

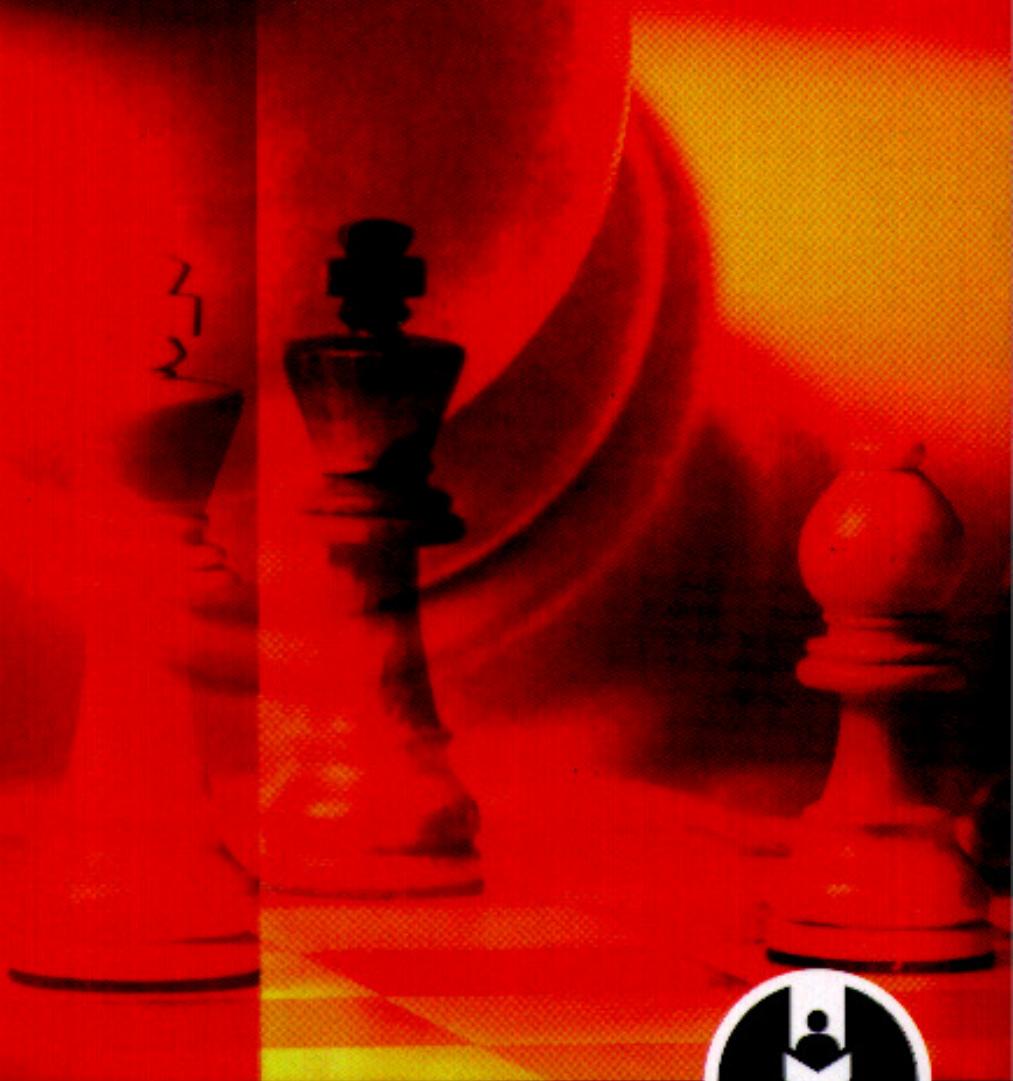
Xadrez Vitorioso Estratégias

Yasser Seirawan

Jeremy Silman



Os princípios
de jogo
de um
Grande Mestre
Internacional
de Xadrez



Xadrez Vitorioso

Sobre os autores

Yasser Seirawan

Nascido em Damasco, na Síria, Yasser mudou-se com a família para Seattle, aos 7 anos de idade. Sua carreira no xadrez teve início após o famoso encontro entre Fischer e Spassky, em 1972, quando Yasser ainda era um garoto de 12 anos. Foi o primeiro candidato oficial dos EUA ao título mundial, após a aposentadoria de Bobby Fischer, em 1975. Qualificou-se para o Campeonato Mundial em 1981, 1985, 1987, 1997, 1999 e 2000, chegando ao torneio de candidatos do Campeonato Mundial por duas vezes. Ao longo de sua carreira, "Yaz" ganhou numerosos títulos e vitórias em torneios, inclusive no Campeonato Mundial de Juniores, em 1979, tendo conquistado o título de Grande Mestre Internacional aos 19 anos de idade (naquela época, foi o quarto mais jovem jogador a ganhar esse título). Venceu quatro campeonatos dos EUA e participou de dez equipes olímpicas desse país. Derrotou ex-campeões mundiais, tais como Garry Kasparov, Anatoly Karpov, Boris Spassky, Vassily Smyslov e Mikhail Tal em jogos de torneios. Foi o único estadunidense a competir na prestigiada Copa Mundial da Associação de Grandes Mestres. Escreveu 13 livros sobre xadrez, seis dos quais integram a premiada série Xadrez para Todos. Ganhou numerosos prêmios como autor e jornalista. Em 2001, a Federação de Xadrez dos Estados Unidos concedeu-lhe o prêmio de Grande Mestre do Ano. Em 2002, foi agraciado com o título de Jornalista de Xadrez do ano pelo Fred Cramer Chess Journalist of America Ward. Em 2000, Yasser e sua esposa, Yvette, fundaram a America's Foundation For Chess.

Jeremy Silman

O Mestre Internacional Jeremy Silman empatou na disputa pelo primeiro lugar no torneio National Open, em 1990, e também no US Open, em 1982. Ex-campeão do Noroeste do Pacífico e do Estado de Washington, Silman escreveu bastante sobre xadrez. É autor de 20 livros, e seus artigos são publicados em revistas de todo o mundo. Além disso, produziu um vídeo e um programa de computador. Atualmente, mora em Beverly Hills, na Califórnia (EUA).

Xadrez Vitorioso Estratégias

Yasser Seirawan
Jeremy Silman

Tradução:
Denise Regina Sales

Consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição:
Ronald Otto Hillbrecht
Vice-presidente da Federação Gaúcha de Xadrez

Reimpressão 2007



2006

Obra originalmente publicada sob o título
Winning Chess Strategies, Revised Edition

ISBN 1-85744-332-2

Copyright © 2003 Yasser Seirawan

This edition is published by arrangement with Gloucester Publishers plc,
Northburgh House, 10 Northburgh Street, London EC1V 0AT

Capa

Mário Röhnelt

Preparação do original

Leonardo Pereira de Oliveira

Leitura final

Juçá Neves da Silva

Supervisão editorial

Cláudia Bittencourt

Projeto e editoração

Armazém Digital Editoração Eletrônica – Roberto Vieira



S461x

Seirawan, Yasser

Xadrez vitorioso : estratégias / Yasser Seirawan, Jeremy Silman ; tradução Denise Regina Sales. – Porto Alegre : Artmed, 2006.

232 p. ; 25 cm.

ISBN 978-85-363-0651-3

1. Jogos – Xadrez. I.Silman, Jeremy. II.Título.

CDU 794.1

Catalogação na publicação: Júlia Angst Coelho – CRB Provisório 10/1712

Reservados todos os direitos de publicação, em língua portuguesa, à
ARTMED® EDITORA S.A.

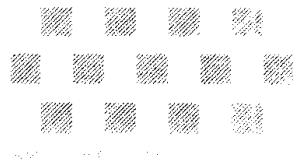
Av. Jerônimo de Ornelas, 670 - Santana
90040-340 Porto Alegre RS
Fone (51) 3027-7000 Fax (51) 3027-7070

É proibida a duplicação ou reprodução deste volume, no todo ou em parte,
sob quaisquer formas ou por quaisquer meios (eletrônico, mecânico, gravação,
fotocópia, distribuição na Web e outros), sem permissão expressa da Editora.

SÃO PAULO
Av. Angélica, 1091 - Higienópolis
01227-100 São Paulo SP
Fone (11) 3665-1100 Fax (11) 3667-1333

SAC 0800 703-3444

IMPRESSO NO BRASIL
PRINTED IN BRAZIL



Apresentação à edição brasileira

Yasser Seirawan é um bom amigo, foi, também, um adversário em muitas ocasiões e é, sobretudo, um amante do xadrez.

Na década de 1980 esteve entre os melhores jogadores do mundo, tendo derrotado, dentre outros, os lendários Karpov e Kasparov. Além disso, em inúmeras vezes defendeu a equipe olímpica norte-americana, disputou campeonatos mundiais e ganhou vários torneios.

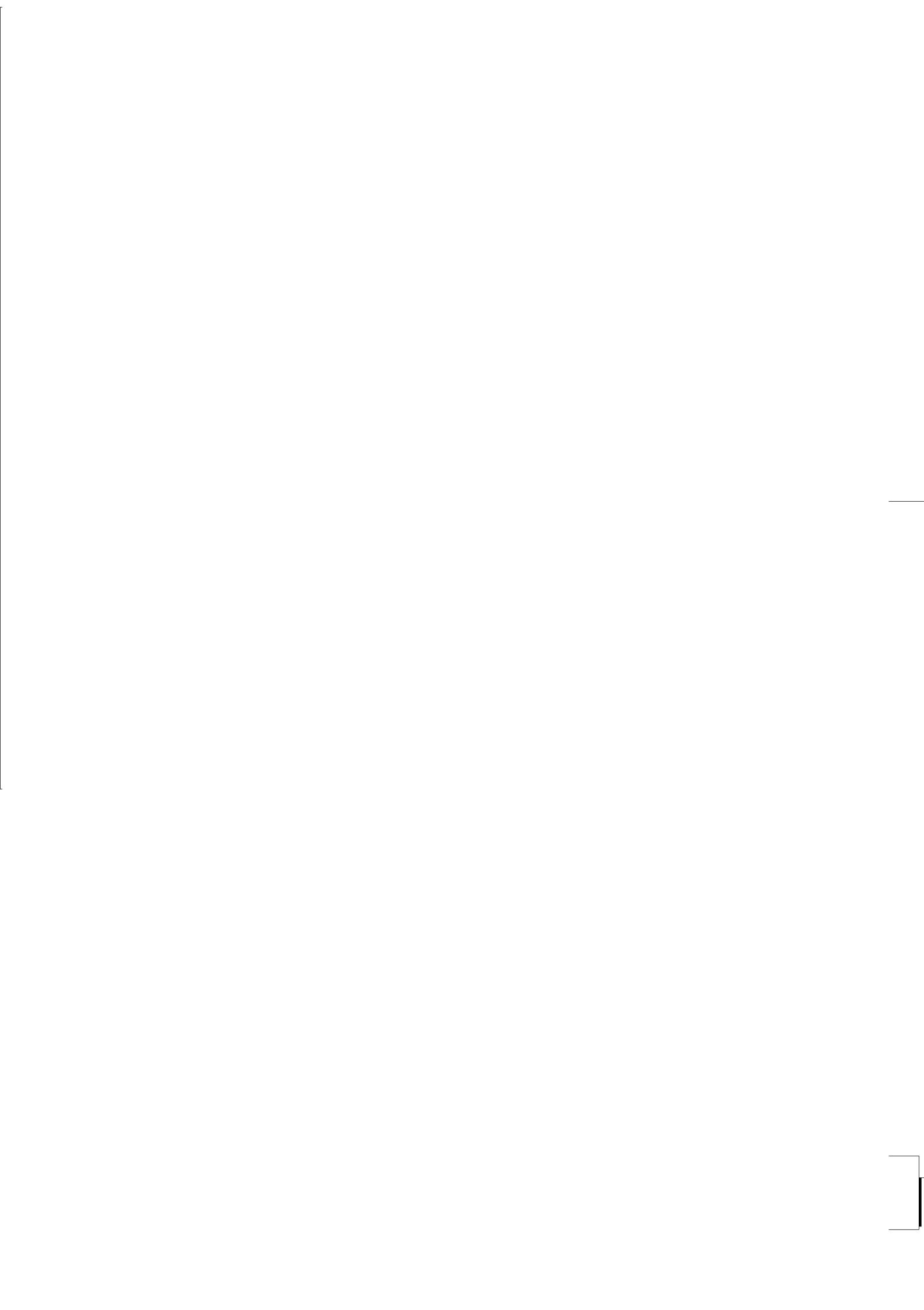
A partir dos anos de 1990, passou a dedicar-se à organização do xadrez, ao ensino e à elaboração de material didático. Por vários anos, dirigi a bem-sucedida revista *Inside Chess*. O passo seguinte foi a edição de alguns livros, como este que o leitor tem em mãos.

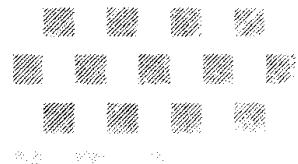
Seu estilo como escritor e professor de xadrez é baseado na simplicidade. Ele procura destacar o mais importante e trabalhar exaustivamente para explorar todos os seus aspectos. Começa pelo que é mais simples e vai se aprofundando, atingindo, assim, desde os jogadores iniciantes até os mais avançados.

Neste livro sobre estratégias, Seirawan mantém esse estilo e abrange vários temas estratégicos, em ordem ascendente de dificuldade, tudometiculosamente explicado. Há também uma série de testes para que o leitor ponha em prática os conhecimentos adquiridos.

Espero que o leitor passe agradavelmente seu tempo e que, ao final da leitura, não apenas concorde com minha opinião sobre o autor, mas esteja entusiasmado e bem-disposto para os próximos livros.

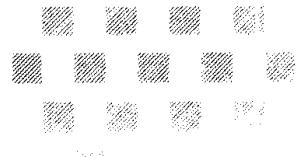
Gilberto Milos
Grande Mestre Internacional de Xadrez





Sumário

Introdução	9
1. A importância da estratégia	11
2. Como aproveitar uma vantagem material	15
3. Como barrar o contrajogo inimigo	31
4. Para onde levar as peças?	41
5. Peças menores superiores	79
6. Como usar os peões	95
7. A criação de alvos	119
8. O domínio territorial	139
9. O ataque ao Rei	155
10. Erros de estratégia	171
11. Os grandes mestres da estratégia	183
12. Solução dos testes	205
Glossário	213
Índice	223



Introdução

Já escrevi três livros da série “Xadrez vitorioso”. No primeiro, *Play Winning Chess*, tratei de todas as regras e informações básicas. No segundo, *Xadrez vitorioso: táticas*, explorei os temas táticos. Neste, empreendo uma jornada a um nível completamente diferente, em que, em vez de limitar-se a reações contra o adversário, o jogador pode ter uma ação proativa. Pode analisar uma posição, estabelecer um objetivo e, metodicamente, encontrar meios de alcançá-lo.

Centenas de livros sobre xadrez já foram escritos no mundo. Então, o que se pode esperar deste? Muito, afirmo com toda modéstia. O objetivo deste livro é simples: despertar novas formas de pensar o xadrez. Nos dois livros anteriores, mostrei o xadrez como arte e como esporte. Neste, apresento-o como ciência. Quero que os leitores compreendam que, por trás das expressões impassíveis dos enxadristas diante de um tabuleiro, há um grande fluxo de pensamentos. Algumas das idéias que formam a ciência do xadrez têm sido usadas por séculos, ou melhor, por milênios. Essas idéias foram pesquisadas, recriadas e refinadas para servir aos propósitos do xadrez e são usadas, atualmente, pelos grandes mestres para alcançar um eterno objetivo: vencer o próximo jogo de xadrez.

Para compreender as técnicas que ensino nos capítulos deste livro, é preciso conhecer:

- as regras do jogo – como as peças se movem, o que é rocar, o que é *en passant*, etc.;
- os valores relativos das peças;
- a terminologia básica do xadrez. Para aqueles que ainda não distinguem o *luft* do *garfo*, nem o *contrajogo* do *bloqueio*, acrescentei um glossário no final do livro. Caso apareça alguma palavra ou expressão desconhecida, verifique o significado no glossário antes de prosseguir na leitura. Caso contrário, corre-se o risco de perder partes importantes da estratégia ou da descrição de um jogo;

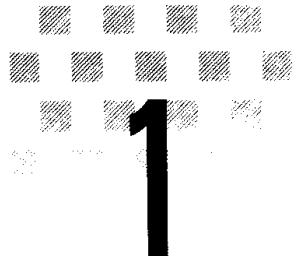
- a notação algébrica do xadrez. Para quem não conhece a notação, os exemplos de jogos vão parecer uma língua de loucos (a notação algébrica do xadrez é explicada brevemente no glossário);
- os quatro elementos do xadrez – força (material), tempo, espaço e estrutura de peões – e princípios associados (embora não seja obrigatório, esse conhecimento é bastante útil).

A partir desses conhecimentos básicos, será possível compreender o que acontece em determinada posição e como formular um plano eficiente baseado nessa mesma posição. Com ênfase em aspectos da posição e não em aspectos táticos, será fácil aprender a desenvolver, sem pressa e com segurança, uma estratégia sólida, pois baseada em princípios fundamentais.

Mas será que o xadrez posicional não é chato? Não seria mais excitante sacrificar algumas peças e condenar o Rei inimigo à morte? É claro que sim. O sacrifício de ataque é uma jogada muito divertida, porém, assim como um boxeador especializado em contra-ataques pode derrubar um golpeador nato, um bom jogador de xadrez posicional pode usar a força de um ataque para lançar o adversário na lona. Golpes arrasadores devem ser aplicados quando temos superioridade de posição, o que significa que mesmo os atacantes mais refinados da história tiveram de dominar o planejamento e a estratégia. Poucos jogadores amadores trabalham para o desenvolvimento das habilidades estratégicas. Por isso, só o fato de estar lendo este livro já lhe dá uma grande vantagem sobre seus adversários. Imagine suas posições se deteriorando e sua frustração por não conseguirem entender por que perdem para você! Na qualidade de jogador que ganha a vida com a força de suas habilidades estratégicas, posso garantir que não é nada engraçado ser esmagado até a morte por um adversário com posições seguras. Ao contrário, arrasar o adversário é que é extremamente gratificante!

Assim como em outros livros que escrevi, uso o pronome “ele” para todos os jogadores e jogadoras de xadrez. Rapazes e homens ainda são maioria, embora haja indicações de que as mulheres começam a se interessar mais por esse esporte. Espero que algumas delas leiam este livro e participem de competições armadas com as habilidades estratégicas que aprenderam aqui. Homens, tomem cuidado! Elas serão adversárias formidáveis!

Yasser Seirawan



A importância da estratégia

Os jogos estão presentes em toda a história da humanidade. De todos os jogos do mundo, o xadrez é o único chamado, com toda razão, de *Jogo Real* ou *O Rei dos Jogos*. Que elogio estimulante! A beleza singular do xadrez tem atraído as maiores mentes da história humana. E por quê? O que o torna tão fascinante? Quem o deprecia afirma que esse jogo consiste apenas em alguns marmanjos gastando horas intermináveis em estado de meditação e, vez ou outra, movimentando algumas peças de madeira posicionadas num tabuleiro quadriculado. Supondo ser verdadeira essa avaliação, então por que as pessoas gostam de jogar xadrez? Deve haver algo que o torne tão fascinante. Caso contrário, ele não teria sobrevivido por milênios.

Obviamente, se seus críticos estivessem certos, o xadrez não existiria. Mas ele sobreviveu, e muito bem! A Federação Internacional de Xadrez (FIDE – Fédération International des Échecs) é a terceira maior organização esportiva do mundo (a primeira é o Comitê Olímpico Internacional e a segunda, a Federação Internacional de Futebol – FIFA – que dirige o esporte mais popular do mundo) e representa mais de 160 nações. Voltamos então à pergunta: por que o xadrez sobreviveu?

Sobrevive ao teste do tempo tudo aquilo que é necessário. Pare e pense um pouco. Do que há em nossa vida hoje, o que sobreviveu por milhares de anos? Instrumentos úteis, tais como as colheres. Elas apenas evoluíram para cumprir melhor o seu papel. Se não fossem necessárias, teriam deixado de existir.

Os jogos – e existem milhares, talvez milhões, deles – há muito têm sido usados pelas sociedades como meio de desenvolvimento físico, emocional e mental. Entre eles, o xadrez é o instrumento perfeito para o exercício da mente. Como disse Goethe: “O jogo de xadrez é a pedra de toque do intelecto”. O cerne do xadrez é uma batalha de mentes. O xadrez reflete a vida – exige determinação para competir e vontade de vencer. Para ganhar, o jogador tem de ser esperto. Só força de vontade não basta, é preciso usar o cérebro, é preciso pensar, é preciso treinar para encontrar diversas possibilidades.

Quando ensino xadrez a um jovem, digo a ele e a seus pais que o xadrez vai ensinar-lhe os cinco *mandamentos* (M). E, então, explico:

- M número 1: Para jogar xadrez competitivamente, de acordo com as regras da Federação Internacional, o jogador deve anotar suas partidas.
- M número 2: à medida que compete, o jogador experimenta muitas derrotas. Insatisfeito, buscará aprimorar sua habilidade e evitar erros já cometidos. Para isso, terá de ler livros de xadrez.
- M número 3: para jogar melhor, é preciso saber contar os pontos. Vejamos um exemplo. O jogador começa com oito peões. À medida que o jogo avança, algumas peças são trocadas, alguns dos peões empurrados para a frente são perdidos. Então, chega um momento em que ele tem duas Torres e quatro peões, o que soma 14 ($5+5+4$), e seu adversário tem uma Torre, um Bispo, um Cavalo e cinco peões, ou seja, 16 ($5+3+3+5$). O adversário, portanto, tem uma vantagem material de dois pontos. Simples, não é? É só usar a aritmética.
- M número 4: o jogador dedica-se a esses três M's porque é responsabilidade dele fazer isso. Apenas dele, de mais ninguém. No xadrez, não há justificativa para uma asneira. Nunca é o companheiro de equipe que perdeu um passe perfeito ou errou um chute. Toda a responsabilidade é do jogador.
- M número 5: o último M é também o mais importante. Suponhamos que a Dama seja atacada. Se não for movida, será capturada. Se recuar, será salva. Se avançar, poderá capturar um peão e, ainda assim, ficará em segurança. O enxadrista decide jogar pelo peão e, ao tomar essa decisão, exerce seu poder de raciocínio.

Esses cinco M's combinam-se para produzir o essencial em qualquer processo educativo: o pensamento crítico. Basicamente, a educação tem dois elementos: informação e processamento da informação. A informação, por si só, é inútil. O que dá valor à informação é o pensamento crítico, que nos permite processá-la.

O pensamento crítico está presente em todos os jogos de xadrez, até mesmo quando os jogadores são fracos e mal acabaram de aprender os movimentos. O jogador estende o braço, seus olhos cintilam, sua mão pega o Cavalo e ataca um peão. Tudo isso é feito de modo sorrateiro, dissimulado e implacável. O peão é dele! Mas, de repente... parece que o adversário fez um pacto com o diabo. Consegiu capturar o bravo Cavalo. Não é possível! Como isso foi acontecer? O que ele deveria ter feito? O que vai fazer agora? Nesse momento, apresenta-se o pensamento crítico.

Ao olhar para o xadrez com olhos não-iniciados, o que um observador vê? Dois exércitos iguais e em confronto, frente a frente, num tabuleiro quadriculado, com 64 divisões. O que pode haver aí de tão atraente? E por que um jogador pode vencer o outro repetidas vezes? Obviamente, esse jogador é melhor do que o outro. Com o mesmo exército de seu adversário, ele o vence de forma sistemática. Mas por quê? Porque raciocina melhor do que o adversário. Qual é sua arma secreta? A estratégia.

O QUE É A ESTRATÉGIA?

Muitos jogadores adoram partidas curtas e diretas e ficam entediados, impacientes, às vezes até assustados, quando enfrentam um paciente jogador posicional.

Numa visão limitada, ou não entendem por que o inimigo às vezes leva tanto tempo para decidir seu lance, ou temem ser derrotados por um jogador desse estilo. Na verdade, o problema é que eles não entendem nada sobre estratégia no xadrez.

Nas páginas seguintes, ensinarei o que é estratégia, como criá-la e usá-la para se proteger. Logo você verá como é fácil planejar e executar uma estratégia e, então, seus companheiros de jogo passarão a considerá-lo um grande planejador.

Primeiro, precisamos de uma definição. O que é exatamente uma estratégia de xadrez? É montar uma armadilha, cruzar os dedos e ficar esperando que o adversário caia nela? Sinto muito, mas não é nada disso. Será então calcular todas as variações de lance implícitas numa posição? Também não.

Sem levarmos em conta algumas definições, será difícil compreender que a estratégia não tem nada a ver com o cálculo. Um grande mestre, colega meu, Larry Evans, explica que a estratégia é como "...um plano mestre de grande abrangência". Hooper e Whyld, no *Oxford Companion to Chess*, escrevem que estratégia é "...o planejamento e a gestão de objetivos de longo prazo num jogo". O cálculo, ao contrário, é um triturar de movimentos que lembra um computador e não tem nenhum objetivo claro predefinido.

Expressões como "de grande abrangência" e "de longo prazo" implicam uma profunda análise, mas, na verdade, Evans, Hooper e Whyld fazem alusão ao jogo-posicional – à conquista lenta e sistemática de pequenas vantagens. Talvez Max Euwe, campeão mundial, tenha definido melhor quando disse que "A estratégia exige raciocínio, a tática exige observação". Ele quis dizer que o plano estratégico é criado pela combinação de aspectos posicionais que envolvem material, espaço, mobilidade das peças e estrutura de peões num amplo conjunto de possibilidades de lances, enquanto a tática não é tanto uma criação, mas uma observação que pode ser implementada para tirar vantagem de uma oportunidade de curto prazo.

Vejamos um exemplo de pensamento estratégico. O jogador percebe que, se trocar seu Bispo pelo Cavalo do adversário, dará ao inimigo um conjunto de peões dobrados. Define então um objetivo de longo prazo: atacar e, finalmente, capturar um desses peões dobrados recém-criados, para obter vantagem material. Seus próximos lances seguem esse plano, pois nesse momento todas as suas ações são motivadas pela intenção de capturar um ou os dois peões dobrados.

A estratégia, portanto, é a busca deliberada de um objetivo simples: ganhar algum tipo de vantagem sobre o adversário. A partir desse significado intelectual, podemos começar a verificar sua utilidade. Chega de fazer jogadas sem sentido e sem objetivo. E nada de ficar perdido, olhando um tabuleiro que parece não oferecer qualquer jogada inteligente. Ao invés de complicar nossos jogos, a estratégia é usada para simplificá-los.

É óbvio que a promessa de simplicidade nos atrai, mas como usar essa ferramenta nova e maravilhosa? Nos próximos capítulos, apresentarei definições e ilustrações dos conceitos de estratégia mais admirados e testados, ou seja, dos conceitos que de fato fazem sentido! Você será capaz de reconhecer a estratégia ideal e de colocá-la em prática com pouco esforço. Terá apenas de sentar-se de frente para o tabuleiro, acompanhar as orientações e mergulhar no mundo gratificante do xadrez posicional – um mundo onde planos de dez jogadas podem ser criados rápida e facilmente quando compreendemos as estratégias básicas do jogo.

O QUE É UMA VANTAGEM NO XADREZ?

O objetivo da estratégia é ganhar uma vantagem no jogo. Ter essa vantagem nas mãos significa ter uma posição com aspectos positivos em relação ao adversário. Há dois tipos de vantagens: estática e dinâmica. A *vantagem estática* é de longo prazo, permanente. A *vantagem dinâmica* é temporária, como uma tática. Vejamos um exemplo. Quando o Rei está seguro e o adversário ainda não rocou, o jogador tem uma vantagem dinâmica. Assim que o adversário rocar e deixar o próprio Rei em segurança, essa vantagem desaparece. Por isso, é importante aproveitar todas as oportunidades de criar vantagens estáticas. Apenas os aspectos que caracterizam a posição de longo prazo são confiáveis.

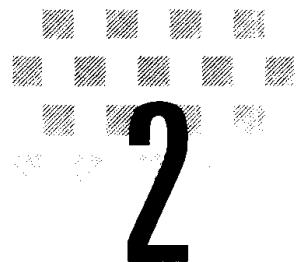
O papel da estratégia consiste em criar uma ou mais das seguintes vantagens estáticas:

- mais material (força);
- superioridade na mobilidade das peças;
- superioridade na estrutura de peões;
- mais território (espaço);
- segurança na posição do Rei (geralmente pelo roque).

É responsabilidade do jogador perceber o momento certo de conquistar a vantagem numa posição e, em seguida, elaborar um plano que lhe permita superar o adversário e dar um golpe para assumir essa vantagem.

Mas será que saber como criar vantagens estáticas poderá transformá-lo num bom jogador? Sem dúvida vai ajudar, mas não se esqueça de que seu adversário vai (ou deveria) criar suas próprias vantagens. No xadrez, a verdadeira habilidade surge quando se é capaz de determinar quais vantagens são mais eficazes, quais aspectos positivos podem ser transformados em triunfo. Vamos supor que você tenha uma vantagem material, como um peão a mais, mas o adversário tem superioridade na estrutura de peões, mais espaço e mais peças ativas. Qual seria seu maior desejo? Provavelmente reiniciar a partida. Outro exemplo, você ganha uma peça e adquire vantagem material, mas nesse processo enfraquece as defesas do Rei. O que há de bom em ter uma peça a mais quando tudo que você pode fazer é assistir de forma passiva ao xeque-mate imposto pelo adversário? Nesse caso, você superavaliou a vantagem de ter uma peça a mais e, para resumir, perdeu a partida.

Disputas complexas e intrincadas como essas, em que os jogadores trocam vantagens, é o que torna o xadrez um esporte tão gratificante. Depois de ler este livro, você será capaz de participar desse tipo de batalha, armado com novos conhecimentos e idéias que o ajudarão a construir uma firme reputação de bom jogador.



Como aproveitar uma vantagem material

De todas as possíveis vantagens, a material é a mais poderosa e de mais fácil compreensão. A superioridade material possibilita soluções singulares; o déficit material geralmente provoca pânico. Por que pânico? Vamos supor que o jogador perca uma peça logo na abertura e não consiga capturar absolutamente nada. Há alguma perspectiva de um meio-jogo posicional tranqüilo? Claro que não. Um déficit material no meio-jogo é uma péssima notícia. Pior do que isso, só um déficit material no final. Qualquer prosseguimento normal da partida pode levar o jogador à derrota, simplesmente porque o exército do adversário é maior do que o seu!

Capturar as peças do adversário produz o efeito óbvio de abrir a posição, além de afetar o estado psicológico dos dois jogadores. Não causa surpresa o fato de que os mestres sempre preferem jogar por uma vantagem material em vez de se engajarem em conflitos excitantes, mas incertos, tais como o ataque na ala do Rei.

Neste Capítulo vamos explorar os dois métodos mais comuns de aproveitamento da vantagem material:

- usar a superioridade de suas forças para vencer o adversário;
- trocar peças com o declarado objetivo de vencer o jogo.

Na explicação a seguir, pressuponho que o leitor esteja familiarizado com os valores atribuídos às peças (peão – 1 ponto; Cavalo – 3 pontos; Bispo – 3 pontos; Torre – 5 pontos; e Dama – 9 pontos) e que seja capaz de deduzir quando está

ganhando ou perdendo, de acordo com a soma dos valores das peças e a comparação da pontuação total dos jogadores. Pressuponho também que o leitor possua a compreensão do conceito de desenvolvimento – processo de mover as peças de suas posições iniciais para posições novas e mais eficazes.

CÓMO SOBREPUIJAR O ADVERSÁRIO

É lógico que um grupo de dez guerreiros bem treinados vence um grupo de nove guerreiros igualmente bem treinados. Isso é tão óbvio que às vezes me pergunto por que alguns jogadores não fazem melhor uso de seu material. Por sua vez, jogadores pouco experientes, quando ganham uma peça logo na abertura, costumam atacar de maneira insana com apenas duas ou três peças, deixando o resto do exército em casa refletindo sobre o próprio destino. E qual será o resultado dessa insensatez? Num torneio de alto nível, o jogador que seguir atacando desse modo provavelmente seja devorado vivo! Como alguém pode esperar vencer cruzando o centro do tabuleiro na direção do território inimigo e atacando uma força de sete ou oito peças e incontáveis peões com apenas três peças?

Porém, seguindo uma estratégia simples, é possível transformar a maior parte das vantagens materiais em pontos:

Depois de ganhar algum material, não ataque logo o adversário. Ao invés, consolide com tranquilidade sua posição, desenvolva todas as forças e proteja o Rei. A marcha pelo tabuleiro só deve começar quando tudo estiver protegido e o exército estiver completamente mobilizado.

Nesse momento podem-se trocar peças, pois uma vantagem material no final do jogo é quase garantia de vitória. Se o adversário não quiser trocá-las, por ter superioridade de forças, você poderá derrotá-lo por completo de diferentes modos. Em resumo:

Seja paciente e desenvolva suas forças!

Vejamos um exemplo dessa estratégia na prática. O Diagrama 1 mostra o tabuleiro, após 13 lances, de meu jogo contra o campeão mundial Anatoly Karpov, em 1982. As minhas peças são as brancas e estou atrás em desenvolvimento. No entanto, tenho uma chance de ganhar uma peça. Depois de examinar bem as possibilidades dos dois lados, vejo que posso pegar uma peça e finalmente colocar o resto delas em jogo. Tenho plena consciência de que esse é o momento crítico. Se eu conseguir pegá-la e entrar logo em desenvolvimento, ganharei o jogo. Estude os seguintes movimentos para ver o que fiz.

Seirawan-Karpov Londres, 1982

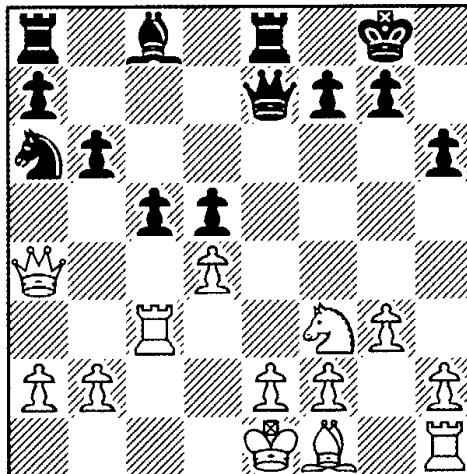


Diagrama 1. Jogam as brancas.

Seirawan-Karpov
Londres, 1982

14.Te3!

Esse lance tira a pressão da coluna-e e ataca a Dama preta. Observe que contra um recuo, tal como 14...Dd8, posso jogar 15.Txe8+, pois a Dama branca em a4 também está mirando a casa e8. As pretas têm apenas uma defesa contra essa ameaça, bloqueando a coluna e.

14...Be6

O Cavalo preto, em a6, fica sem defesa e pronto para ser apanhado.

15.Dxa6

Agora tenho uma vantagem material. A questão é: será que vou conseguir desenvolver minhas peças e deixar o Rei em segurança?

15...cxd4

As pretas capturaram um peão, atacam minha Torre e abrem a coluna-c para suas Torres. O campeão mundial tem de jogar com energia. Caso contrário, terei êxito em consolidar minha posição.

16.Tb3!

Não me deixei levar pelo 16.Cxd4?? Db4+, que perderia meu Cavalo-d4.

16...Bf5 17.Bg2

O tentador 17.Cxd4?? ainda é uma jogada perdedora, pois, depois de 17...Dc5, não há defesa contra a ameaça dupla de ...Dc1 xeque-mate e ...Dxd4, que retoma a peça.

17...Bc2 18.Cxd4 Bxb3 19.Cxb3

Cedendo um pouco de material, reduzo a força de ataque de Karpov e facilito a defesa. Minha vantagem material de duas peças contra a Torre preta ainda é suficiente para vencer desde que eu possa tirar meu Rei do centro. Parte do poder da vantagem material está no fato de que nos confere grande diversidade defensiva; podemos sacrificar alguma peça defensivamente e ainda assim continuar em posição vantajosa no final. Lembre-se:

A vantagem material é como o lastro num balão de ar quente: quando o balão começa a cair, podemos jogar um pouco dele fora para interromper a queda.

19...Tc8 20.Bf3

Defendo meu peão-e2 e crio um abrigo para o Rei, para o caso de 20...Db4+ 21.Rf1, seguido de Rg2, que entoca as brancas no lado do Rei. Notou como evito perder tempo com 20.Bxd5?, embora essa jogada tome um peão? Não pretendo tomar mais nada enquanto não colocar meu Rei em local seguro! Assim que fizer isso, darei asas à minha ganância.

20...Tc2 21.0-0

Finalmente garanti a segurança do Rei! Agora que Sua Majestade está bem segura, é hora de lançar os ataques.

21...Txb2 22.Td1

A primeira etapa consistia em ganhar material; a segunda, em consolidar a segurança do Rei. Com esse lance, começo a terceira etapa: atacar e destruir os pontos fracos das pretas, sendo o peão-d5 o primeiro deles.

22...Td8 23.Cd4!

Centralizo meu Cavalo e ameaço com 24.Cc6, num garfo suculento. Observa que 23...Dd7 barra o Cd4-c6, mas falha com 24.Da3, em que a Torre-b2 das pretas fica presa!

23...Td7 24.Cc6 De8 25.Cxa7

Mais uma vez minha vantagem material torna-se pronunciada. Essa refeição caiu muito bem, pois não há nada mais gostoso do que devorar peças e peões do adversário.

25...Tc7 26.a4

Depois de comer um dos peões do adversário, fico com o Cavalo fora de jogo, na lateral do tabuleiro. Com esse lance, protejo a casa b5 e preparo o terreno para a volta do Cavalo ao centro. Assim, continuo fiel ao plano: adquirir material e em seguida consolidar a posição.

26...Da8

As pretas imobilizam meu Cavalo, mas eu também tenho um truque planejado.

27.Txd5!

Agora 27...Txa7 28.Dd3 deixa as pretas sem resposta para 29.Td8+, que captura a Dama preta.

27...Dxa7 28.Td8+ Rh7 29.Dd3+ f5

Uma lamentável necessidade. Se as pretas jogarem 29...g6, então 30.Dd4 carrega a dupla ameaça de Dd4xb2, que ganha a Torre, e Dd4-h8 xeque-mate. As pretas seriam forçadas a entregar seu peão-f, jogando 30...Tb1+, que leva a 31.Rg2 f6 32.Dxf6 e termina em situação semelhante à que aconteceu no jogo real.

30.Dxf5+ g6 31.De6, 1-0

As pretas abandonam a partida porque compreendem que 31...h5 32.Dg8+ Rh6 33.Dh8+ cria um ataque duplo contra o Rei preto e a Torre em b2, com inevitável perda da Torre. Observe que 31...Tg7 32.De8 renova minhas ameaças ao Rei preto.

Derrotar um campeão mundial é sempre um prazer. Essa vitória só foi possível porque, além de saber que a superioridade material é uma das vantagens mais importantes, orientei-me pelas seguintes regras:

1. depois de ganhar material, devemos consolidar imediatamente nossa posição, desenvolvendo todas as nossas peças e garantindo a segurança do Rei;
2. depois de consolidar nossa posição, devemos buscar novas guloseimas para devorar;
3. de posse de uma grande vantagem material, não devemos hesitar em abrir mão de alguns ganhos para barrar as ameaças inimigas, mas sem permitir que o adversário reverta o quadro da superioridade material.

No próximo exemplo, imagine-se com grande vantagem, numa posição bastante unilateral, mostrada no Diagrama 2. Neste caso, embora a vitória seja muito provável, a falta de uma estratégia pode acabar levando à derrota. Para esta situação, a estratégia é:

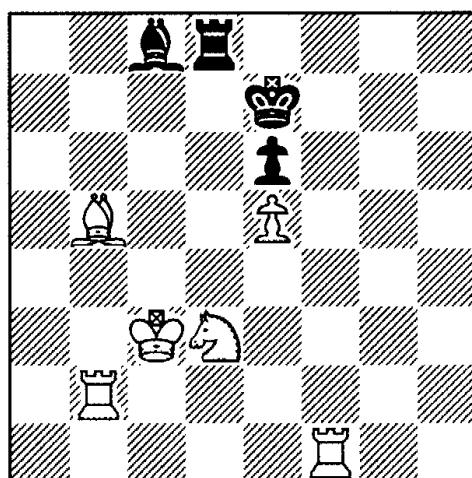


Diagrama 2. Jogam as brancas.

Tentar encontrar um alvo e em seguida elaborar um plano para atingi-lo. O alvo mostrará onde concentrar as energias, enquanto o plano mostrará o que deve ser feito.

No Diagrama 2, as brancas têm uma grande vantagem material. As pretas poderiam, serenamente, abrir mão de sua posição, mas, como não se ganha um jogo desistindo, o jogador persiste na luta. Então, como as brancas podem destruir esse adversário? Na verdade, qualquer coisa que elas façam, com exceção de entregar material às pretas, garante a sua vitória. Vamos nos colocar na posição das brancas e tentar derrotar as pretas de modo ordenado. Precisamos de um alvo e de um plano de ataque. O alvo mostrará onde concentrar nossas energias; o plano mostrará o que devemos fazer.

Neste caso, escolhemos o peão preto em e6 como alvo. Por que esse peão? Porque ele não pode se mover. Logicamente, é mais fácil atacar algo quando podemos fazer a pontaria. Já que não queremos um alvo móvel, o peão-e6 é o candidato ideal.

Um possível primeiro lance seria **1.Bc4** que abre a coluna-b para a Torre-b2 das brancas e concentra os poderes do Bispo para atacar o peão-e6. As pretas ficam completamente sem saída, pois nada do que fizerem terá grande consequência. Elas jogam **1...Th8**. Em seguida, as brancas prosseguem com o ataque ao peão-e6 e jogam **2.Tf6**. As pretas movem sua Torre mais uma vez com **2...Td8**. Observe como cada lance das brancas é ditado pelo rumo que decidimos seguir. O objetivo é ganhar o peão-e6, e o plano de ação é colocar as peças brancas em posições adequadas para atacar o alvo.

A partir da posição no Diagrama 2, acompanhamos os movimentos **1.Bc4 Th8 2.Tf6 Td8**. E agora? Como as brancas podem continuar? Até aqui, elas atacaram com duas peças (o Bispo e a Torre), mas as defesas do inimigo estão firmes contra esse pequeno grupo de ataque. A chave para ganhar essa posição e a maioria das outras é envolver o exército branco inteiro no ataque. Imagine-se como patrão de quatro empregados, sendo que dois deles nunca se esforçam para realizar o trabalho. O que você faria? Permitiria isso? Claro que não! Então, por que deveria permitir que algumas de suas peças agissem como esses empregados pouco esforçados? Faça com que mereçam o que ganham!

Aplicando essa filosofia, as brancas forçam a preguiçosa Torre-b2 a participar do ataque ao peão-e6, na jogada **3.Tb6**. Agora, esse peão, atacado de três formas, defende-se apenas de duas, o que significa que as brancas ganham. Observe que, se as pretas pudessem defender esse peão ainda uma terceira vez, as brancas poderiam usar o Cavalo (um quarto atacante), movendo-o para c5 ou f4.

Esse exemplo mostra como é importante usar o exército inteiro em lugar de apenas parte dele. Por ser um jogo de guerra, o xadrez é uma atividade de grupo, em que cada membro – peões e peças – deve contribuir.

O RISCO DE DESPERDIÇAR A VANTAGEM MATERIAL

Às vezes a vantagem material é acompanhada de uma aura de invencibilidade. Embalado por uma sensação de sucesso garantido, o jogador acaba por esquecer os outros componentes da estratégia capazes de transformar essa vantagem em vitória. Vejamos alguns exemplos desse tipo de negligência.

Você reparou que a Dama branca não está no Diagrama 3? Por quê? Porque a partida que vamos analisar agora foi jogada com vantagem predeterminada. Hoje, é raro esse tipo de jogo, destinado a dar a um jogador fraco a chance de vencer um jogador muito mais forte. Como é feito esse jogo? Depois de se colocarem todas as peças normalmente no tabuleiro, tira-se a peça ou peão que o jogador mais forte (aquele que dá a vantagem ao outro) oferece. No caso que vamos analisar agora, o jogador abriu mão da Dama, sendo a partida chamada de “vantagem da Dama”.

Podemos perguntar então: como as brancas esperam ganhar sem a Dama? Contra um adversário igualmente hábil, na verdade seria muito difícil. Mas nesse caso as brancas são de William Norwood Potter, um enxadrista experiente, e ele sabe que o adversário, um iniciante, vai cometer erros. A questão é a seguinte: será que esses erros vão ser tão sérios a ponto de permitir que Potter, sem a Dama, consiga a vitória? Inicialmente apresento os lances do jogo sem comentários. Monte a partida no seu próprio tabuleiro e veja se consegue descobrir quais foram os erros.

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Cf6 4.Cc3 Ca5 5.Cxe5 Cxe4 6.d3 Cc5 7.Bxf7+ Re7
8.Bg5+ Rd6 9.Cb5+ Rxe5 10.f4+ Rf5 11.Cd4+ Rg4 12.h3+ Rg3
13.Ce2+ Rxg2 14. Bd5+ Ce4 15. Bxe4 xeque-mate**

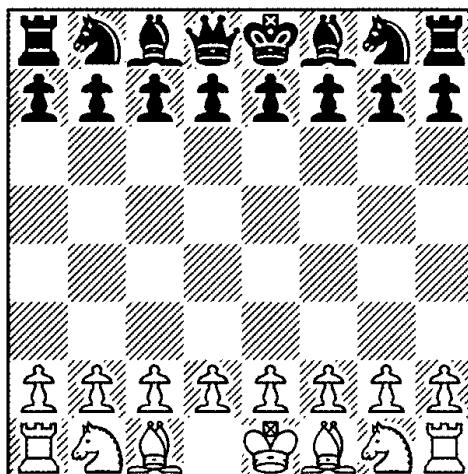


Diagrama 3.
Potter-Amador
Londres, 1870
Vantagem da Dama

Não se precisa ser um mestre para concluir que as pretas perderam de forma humilhante. Por quê? Você conseguiu descobrir os principais erros? Além de não ser capaz de reconhecer ameaças básicas, o iniciante não desenvolveu as peças, sendo esse o motivo básico de seu fim. Voltemos ao jogo, desta vez, com comentários para explicar os erros.

1.e4

As brancas pretendem desenvolver as peças o mais rapidamente possível, de modo a varrer as pretas do tabuleiro antes que a falta da Dama pese em suas costas e resulte em derrota.

1...e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Cf6 4.Cc3 Ca5?

Até aqui, as pretas jogaram bem. Ganharam algum espaço central (com 1...e5) e desenvolveram dois Cavalos. Mas, de repente, pararam de mover outras peças e começaram a jogar apenas com eles. Se as pretas tivessem mobilizado o exército inteiro, com 4...Bc5, seguido de 5...0-0 (que coloca o Rei em segurança) e 6...d6, as brancas não conseguiram adiar a derrota e as pretas teriam ganhado.

5.Cxe5 Cxe4?

As pretas perdem um peão, mas, por ter a vantagem da Dama, essa perda não significa praticamente nada. Se tivessem revidado ao ataque das brancas com 5...Cxc4, o jogo ainda seria delas.

6.d3

As brancas perderam todo o respeito pelo adversário e o desafiam a fazer um bom lance. Um imediato 6.Bxf7+ teria sido melhor, pois agora as pretas ainda podem arrancar as garras das brancas com 6...Cxc4, que poria fim ao ataque, eliminando as peças que poderiam fazer algum dano. Mas, em vez disso, as pretas tropeçam.

6...Cc5??

As pretas continuam movimentando os dois Cavalos indefinidamente, enquanto o resto do exército permanece tranqüilo em casa. Ninguém pode ganhar uma partida jogando dessa maneira! Capturar o Bispo de c4 seria o lance correto.

7.Bxf7+

As pretas não repararam que esse ponto foi atacado duas vezes. Agora, o Rei das pretas é forçado a ir para o centro, onde vai perecer sob um ataque brutal.

7...Re7 8.Bg5+

As brancas poderiam ter sucumbido à tentação de continuar o ataque com 8.Cd5+, usando apenas as três peças já desenvolvidas. No entanto, decidem saudavelmente colocar uma nova peça na luta. Potter sabe que seu adversário errou ao não mobilizar outras peças e não tem a menor intenção de cometer o mesmo erro.

8...Rd6 9.Cb5+

O plano das brancas consiste em forçar as pretas a capturar o Cavalo-e5. O jogador parte do princípio de que, como não tem a Dama, a perda de mais uma

peça não vai fazer muita diferença no final. O importante é empurrar o Rei inimigo para a frente, deixando-o em maus lençóis.

9...Rxe5 10.f4+ Rf5 11.Cd4+

É claro que, para compensar a desvantagem da Dama, as brancas poderiam capturar a Dama das pretas, mas nesse momento o jogador busca um troféu maior.

11...Rg4 12.h3+ Rg3 13.Ce2+ Rxg2 14.Bd5+ Ce4 15.Bxe4 xequemate

As pretas tiveram o que mereciam. Quando o jogador não desenvolve as peças, acaba caindo em dificuldades.

Como vimos, a superioridade no desenvolvimento pode compensar a desvantagem material. No entanto, se o exército adversário for capaz de reduzir a diferença de desenvolvimento, a vantagem material se reafirma. Quando tiver uma vantagem material, não alimente as tropas inimigas deixando de lado a própria mobilização.

Demonstrarei melhor esse conceito em outro jogo com vantagem predeterminada. Como mostra o Diagrama 4, desta vez as brancas não estão tão seguras de si (ou são mais realistas) e oferecem o Cavalo da Dama como vantagem. Portanto, o jogo começa sem o Cavalo-b1.

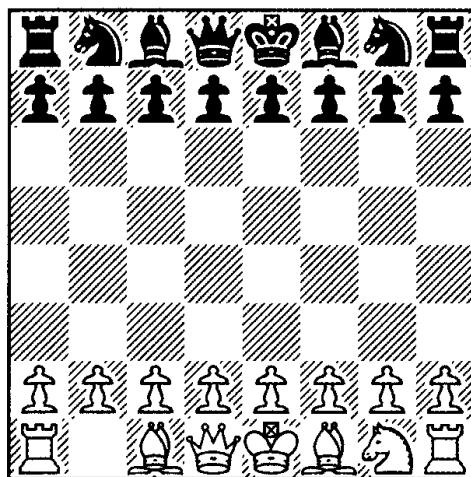


Diagrama 4.
Ward-Browne
Nottingham, 1874
Vantagem do Cavalo da Dama

1.e4 e5 2.f4

As brancas mostram imediatamente que estão dispostas a entregar mais material para abrir linhas para suas peças.

2...exf4 3.Cf3 f5?

Um lance muito ruim. As pretas enfraquecem a proteção de peões em torno do Rei e deixam de desenvolver uma peça. Seria melhor algo como 2...d5 (que

libera o Bispo-c8) ou 2...d6 (que impede o ataque das brancas ao Cavalo com e4-e5), seguido de 3...Cf6.

4.Bc4!

As brancas agem rapidamente com o objetivo de movimentar todas as peças e começar a atacar o Rei preto. Perda adicional de material não é uma preocupação séria, pois sua força é tão inferior que um jogo tranquilo só poderia levar à própria ruína.

4...fxe4 5.0-0!

As brancas imploram para que as pretas capturem o Cavalo e simultaneamente desenvolvem ainda mais suas forças.

5...exf3?

Observe a posição das pretas. Suas peças foram desenvolvidas? Antes de jogar 5...exf3, elas tinham a vantagem material de um Cavalo e dois peões. Não precisavam capturar mais nada! Em vez de capturar as peças do adversário, deveriam ter mobilizado as próprias peças, mantendo as colunas e diagonais fechadas para garantir a segurança do Rei. Um lance muito mais sensato seria 5...d5 (que fecharia a diagonal a2-g8 e liberaria o Bispo da diagonal branca) ou 5...Cf6, seguido de 6...d5. Em ambos os casos, a enorme vantagem material das pretas triunfaría.

6.Dxf3 Bc5+?

Para as pretas, 6...Cf6 seria melhor, pois desenvolveria uma peça. Do modo como as coisas estão, as brancas podem entregar mais um peão a fim de envolver todas as suas peças na luta.

7.d4!

Muito bem. As brancas perdem um peão, mas liberam o Bispo-c1, com ganho de tempo. O desenvolvimento agora é mais importante do que simples considerações materiais.

7...Bxd4+ 8.Rh1 d6

As pretas finalmente resolvem enfrentar o problema do desenvolvimento das peças. Mas já é tarde; o fato de terem ignorado o desenvolvimento nos lances anteriores pesou demais.

9.Bxf4 Cf6 10.Tae1+

As pretas vangloriam-se de ter duas peças e um peão a mais. Porém, veja o Diagrama 5. Observe as peças nas casas a8, b8, c8, d8 e h8. O que estão fazendo? Nada, em absoluto! Agora dê uma olhada no exército branco. Todos trabalhando arduamente! O resultado é que as brancas dispõem de uma força muito maior do que as pretas. (De maneira curiosa, essa posição, na verdade, coloca as brancas à frente em termos de material!) É claro que, se as pretas envolverem suas peças

na batalha, acabarão ganhando. Por isso, as brancas são forçadas a dar um golpe rápido, antes da chegada dos reforços.

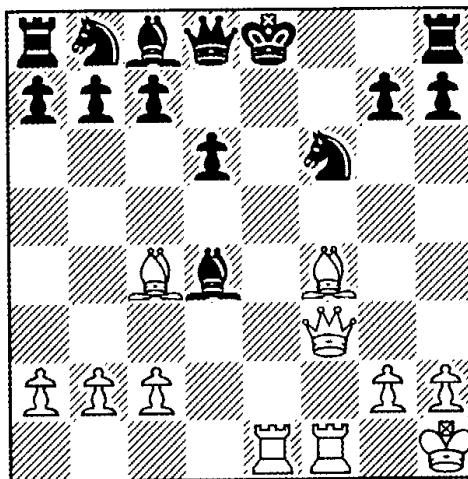


Diagrama 5. Jogam as pretas.

10...Rf8 11.Dd5!

As brancas ameaçam dar o xeque-mate em f7 e esperam que as pretas se entusiasmem por 11...Cxd5 12.Bxd6++ Rg8 13.Bxd5+ Be6 14.Bxe6 xeque-mate. Esse tipo de tática pode parecer chocante para um jogador amador, mas as brancas precisam definir o jogo e sabem que movimentos como esse equivalem a um golpe arrasador.

11...Dd7 12.Dxd4 Cc6

As brancas recuperaram uma de suas peças, mas as pretas conseguem desen- volver uma peça. Será que o ataque das brancas fracassou?

13.Dxf6+!!

O Rei das pretas perde sua proteção.

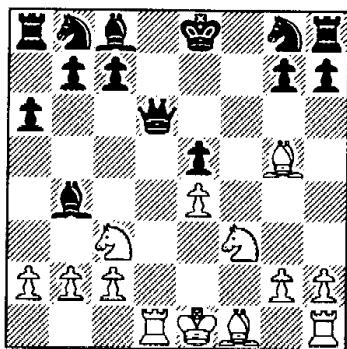
13...gxf6 14.Bh6+ Dg7 15.Txf6 xeque-mate

Com exceção do Rei, todas as peças brancas participaram nesse xeque-mate.

Se uma superioridade em desenvolvimento pode compensar um déficit material, podemos concluir, então, que a vantagem material não é tão importante quanto se imaginava? Conclusão errada. As pretas teriam ganhado o jogo se tivessem sido menos ávidas e mais cuidadosas com o desenvolvimento. Mais uma vez surge a questão da estratégia:

Quando tem uma grande desvantagem material, o jogador pode muito bem sacrificar mais algumas peças. Quem está por baixo, não precisa ter medo de cair! No entanto, quem está por cima, deve recusar sacrifícios adicionais de material do adversário e preocupar-se mais com o desenvolvimento das peças e com a segurança do Rei. Depois de alcançar esses objetivos, aí sim, estará livre para devorar o que aparecer pela frente.

TESTE 1. As pretas têm a vantagem de uma Dama, mas agora ela está sob ataque. Jogam as pretas. O que fazer?



Teste 1
Tarrasch-Schroeder
Nuremberg 1890

TROCAR PEÇAS PARA TER UM FINAL VITORIOSO

A partir dos exemplos anteriores, podemos concluir que, quando temos menos material do que o adversário e nenhuma compensação por esse déficit, somos obrigados a tentar um golpe de sorte – fazer um lance que dependa mais do erro do adversário do que de nosso brilhantismo. Na linguagem do xadrez, essa situação é conhecida como *tentar um golpe barato*. Por outro lado, quando a superioridade material é nossa, tentamos eliminar a possibilidade de truques numa posição. Trocar peças num momento de vantagem material é um ótimo modo de evitar golpes baratos. A estratégia é a seguinte:

Quando estiver numa posição de superioridade material, troque, troque, troque!

O conceito de trocar peças é particularmente útil quando podemos chegar ao final com a vantagem de um peão ou mais. Nesse caso, o pobre adversário, reduzido a uma peça ou duas, não terá condições de se defender bem e muito menos de atacar. Alguns exemplos poderão demonstrar a eficácia dessa estratégia.

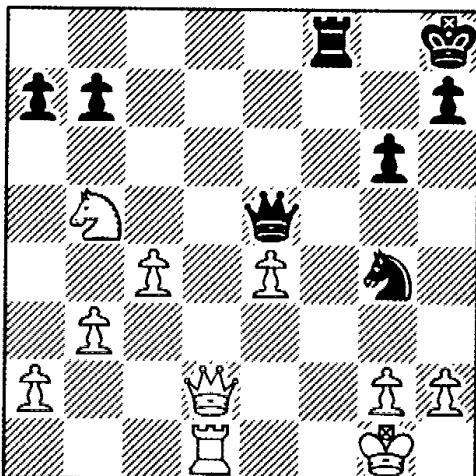


Diagrama 6. Jogam as brancas.

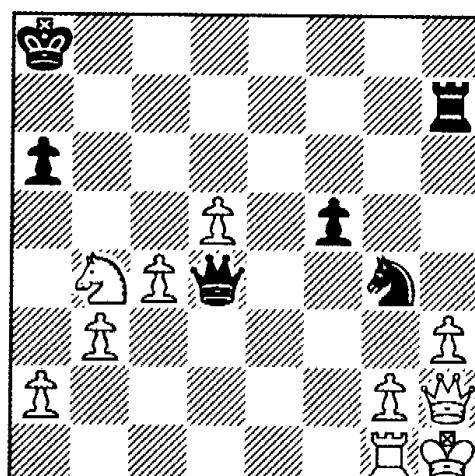


Diagrama 7. Jogam as brancas.

No Diagrama 6, as brancas têm dois peões a mais. As pretas, porém, com as ameaças 1...Dxh2+ e 1...Tf2, estão tentando dificultar as coisas. Será o caso de as brancas entrarem em pânico ou existirá uma saída fácil? Se elas optarem pela estratégia das trocas, todos os seus problemas serão resolvidos; a opção é 1.Dd4 (1.Dc3 também é bom). Assim que as Damas saem do tabuleiro, as ameaças às brancas deixam de existir, e a vitória fica mais fácil, tranquila, num final com dois peões a mais.

A mesma idéia pode ser vista no Diagrama 7, embora nesse caso a solução seja um pouco mais criativa. As brancas têm uma grande vantagem de quatro peões, mas as pretas ameaçam com 1...Cxh2 e 1...Cf2 xeque-mate. Caso as brancas façam o lance 1.Dd6, as pretas conseguem se salvar com 1...Cf2+ 2.Rh2 Cg4+ e alcançam um empate por xeque perpétuo. No entanto, ao trocar as Damas, as brancas acabam com todos os seus problemas. A questão, aqui, é que essa troca parece impossível. Ou será que não? Na verdade, as brancas podem ganhar, usando o seguinte truque: 1.Db8+! Rxb8 2.Cc6+, num garfo ao Rei e à Dama, levando a um final vitorioso. Depois de 2...Rb7 3.Cxd4 Cf2+ 4.Rh2 Cg4+ 5.Rg3, as pretas não têm opção, a não ser abandonar a partida.

Obviamente, trocar peças pode ser uma estratégia defensiva importante. Às vezes é difícil descobrir um modo de fazer a troca desejada, mas o resultado final, em geral, vale o esforço.

No próximo exemplo, as brancas sacrificam um peão para mobilizar rapidamente, o exército. No Diagrama 8, as brancas acabaram de rocar e oferecem o peão-b2 como isca às pretas (que ainda estão em inferioridade de desenvolvimento). Antes de capturar esse peão, as pretas devem responder a duas perguntas:

1. Depois de capturar o peão-b2, será possível desenvolverem-se tanto quanto as brancas?
2. Será que as brancas poderão usar as linhas abertas pela minha captura para me deixar em apuros?

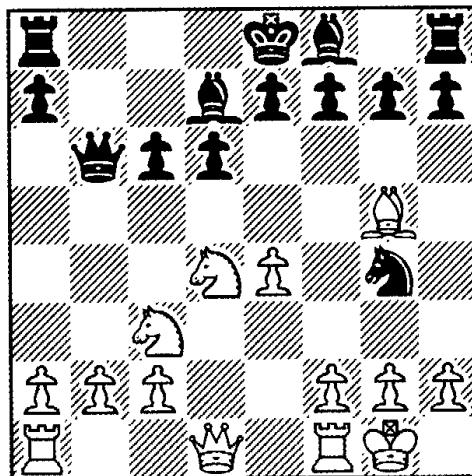


Diagrama 8. Jogam as pretas.

Gormon-Silman
Memorial Ervin, 1987

Na situação das pretas, o fato mais importante é o seguinte: sobrevivendo ao ataque das brancas, ele terá uma vantagem material que oferece excelente chance de vitória. E é com esse objetivo em mente que ele deve lutar.

1...Dxb2 2.Dd2 h6

Um lance forte, embora não desenvolva imediatamente uma peça. Seu objetivo mais profundo é ganhar tempo, atacando o Bispo, e preparar caminho para colocar o Bispo-f8 na diagonal h8-a1. As pretas estão em segurança nessa posição porque sua estrutura de peões age como uma espessa muralha protetora, que evita incursões inimigas. Observe como os peões em c6 e d6 defendem as importantes casas b5, c5, d5 e e5, tornando-as inabitáveis para as peças inimigas.

3.Bh4?

Tendo sacrificado um peão, as brancas deveriam cautelosamente jogar 3.Tab1 Da3 4.Tb3. Em seguida, com Tf1-b1, teriam a possibilidade de usar a coluna-b para sua vantagem. O lance das brancas, ao contrário, encaixa-se com perfeição no plano de desenvolvimento das pretas.

3...g5!

Normalmente, não se recomenda esse tipo de fraqueza no flanco. Nesse momento, no entanto, as pretas têm de desenvolver seu exército com a maior rapidez possível. Vindo com ganho de tempo, esse é o melhor lance das pretas.

4.Tab1 Da3 5.Tb3

A Torre das brancas assumiu o controle da coluna-b com ganho de tempo, mas elas ainda não são capazes de causar danos à posição das pretas.

5...Da5 6.Bg3 Bg7

Agora, o Bispo-g7 está muito forte, e as pretas preparam-se, com 7...0-0, para deixar o Rei em segurança. As brancas tentam romper a estrutura de peões das pretas na ala do Rei, mas, ao fazerem isso, permitem que as pretas iniciem uma série de movimentos que levarão, no final, à troca das Damas.

7.h4?! gxh4 8.Bxh4 Bxd4!

Normalmente as pretas não trocariam esse excelente Bispo pelo Cavalo-d4, mas nesse caso o lance representa mais do que uma simples troca de peças.

9.Dxd4 De5 10.Dxe5 Cxe5 11.Tb7 f6

O controle das brancas sobre a coluna-b permite que exerçam certa pressão, mas não o suficiente para compensar o déficit de peões. Com 11...f6, as pretas continuam a consolidar sua posição, criando um local seguro, em f7, para o Rei.

12.f3 Bc8

As pretas forçam a Torre a sair da perigosa sétima fila. Observe que elas não têm pressa de avançar e atacar. Apenas melhoram lentamente a própria posição. Quando temos vantagem material e estamos numa posição segura, podemos nos dar ao luxo de gastar tempo e torturar o adversário. Esse estilo de gato-e-rato é uma das estratégias favoritas dos mestres.

13.Tb4 Tg8 14.Rh1 Rf7 15.Tfb1 Td8!

Um lance sutil. No final, essa Torre vai alcançar a coluna-b, pelo...Td7-b7.

16.Bg3 c5 17.Tb8 Txb8

As pretas empenham-se em trocar as peças porque, a cada troca, se aproximam da vitória.

18.Txb8 Cc6

O Cavalo preto persegue a Torre branca até uma casa menos ativa.

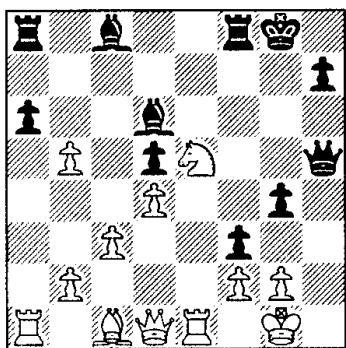
19.Tb2 Td7 20.Bf4 h5 21.Cd5 Tb7 22.Bc1 Txb2 23.Bxb2 Be6

Esse lance sinaliza o final do domínio das brancas na coluna-b e força uma outra troca.

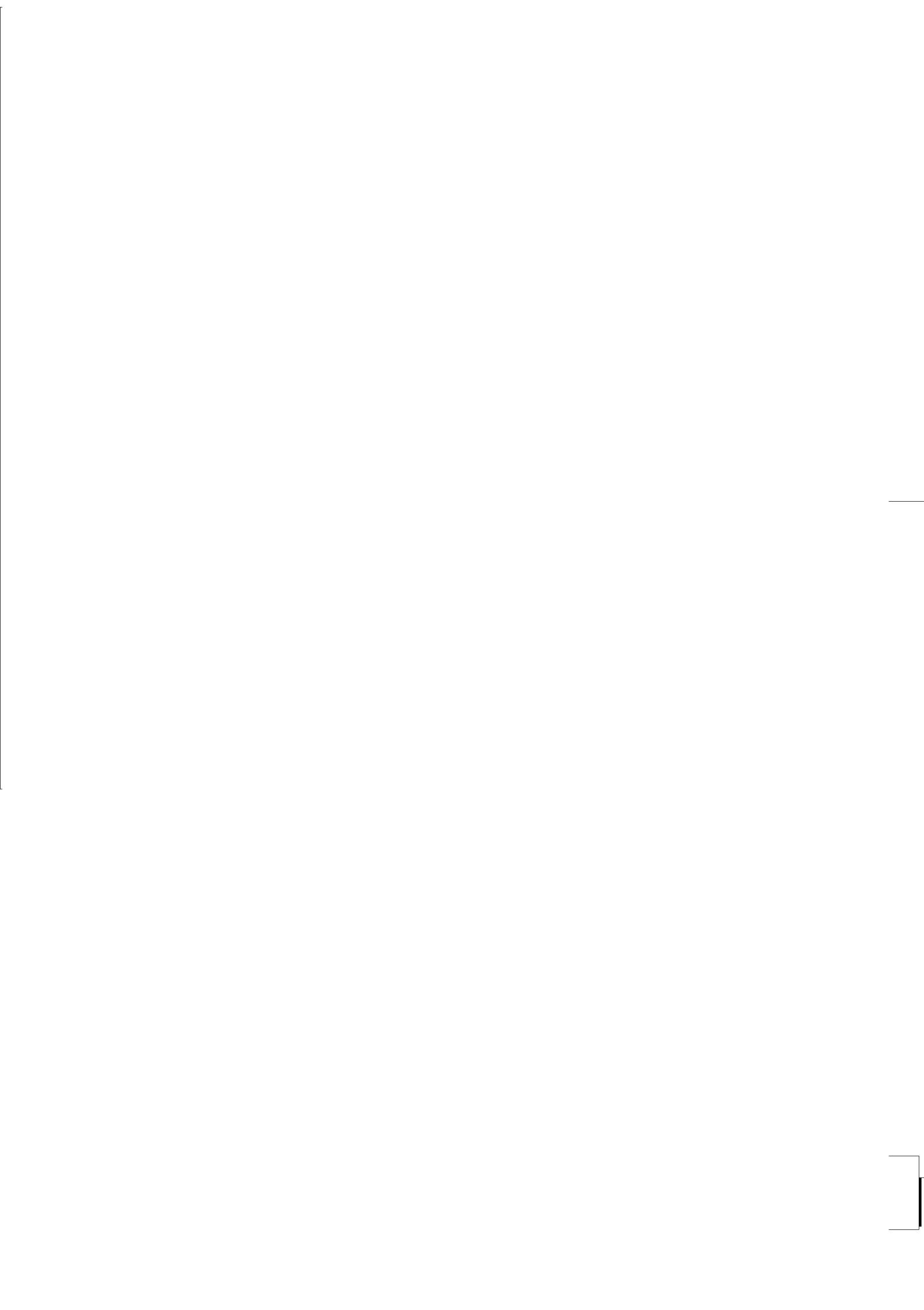
As pretas conquistaram uma posição vitoriosa e as brancas sabem disso. Como acabamos de ver, o principal tema a ser lembrado é:

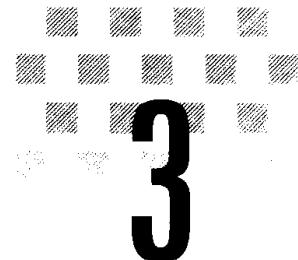
No xadrez, uma das vantagens mais evidentes que podemos conquistar é ganhar peões e peças do adversário. No entanto, enquanto tomamos material perdemos a oportunidade de desenvolver nossas peças. Portanto, adquirir material só é bom quando somos capazes de manter o mesmo nível de mobilização alcançado pelo adversário.

TESTE 2. As pretas sacrificaram dois peões num ataque que parece forte. Jogam as brancas. Como lidar com os problemas na ala do Rei?

**Teste 2**

Silman-Malachi
Lloyds Bank Masters 1978





Como barrar o contrajogo inimigo

Em algum momento teremos uma vantagem de posição, seja ela grande ou pequena. Faz parte do fluxo natural do jogo. Transformar essa vantagem em vitória, no entanto, já é outra questão. Raramente o jogador fica tão deprimido com a inferioridade posicional a ponto de esperar o pior com resignação. O mais provável é que o adversário inicie lances agressivos na luta por um bom contrajogo. Nesse caso não devemos reagir com a mesma agressividade, devemos ficar calmos e usar a seguinte estratégia:

Tentar encontrar o equilíbrio ideal entre a defesa e a continuidade das ações que colocam nosso plano em prática.

Vejamos um exemplo. No Diagrama 9, a posição é muito favorável às brancas. Com um peão a mais e um Bispo poderoso e centralizado, não há dúvida de

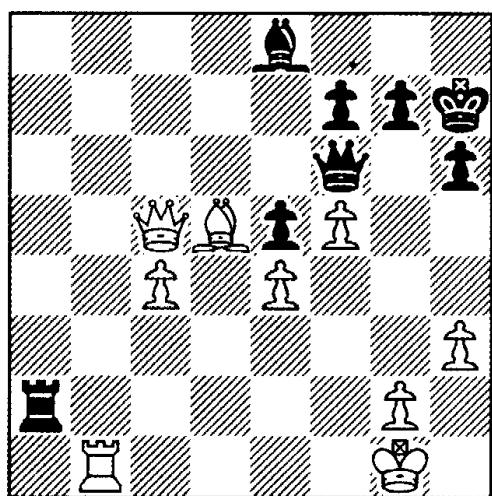


Diagrama 9. Jogam as brancas.
Botvinnik-Kan
Leningrado, 1939

que as brancas estão vencendo o jogo. Mas as pretas têm um trunfo: a Torre, agressivamente posicionada na sétima fila. O poder dessa peça permite que as pretas ameacem com 1...Dg5. Se as brancas permitirem esse lance, as pretas ganharão o jogo, pois o xeque-mate na g2 pode ser evitado apenas com 2.Df2 (que perde a Dama para 2...Txf2) ou 2.g4 (que permite 2...Dd2, seguido de um rápido xeque-mate).

Como as brancas devem reagir? Ameaças ao Rei sempre alimentam um pavor desmedido. Muitos jogadores entrariam em pânico e tentariam algo como 1.Db4?? Dg5 2.Tb2. A idéia é boa – a troca realmente minaria o ataque das pretas. No entanto, as pretas tentariam jogar 2...Dc1+, capturando a Torre branca e transformando uma posição perdida numa vitória fácil.

Ao ver a ameaça das pretas, se as brancas pensarem apenas na defesa, perderão o jogo. O que o jogador deve fazer, ao contrário, depois de compreender a ameaça é analisar as próprias vantagens e tentar combinar um plano de ação agressivo, que valorize seus pontos fortes, com um bom esquema defensivo. Esse é o caminho ideal.

As brancas têm um peão a mais. Como é um peão passado, seria ótimo avançar e criar uma nova Dama. O que impede essa promoção? A Dama branca está no caminho de seu próprio peão. É preciso movê-la para usar imediatamente o peão extra em c4. Agora é o momento da decisão crítica: para onde mover a Dama branca, a fim de protegê-la de uma possível ameaça das pretas, com ...Dg5? Por ter uma vantagem material, as brancas adorariam trocar as Damas. Portanto 1.De3! é a melhor resposta. Esse lance barra o ataque do inimigo no meio do caminho e permite que as brancas prossegam com seu próprio plano.

Nas próximas seções examinaremos dois métodos para lidar com o contrajogo inimigo. O primeiro consiste em estar sempre alerta a possíveis ameaças táticas do adversário. O segundo, em mantê-lo sempre sem ação.

CUIDADO COM AS AMEAÇAS TÁTICAS

Com freqüência, quando estamos ganhando um jogo de xadrez, chega um momento em que nosso maior desejo é terminar logo. O adversário faz um lance e partimos para a resposta sem pestanejar. Essa falta de cuidado levou muitos possíveis vencedores ao caminho do esquecimento. Num único momento de desatenção, o jogador pode cair numa armadilha e pôr tudo a perder.

Como expliquei em *Xadrez vitorioso: táticas*, as táticas são manobras que aproveitam uma oportunidade imediata com o objetivo de fortalecer a própria estratégia ou destruir a estratégia do inimigo (consulte esse livro para saber mais sobre as táticas). Veremos agora alguns exemplos do que pode acontecer quando subestimamos as possibilidades táticas do adversário.

No Diagrama 10, as pretas correm o risco de perder a Dama e ficar com uma peça a menos. No entanto, seus peões passados na ala da Dama estão tão fortes que um deles será logo promovido e elas ganharão o jogo. Confiantes nessa vitória iminente, as pretas poderiam facilmente lançar mão do 1...b3?? Mas imagine seu pavor quando percebessem que 2.Txe7+ Rxe7 3.Bc5+, seguido de Bxa3, poderia levar o adversário a vencer em um lance!

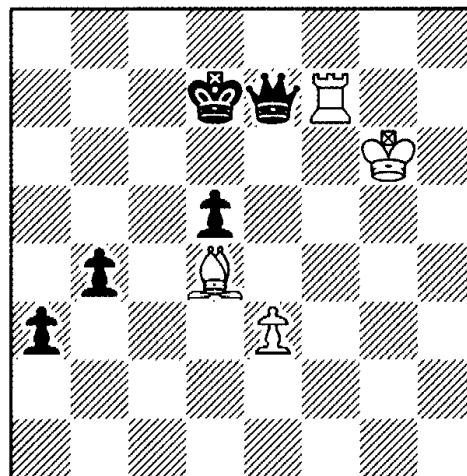


Diagrama 10. Jogam as pretas.

Makogonov-Botvinnik
URSS, 1943

Atentas a esse risco, as pretas jogam o simples 1...Dxf7+! Depois de 2.Rxf7 b3, as brancas ficam sem ação diante da ameaça de 3...b2, seguido de 4...b1=D e abandonam a partida.

Um dos piores (e mais onerosos) exemplos de falta de atenção que já vi aconteceu num evento do Campeonato Mundial de Juniores. As jogadoras eram garotas de nove anos que há muito haviam perdido o interesse pelo jogo. A primeira, com três peões a menos, já havia se conformado com a derrota e jogava apenas por inércia. A segunda, que também achava que o jogo já estava decidido, nem olhava mais para o tabuleiro. Em lugar de prestar atenção no jogo, ela dançava, literalmente, demonstrando o prazer antecipado pela vitória que lhe daria o título de campeã mundial na categoria feminina com menos de dez anos. Os técnicos e os pais da segunda jogadora estavam completamente desorientados. Queriam que ela ficasse quieta e levasse o jogo a sério; depois da competição haveria tempo mais do que suficiente para comemorações. Mas, como não é permitido aconselhamento durante eventos competitivos, eram forçados a assistir, apavorados, ao desenrolar do drama.

A partir da posição mostrada no Diagrama 11, as brancas resolveram incluir alguns xeques maldosos antes de desistir e jogaram 1.Te3+. Agora tanto 1...Rd8 2.Te8+ Rc7 quanto 1...Rf6 2.Tf3+ Rg6 poriam fim ao jogo. Mas a segunda jogadora estava completamente desatenta. Sem olhar para o tabuleiro, pegou o Rei e jogou 1...Rf8???. A resposta 2.Te8 xeque-mate trouxe-a de volta à realidade, mas já era tarde. O título estava perdido e a euforia foi substituída pela histeria. A moral dessa história?

“O jogo só acaba quando termina.” Pode parecer uma frase batida, mas é muito verdadeira – para todos os esportes. Evite o excesso de confiança e nunca faça jogadas apressadas.

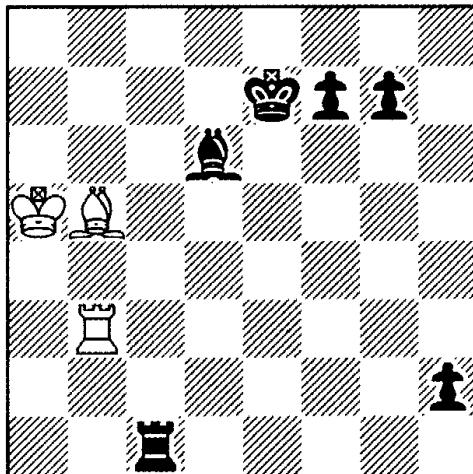


Diagrama 11. Jogam as brancas.

Lembre-se: o jogo não termina enquanto seu adversário não abandona a partida ou dá um xeque-mate!

Às vezes pensamos que temos uma vantagem evidente, mas de repente uma tática nos força a reavaliar a situação. Quando surgem circunstâncias desagradáveis como essa, devemos manter a cabeça no lugar e procurar controlar os danos, exatamente como fez Bobby Fischer quando enfrentou a situação apresentada no Diagrama 12. Nesse momento as pretas têm um peão a mais. Ele gostaria de defender seu peão-b6, que está sendo atacado pelas peças brancas em b2 e b4. A defesa óbvia seria 1...Tb8, lance que muitos fariam sem nenhuma hesitação. Mas essa defesa seria esmagada por 2.Bf1 Bxf1 3.Txb6!! e as brancas venceriam de imediato graças à fraqueza da primeira fila das pretas (3...Txb6 4.Ta8+ leva ao xeque-mate).

Na realidade, Fischer compreendeu a dificuldade, manteve a calma diante do ataque e aceitou o inevitável – perder o peão-b6. Em seguida jogou para extrair as presas recentemente expostas pelas brancas. Depois de 1...b5 2.Bxb5

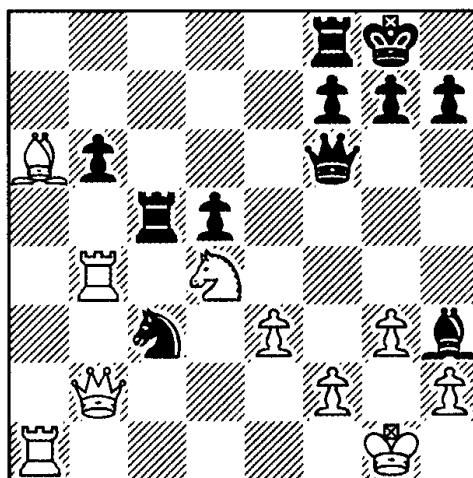
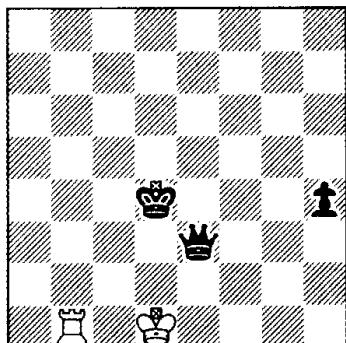


Diagrama 12. Jogam as pretas.

Reshevsky-Fischer
Campeonato dos EUA, 1963-64

Cxb5 3.Txb5 Txb5 4.Dxb5 De5, as brancas passam a ter uma vantagem pequena, mas as pretas haviam minado a maior parte de seu potencial agressivo e as pretas conseguiram salvar o jogo.

TESTE 3. Jogam as pretas. É evidente que elas estão ganhando e podem escolher vários lances tentadores, tais como 1...h3, 1...Dg1+ e 1...Rc3. Há algo de errado com o 1...Rc3?



Teste 3

PARA DEIXAR O ADVERSÁRIO SEM AÇÃO

O xadrez pode ser jogado em vários níveis. Podemos jogar para criar uma obra de arte – um jogo brilhante, que será estudado e admirado por outros jogadores. Mas podemos também jogar xadrez como um esporte em que o principal objetivo é conquistar a vitória do modo mais seguro e econômico. Para a maioria das pessoas é difícil criar uma obra de arte, especialmente quando o adversário está determinado a atrapalhar os seus planos. Mas enquanto empreende essa luta para alcançar a imortalidade que uma obra de arte confere, você pode aumentar suas chances de vencer jogos aperfeiçoando sua habilidade de limitar as chances do adversário, o que é mais fácil de desenvolver.

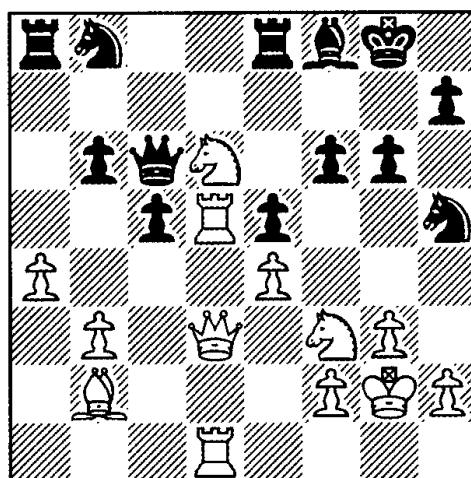


Diagrama 13. Jogam as pretas.

Keene-Hartston
Inglaterra, 1968

Depois de conquistar uma vantagem estática, o mais importante é primeiro restringir as chances do oponente e só então dar seguimento aos seus planos. Isso quer dizer que, tendo êxito em colocar o adversário numa posição passiva, o jogador deve fazer tudo o que estiver ao seu alcance para mantê-lo nesse estado. No Diagrama 13, por exemplo, a situação é perfeita para as brancas. Suas peças estão avançando sobre a posição das pretas e o adversário não dispõe de condições para criar ameaças. Para vencer, tudo o que as brancas precisam fazer é manter as peças das pretas encurraladas e lentamente casa por casa, esgueirar-se pelo território inimigo com segurança e energia.

1...Te6

As pretas esperam trocar as suas peças inativas pelas peças ativas das brancas.

2.Dc4

As brancas não permitem que as pretas levem seu plano adiante. Agora as pretas precisam lidar com as ameaças na diagonal a2-g8 e evitar movimentos como 2...Bxd6?? 3.Txd6, que acarretam perdas consideráveis de material.

2...Cg7

As pretas defendem e6. Observe que a única opção que têm agora é agüentar firme na defesa.

3.Cb5

O Cavalo branco recua, abrindo a coluna-d para as Torres brancas.

3...Ca6

As pretas esperam trocar o forte Cavalo branco no lance ...Cc7.

4.Td7

Ao obter o controle da sétima fila e evitar ...Cc7, as brancas não empregam muita criatividade. Estão apenas tomando cuidado para que as pretas continuem encurraladas na posição atual.

4...Rh8 5.Ca7

A ameaça dupla de 6.Dxa6 e 6.Cxc6 ganha material.

5...Txa7 6.Txa7

As brancas, aparentemente sem nenhum esforço, ganham a qualidade e, no final, o jogo. A moral da história é:

Não tente tornar o jogo excitante! O melhor é torná-lo seguro e fácil!

Vejamos um outro exemplo de “melhor garantir a segurança do que se arrepender depois”. No Diagrama 14, a posição é unilateral. Lances como 1.Ra5, 1.b6 ou 1.c6 promoveriam uma vitória fácil, independentemente de qual o jogador escolhesse. No entanto, nunca sabemos que erros podemos cometer depois, e

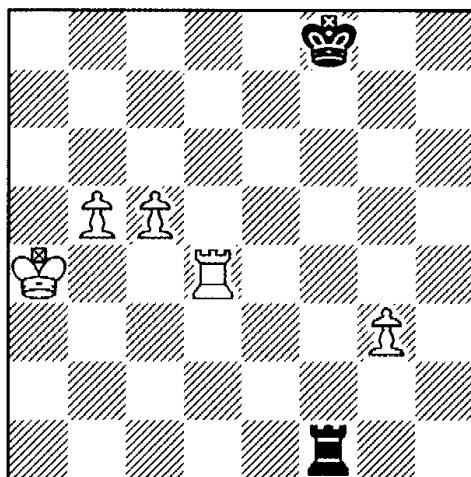


Diagrama 14. Jogam as brancas.

a Torre preta é uma peça forte. Será que não faria sentido trocar essa peça quando surgisse a oportunidade? Assim, as pretas não teriam nada com que prejudicar as brancas. Jogando 1.Tf4+, forçamos a troca de Torres e tiramos as últimas esperanças das pretas.

O lance 1.Tf4+ não é necessário, mas ilustra um importante estado de espírito:

Quando estiver com a vitória nas mãos, mantenha o jogo simples e seguro. Se for possível, tome as armas do adversário para eliminar o risco de levar um tiro pelas costas.

Um mestre desse estilo de jogo, que consiste em destruir o contra-ataque inimigo antes de iniciar os preparativos para o xeque-mate, foi o campeão mundial Tigran Petrosian. No próximo exemplo, veremos seu anticontrajogo numa partida com Boris Spassky, também campeão mundial.

Como mostra o Diagrama 15, as pretas têm um peão a mais, mas o principal nessa posição é que os dois jogadores rocam em lados opostos do tabuleiro. As

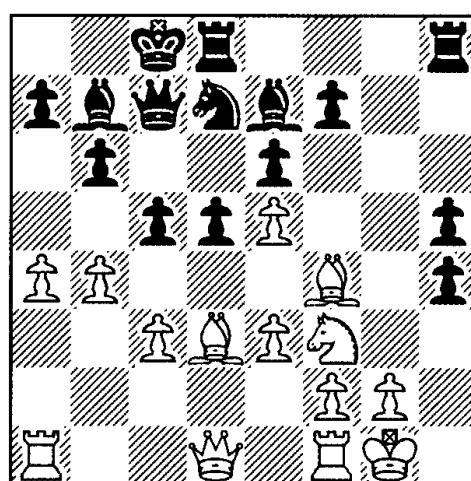


Diagrama 15. Jogam as pretas.
Spassky-Petrosian
Jogo do Campeonato Mundial, 1966

pretas pretendem colocar as Torres na coluna-g e seguir para o xeque-mate. Sabem que as brancas estão decididas a jogar a4-a5 e em seguida tentar liquidar o Rei preto. Por que então dar ao oponente qualquer chance de sucesso nessa empreitada? Por que não fechar a ala da Dama e dar um xeque-mate nas brancas? Siga os movimentos e veja como Petrosian, nesse jogo, deixou Spassky desnorteado. O segredo foi deter o contra-ataque de Spassky.

1...c4!

Esse lance confere às brancas o controle da casa-d4, mas, mais importante ainda, prepara o terreno para bloquear o jogo na ala da Dama. A casa-d4 é um pequeno preço a ser pago pela segurança do Rei preto.

2.Be2 a6!

As pretas conseguiram o que queriam. Agora, tanto 3.b5 a5 quanto 3.a5 b5 levam ao bloqueio completo na ala da Dama. Assim, as brancas não têm mais chances de ataques contra o Rei preto e encontram-se sem nenhuma possibilidade de contrajogo.

3.Rh1 Tdg8 4.Tg1 Tg4

Já que todas as linhas de ataque da ala da Dama estão fechadas, as pretas podem empregar com segurança toda energia nas suas aspirações da ala do Rei.

5.Dd2 Thg8 6.a5 b5

No final, completamente sem jogo, as brancas perdem a partida.

No Diagrama 16 apresentamos outro exemplo de jogo em que, embora tivesse a vantagem, o jogador avançou com cuidado para não dar oportunidades de contra-ataque ao adversário. As brancas sofrem com um Bispo terrivelmente posicionado em g2, um Cavalo que parece não estar indo a lugar algum e peões que precisam de defesa constante em c2 e e4. Ao contrário, o peão-d atrasado das

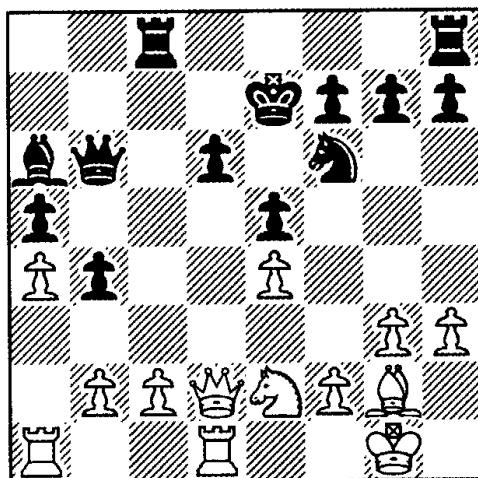


Diagrama 16. Jogam as pretas.

Matulović -Fischer

Vinkovci, 1968

pretas encontra-se bem defendido pela Dama e pelo Rei. Um plano natural das pretas seria dobrar as Torres na coluna-c aumentando a pressão contra c2. Infelizmente, 1...Tc4, que ataca e4 e prepara o terreno para as Torres dobradas, daria às brancas algumas chances de contra-ataque com 2.g4, pois 2...Cxe4 3.Bxe4 Txe4 4.Cg3, seguido de Cf5+, atrapalharia muito as pretas. Já que as vantagens dessa posição não irão desaparecer, as pretas decidem em primeiro lugar destruir as chances de contrajogo do inimigo. Depois disso estarão livres para realizar seus planos na ala da Dama. Aqui está como Fischer neutralizou Matulovic'.

1...h5!

As pretas barram o caminho de g3-g4.

2.b3

Esse lance mantém a Torre fora de c4, mas enfraquece a casa-c3.

3.Dxe2 Tc3

As pretas podem prosseguir na ocupação da coluna-c.

4.Td3 Thc8 5.Txc3 Txc3 6.Rh2 Dc5

Com seus lances restritos pela fraqueza em c2, as brancas acabam perdendo o jogo. As pretas, por sua vez, demonstraram triunfantes a sabedoria deste princípio:

Quando o jogador tem uma vantagem permanente, o melhor é gastar algum tempo na destruição de qualquer chance de contrajogo inimigo.

Mais um exemplo desse princípio. O Diagrama 17 mostra uma posição de minha partida com S. Gligoric'. O centro está bloqueado, de modo que o jogo acontece nos flancos. Como tenho superioridade na estrutura de peões, disponho de melhores chances a longo prazo e adquiri uma vantagem clara na ala do Rei

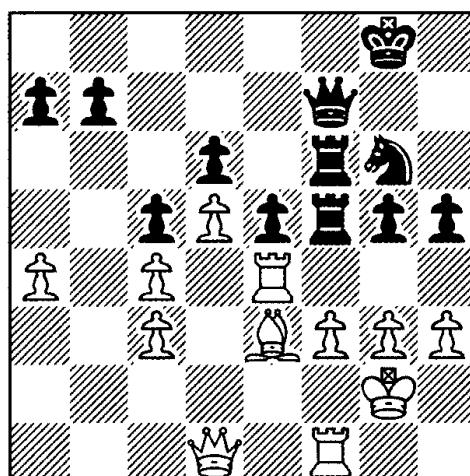


Diagrama 17. Jogam as pretas.

S. Gligoric'-Seirawan
Baden, 1982

graças à minha pressão sobre a coluna-f. Minha única preocupação é a ala da Dama, único local onde poderiam procurar contrajogo.

Já que minhas vantagens estáticas não irão desaparecer, decido interromper um pouco meu ataque na ala do Rei e mover meu Rei para o lado da Dama (Por que não colocar o velho para trabalhar?). Com o Rei defendendo esse lado do tabuleiro, o resto de meu exército fica livre para derrubar o monarca branco.

1...Rf8! 2.Tf2 Re8 3.Tf1 Rd7 4.Tf2 Rc8 5.Tf1 Dh7 6.Bd2

Elas não se deixam levar por 6.Dd2? Ch4+! 7.gxh4 Txf3 8.Txf3 Dxe4, seguido de ...g5-g4, ganhando a qualidade.

6...Tf8 7.Dc1 Df7

Se as brancas tomarem o peão-g, poderei penetrar na ala do Rei com ...Txf3 e um ataque decisivo.

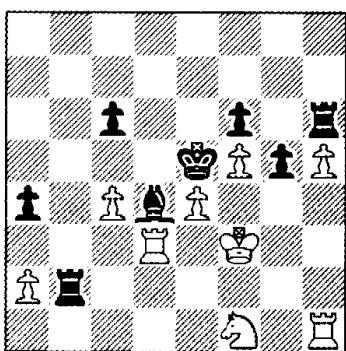
8.Dd1 Rc7 9.Be3 Dg7 10.Rh2 Dh7 11.Rg2 Tg8 12.Bd2 Cf8!

As brancas ficam sem ação, mas ainda estão firmes. Já que não consigo atingir a ala do Rei, volto minha atenção para outra vantagem de minha posição: os peões fracos em c4 e a4.

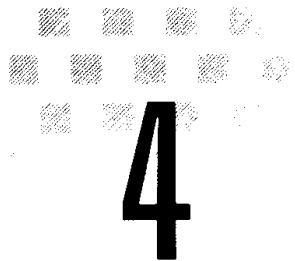
13.Db1 Cd7 14.Tee1 Cb6!

Finalmente a posição das brancas começa a desmoronar. 15.De4 Cxa4 16.Ta1 Cb6 17.Txa7 Tf7. A Dama branca é a única defesa do peão fraco em c4, por isso tenho prazer em trocá-la. 18.Te1 Dxe4 19.Txe4 Tgf8. Volto minha atenção novamente para f3. Agora posso vencer com 20.Bxg5 Txf3 21.Be3 Cxc4 22.Txc4 Txe3. 20.f4 gxf4 21.gxf4 Cd7 22.Rg3 Tg8+ 23.Rf2 Tfg7. Observe como a Torre branca em a7 está completamente fora de jogo. 24.Re2 Tg2+ 25.Rd1 Th2 26.Te2 Tg1+ 27.Be1 Thh1 28.Rd2 exf4 29.Bh4. As brancas abandonam a partida antes da resposta. O final teria sido mais ou menos assim: 29...Ce5 30.Bf6 Td1+ 31.Rc2 Tc1+ 32.Rb3 Tb1+ 33.Rc2 Thc1+ 34.Rd2 f3 35.Tf2 Tb2+ 36.Rxc1 Cd3+ 37.Rd1 Cxf2+ 38.Rc1 Cd3+ 39.Rd1 f2 e as pretas ganham.

TESTE 4. Jogam as pretas, que estão com um peão a menos, mas têm um Bispo superior ao Cavalo branco; os peões em a2, c4, e4 e h5 são todos fracos; o Rei preto está bem posicionado; a Torre em b2 também está muito forte. 1...Txa2 é um bom lance?



Teste 4
Gligoric'-Fischer
Siegen, 1970



Para onde levar as peças?

Para onde levar as peças? Parece uma pergunta que envolve estratégia, não é? Em geral todos os leitores deste livro sabem para onde podem mover as peças, e quase todos tem consciência de que a maioria das peças fica mais forte quando é colocada no centro do tabuleiro. Porém, saber *como mover as peças* não tem nada a ver com saber *onde colocá-las*. Para começar a entender essa questão, vamos examinar as necessidades específicas de cada peça e conhecer os princípios de sua movimentação. Na verdade, este capítulo pode ser considerado o mais importante do livro, pois a sutileza do que é ensinado aqui tem aplicação prática em quase todos os jogos. Portanto, depois de dominar essas informações, você estará vários passos à frente de grande parte dos outros competidores. Analisaremos uma peça de cada vez, a começar pelo Cavalo.

O CAVALO

O Cavalo é a única peça que pode saltar sobre outras peças e peões. Desde o início da história do jogo, essa peça move-se do mesmo modo, o que poderia levar o leitor a pensar que séculos de familiaridade teriam eliminado sua aura mística. Ao contrário! Número um na lista de preferências de Grandes Mestres (tais como Petrosian e eu) e número dois, logo atrás do Bispo, na lista de outros, (o grande Fischer ama os Bispos), esse pobre saltador é desprezado por muitos amadores e secretamente temido por outros. Essa relação de amor e ódio é fácil de ser explicada. O fato de que um Bispo pode na verdade ir um pouco mais além do que o Cavalo na maioria das situações alimenta o desprezo pelo Cavalo, que parece uma peça fraca. No entanto, no ambiente adequado, o Cavalo pode varrer o Bispo para fora do tabuleiro. Nesse caso, os jogadores demonstram verdadeiros arroubos de amor.

Os amadores tendem a desconfiar dos Cavalos porque:

- suas peças e peões são sempre garfados por essas terríveis feras;
- não sabem como usá-los adequadamente.

O objetivo dessa seção é pôr fim à desconfiança. Já é hora de aprender como dominar o tabuleiro usando o Cavalo.

A CRIAÇÃO DE PONTOS DE APOIO

Ao contrário do Bispo, o Cavalo é uma peça de curto alcance. Isso significa que ele precisa avançar pelo tabuleiro para se fortalecer. No entanto, à medida que avança, fica mais vulnerável ao ataque de peças e peões inimigos e, por isso, precisa de um ponto de apoio, uma casa segura, onde possa descansar protegido enquanto simultaneamente lança uma sombra ameaçadora sobre o tabuleiro. O ponto de apoio só é ideal quando não pode ser atacado por um peão inimigo ou quando o ataque de um peão resulta num sério enfraquecimento da posição do inimigo. Portanto, essa é primeira regra em relação aos Cavalos:

Para serem efetivos, os Cavalos precisam de pontos de apoio avançados.

Algumas vezes o ponto de apoio surge de repente, de modo inesperado (o que significa que foi criado por um erro grave do inimigo). Se, durante o jogo aparecer algum desses, corra com o Cavalo para lá e apodere-se dele imediatamente. Em geral, porém, o adversário não costuma ser tão generoso e você terá de descobrir como criar um ponto de apoio. Extensas estratégias são desenvolvidas para criá-los. Um Cavalo posicionado num ponto de apoio perfeito é o primeiro passo para uma vitória grandiosa. A seguir explicaremos o porquê.

AS PRIMEIRA E SEGUNDA FILAS

Cavalos na primeira e segunda filas são puramente defensivos. Se não puderem avançar pelo tabuleiro, nunca serão atacantes de verdade. Vejamos alguns exemplos.

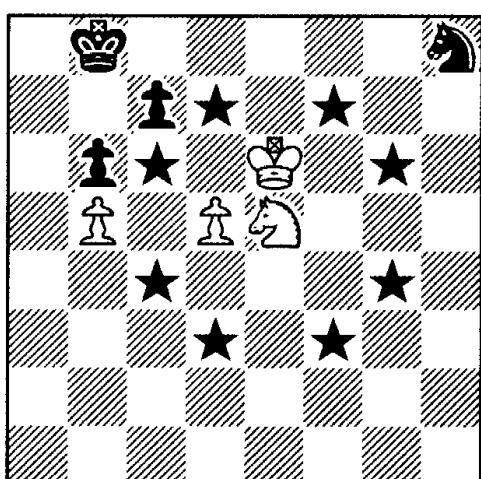


Diagrama 18.

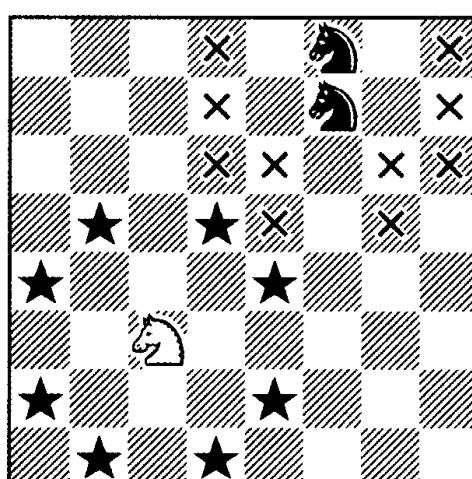


Diagrama 19.

No Diagrama 18, apresentamos uma posição em que há igualdade material, mas as pretas estão em grande desvantagem. Além da superioridade posicional

do Rei, o Cavalo branco está fortemente posicionado na quinta fila, de onde controla nada menos do que oito casas; por sua vez, seu concorrente preto está na terrível casa-h8, de onde controla apenas duas casas. As brancas podem ganhar com 1.d6 cxd6 2.Rxd6 Rb7 3.Rd7 Rb8 4.Rc6 Ra7 5.Rc7 Ra8 6.Rxb6 ou com 1.Rf6, seguido de 2.Rg7 e 3.Rxh8.

Um exemplo extremo é mostrado no Diagrama 19. Observando-o compreendemos que um Cavalo na primeira ou na segunda fila praticamente não ajuda em nada. Na primeira fila, o Cavalo preto controla quatro casas, enquanto o outro das pretas, estando mais avançado, é responsável por seis. O poder combinado dessas duas peças é de dez casas, apenas duas mais do que o único Cavalo adversário, posicionado em c3. Bastante patético, não acha? Observe também que os Cavalos pretos precisarão de muitos movimentos para avançar no tabuleiro até uma posição de onde possam lançar um ataque contra o inimigo. A regra:

Os Cavalos nunca serão bons atacantes se ficarem vagando pelas duas primeiras filas!

A TERCEIRA FILA

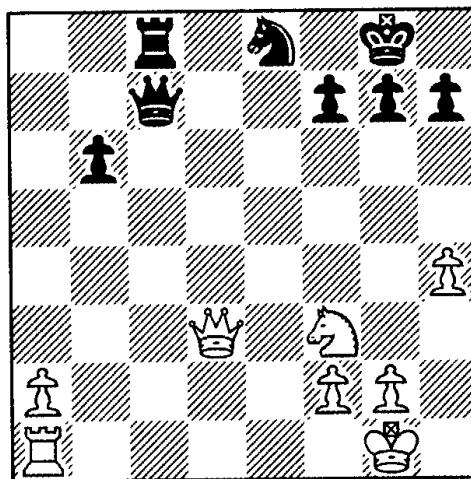


Diagrama 20. Jogam as brancas.

Na terceira fila, o Cavalo já é mais útil para a defesa e, pulando para a quinta fila, num único lance, adquire uma postura realmente agressiva. A partir da posição mostrada no Diagrama 20, por exemplo, as brancas tentam 1.Cg5, com a intenção de destruir as pretas com 2.Dxh7+. Como estas devem lidar com essa ameaça tão transparente, porém incômoda? A melhor resposta seria 1...Cf6, tirando o Cavalo preto da terrível casa-e8 e levando-o ao posto f6, muito superior. A partir de f6, o Cavalo preto defende h7 e pode sonhar com pastos ainda mais verdes, tais como d5, e4 ou g4. Observe que g5 não é um ponto de apoio para o Cavalo branco, porque as pretas podem obter o controle dessa casa facilmente, jogando ...h7-h6.

A QUARTA FILA

Na quarta fila, o Cavalo geralmente é tão bom quanto o Bispo e fica bem posicionado tanto para o ataque quanto para a defesa. No Diagrama 21, por

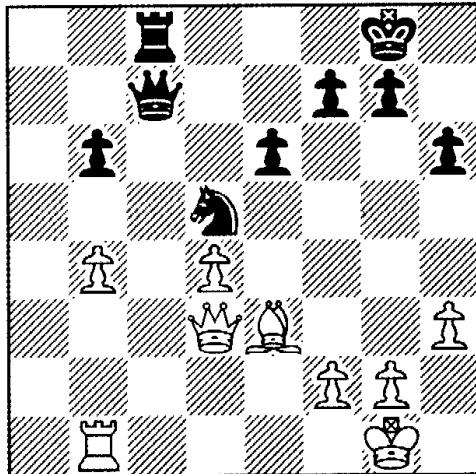


Diagrama 21.

exemplo, o Cavalo dispõe de um ponto de apoio bem firme, a casa-d5, de onde pode ser defendido pelo peão-e6 e não pode ser expulso por uma peça inimiga. Observe o alcance do Cavalo: ele defende o peão-b6, ataca o peão-b4, pode saltar para c3, e3 ou f4 quando quiser e também pode retornar para c7, e7 ou f6, caso seja necessário. Compare esse Cavalo com os Cavalos dos diagramas anteriores, escondidos em filas inferiores. É óbvia a diferença em termos de poder de ataque e flexibilidade.

A QUINTA FILA

Num ponto de apoio da quinta fila, o Cavalo é superior ao Bispo. Pode mirar muitos pontos do campo inimigo, ameaçar peões e ajudar o resto do exército a preparar um ataque.

A posição no Diagrama 22 favorece o Cavalo preto, que tem tanto e4 quanto g4 como bons pontos de apoio. Se for para e4, poderá se juntar à Dama e à Torre

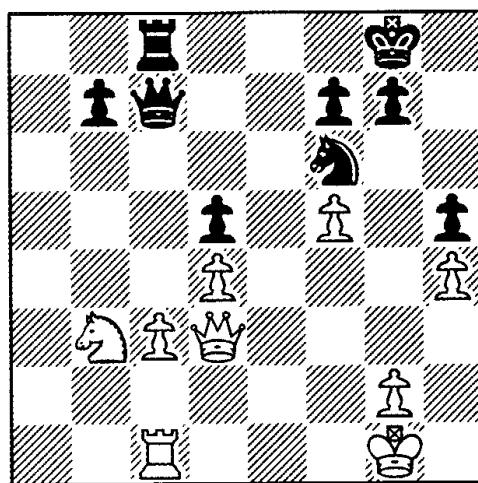


Diagrama 22. Jogam as pretas.

num ataque contra c3; se saltar para g4, poderá trabalhar com a Dama e desen- volver ameaças contra h2, via ...Dh2+. O Cavalo branco, entretanto, não conta com um verdadeiro ponto de apoio. Poderia ir para c5, mas o peão-b preto pode- ria avançar para b6 e expulsá-lo.

A SEXTA FILA

Na sexta fila, o Cavalo atua da mesma forma que um espinho atravessado na garganta. Infiltra-se no território inimigo, ataca peças e peões e controla casas críticas diretamente no campo do adversário.

No Diagrama 23, o Cavalo em e3 é uma ameaça potencial. Mira os peões em g2 e c4 e evita que as Torres brancas sigam para f1, d1 ou c2 (a Torre em c1 adoraria avançar para c2 e defender a2, mas esse Cavalo danado torna essa op-ção um suicídio).

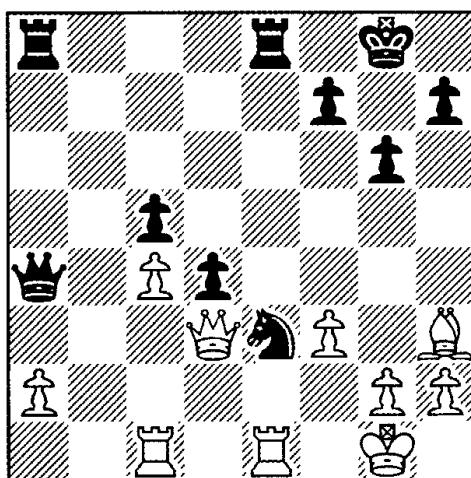


Diagrama 23. Jogam as brancas.

O TRABALHO EM POSIÇÕES FECHADAS

Os Cavalos demonstram grande poder em posições com peões bloqueados, cha-madas *posições fechadas*. Numa situação desse tipo, em que outras peças ficariam bloqueadas, os Cavalos simplesmente saltam sobre os obstáculos – os peões não atrapalham nem um pouco! Vejamos alguns exemplos de como os Cavalos desen-volvem maior força em posições fechadas, ao contrário de outras peças.

No Diagrama 24, o centro e a ala do Rei estão bloqueados por peões. O Bispo branco encontra-se em situação difícil, pois as diagonais estão obstruídas. O Cavalo preto, no entanto, salta sobre os obstáculos e pode jogar 1...Cf8, segui-do de 2...Cg6 e 3...Cf4, para alcançar o ponto de apoio f4.

Num uso mais especial, os Cavalos prosperam quando são colocados à frente de um peão adversário passado. Esse tipo de proteção limita a maioria das outras peças, mas os Cavalos são conhecidos como os melhores bloqueadores (*blockaders*) de peões passados. Veja o Diagrama 25. Alguns jogadores pode-

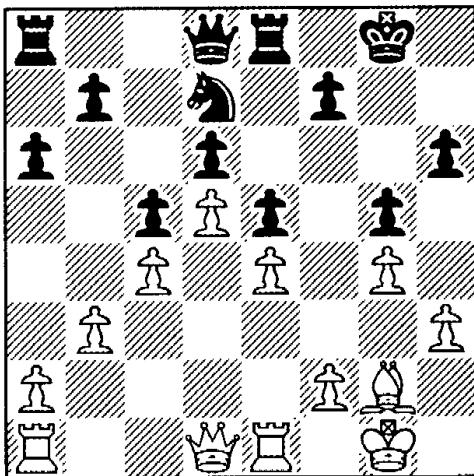


Diagrama 24. Jogam as pretas.

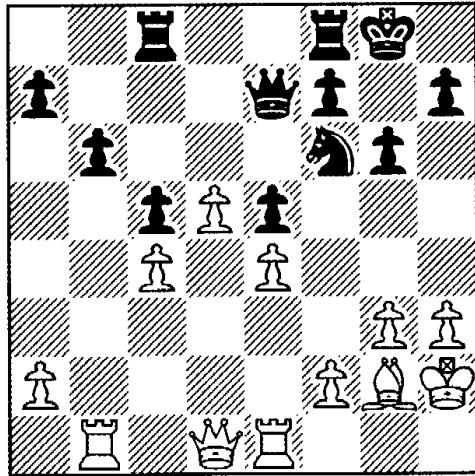


Diagrama 25. Jogam as pretas.

riam pensar que essa posição seria boa para as brancas. Elas contam com um Bispo contra um Cavalo preto que parece não estar fazendo praticamente nada em f6; controlam mais espaço no centro e têm um poderoso peão passado em d5. Na verdade essa posição é melhor para as pretas. Mas, por quê? Porque o Bispo branco encontra-se inativo e o Cavalo preto está posicionado para grandes feitos depois de 1...Ce8, seguido de 2...Cd6. Em d6 esse Cavalo adquire novas potencialidades: ataca tanto c4 quanto e4, forçando as brancas a destinarem sempre uma peça ou duas para a defesa desses peões; mantém as peças brancas fora de b5; mira outras casas, tais como b7, c8, e8 e f7; barra o caminho do poderoso peão branco passado. Grande proeza para uma única peça, não é mesmo?

Por que o Cavalo em d6 (à frente desse peão passado) tem maior poder do que teria um Bispo, Dama ou Torre? A resposta está na habilidade do Cavalo de saltar sobre outras peças. Vamos voltar ao Diagrama 25, desta vez com um Bispo preto em d6, em lugar de um Cavalo preto. Esse pobre Bispo mais parece um peão grande do que uma peça do alto-escalão, pois os peões pretos em e5 e em c5 bloqueiam sua atividade. Imaginemos agora uma Torre em d6. Também é um desastre, pois ela precisa de espaço em colunas abertas. E, no caso da Dama preta, essa peça é forte demais para limitar-se ao papel de protetora de um mero peão! O Cavalo, ao contrário, posiciona-se eficientemente em d6, à frente do peão branco passado, pois pode exercer de maneira simultânea papéis ofensivos e defensivos – algo que outras peças não podem fazer.

O jogo a seguir ilustra alguns dos pontos levantados nesta seção.

PETROSIAN-BONDAREVSKY MOSCOU, 1950

Neste jogo as pretas enfraquecem intencionalmente uma casa importante, na esperança de que as brancas não sejam capazes de usá-la. Acontece o contrário – em grande estilo o jogador das brancas aproveita esse ponto fraco.

1.Cf3 e6 2.g3 f5

Essa abertura é chamada de *Defesa Holandesa*.

3.Bg2 Cf6 4.0-0 Be7 5.d4 0-0 6.c4 c6 7.Dc2 De8 8.Cbd2 d5

As pretas conquistam algum espaço e a casa-e4. Mas pagam um preço: agora resta um buraco em e5. Além disso, o controle preto de e4 é muito mais tênue do que o controle branco de e5. Um peão preto nunca será capaz de expulsar as peças brancas de e5, enquanto com um simples f2-f3 as brancas podem tornar e4 inabitável para as pretas.

9.Ce5 Cbd7

As pretas oferecem uma troca de Cavalos e desafiam as brancas a usar realmente a e5. Na posição mostrada no Diagrama 26, será que as brancas podem aproveitar devidamente essa casa?

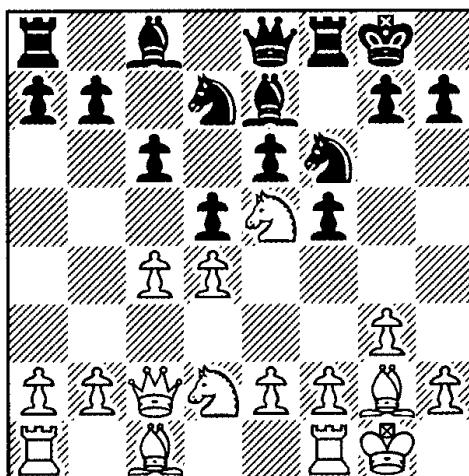


Diagrama 26. Jogam as brancas.

10.Cd3!

Um bom lance, que fortalece o controle de e5 e evita trocas que possam ajudar as pretas a abrirem mais espaço para respirar. Você poderia perguntar: como esse recuo aumenta o controle branco sobre e5? Com o Cavalo em e5, apenas o peão branco d4 atacava aquela casa (uma peça não controla a casa em que está). Agora, depois de 10.Cd3, as brancas a atacam duplamente.

10...Ce4 11.Cf3

Outra peça dirige-se à terra prometida e5.

11...Cd6 12.b3 b5?

Esse lance é um erro que permite às brancas ganharem uma quantidade significativa de espaço na ala da Dama. O melhor lance seria 12...b6, que restringiria o subsequente lance das brancas.

13.c5 Cf7

As pretas fazem de tudo para afastar as brancas de e5. Tendo obrigado as pretas a se limitarem à tarefa defensiva, as brancas agora abrem caminho para sua Torres, numa coluna da ala da Dama. Embora o objetivo da batalha por e5 seja montar uma boa casa para os Cavalos, as brancas não ignoram suas outras peças. Nunca esqueça que o xadrez é um jogo de equipe. Todo o exército tem de participar!

14.a4! bxa4 15.Txa4

Agora o peão em a7 é um alvo que as brancas tentarão atacar.

15...Bf6

As pretas levam outra peça para atacar e5.

16.Bb2

Esse lance compensa a pressão das pretas sobre e5 e permite que a Torre em f1 tenha acesso a a1.

16...a6 17.Cfe5 Cfxe5 18.dxe5 (Diagrama 27)

Como podemos ver no Diagrama 27, as brancas ocupam a casa-e5 com um peão. Por que as brancas teriam tomado essa decisão? Elas estavam dispostas a desistir desse ponto de apoio por duas razões:

- o peão-e5 recém-criado aumenta a vantagem de espaço das brancas;
- o peão branco saiu de d4, deixando essa casa aberta a outras peças.

18...Be7 19.f4 Tb8 20.Tfa1 Tb5 21.b4

As pretas ficam sem ação, portanto as brancas aproveitam para defender todos os seus peões. Em primeiro lugar, preocupam-se em jogar f2-f4 para proteger e5 permanentemente. Depois, jogam b3-b4 e apoiam c5.

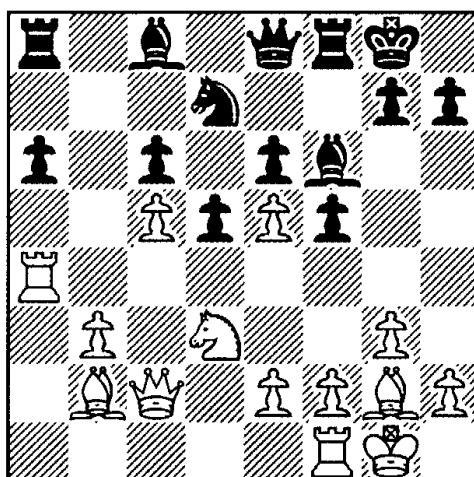


Diagrama 27. Jogam as pretas.

21...h5 22.Bc3

Um lance muito flexível, que dá ao peão-b4 outro defensor e simultaneamente permite que o Bispo tenha acesso à ala do Rei via Bc3-e1.

22...h4 23.e3

Outro lance útil. As brancas fornecem mais apoio à casa-f4, aumentam o controle da casa-d4 e limpam a diagonal f1-a6 para seu Bispo de casas brancas. Logo, esse Bispo poderá ir para f1 a fim de participar do ataque contra a6.

23...Cb8 24.Ce1

As brancas, jogando Cf3, Cd4 e Bf1, conseguirão infiltrar-se na posição das pretas. Antes de analisar a próxima partida, vamos colocar o Cavalo em d4 e avaliar a situação. Observe como ele varre o tabuleiro. Casas importantes, tais como b5 e f5, são tocadas; os peões em c6 e e6 são pressionados e outros pontos, tais como b3, c2, e2 e f3, são mantidos sob controle. É óbvio que pontos de apoio centrais, como d4, são extremamente importantes para os Cavalos!

Vejamos outro exemplo. No Diagrama 28, as brancas têm uma série de vantagens: melhor posição do Rei, controle da coluna-d aberta e um Cavalo superior no excelente ponto de apoio f5. O que torna a posição particularmente agradável é o fato de que o Cavalo preto não consegue obter uma base do mesmo tipo, pois o peão branco em e3 cobre tanto d4 quanto f4. Os lances seguintes giram em torno dos esforços das brancas para infiltrar a Torre em posição mais profunda na coluna-d.

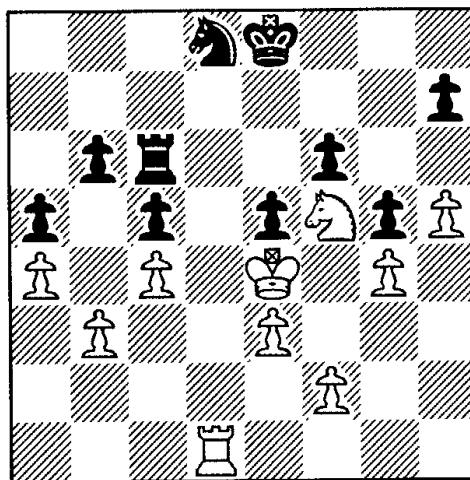


Diagrama 28. Jogam as brancas.

Petrosian-Bannik
URSS, 1958

1.Ch6!

As brancas preparam-se para ir a g8 e atacar o peão-f.

1...Ce6 2.Cg8 Cf8

As pretas defendem f6 com a Torre. É errado jogar 2...Rf7 porque, com 3.Td7+ Rxe8 4.Rd5, as brancas retomam sua peça e ao mesmo tempo conseguem se infiltrar ainda mais.

3.Td2 Rf7 4.Ch6+ Re8 5.Cf5 Ce6 6.Td6 Txd6 7.Cxd6+ Rd7 8.Cb5

As brancas permitiram a troca das Torres, mas as vantagens de sua posição ainda permanecem: Cavalo superior (que encontrou outro bom posto em b5) e Rei dominante (pronto para partir para d5 ou f5).

8...Cg7 9.h6

O pobre Cavalo preto está sendo encurralado.

9...Ce8 10.Rd5

Repentinamente o jogo termina! Qualquer lance de peão das pretas resulta em perda de material, um lance do Cavalo seria desastroso (10...Cc7+ 11.Cxc7 Rxc7 12.Re6 e o Rei ganha um banquete com todos os peões pretos da ala do Rei) e 10...Re7 permite 11.Rc6, após o que, caem todos os peões da ala da Dama.

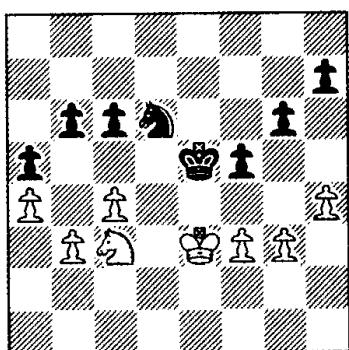
10...f5 11.Rxe5 fxg4 12.Cc3

Um Cavalo muito forte. Agora ele pode saltar para b5, d5 ou e4 – sem dúvida, uma rede interminável de pontos de apoio.

12...Re7 13.Ce4

As pretas abandonam a partida porque os seus peões-g logo cairão.

TESTE 5. Jogam as pretas. Quais casas elas podem reivindicar como pontos de apoio e como podem levar o Cavalo até lá?



Teste 5

O BISPO

Introduzida no século XV, essa peça relativamente nova tem longo alcance e fácil movimentação. Trabalha melhor em pares, pois cada Bispo está condenado a permanecer em casas de uma única cor durante todo o jogo. Juntos, entretanto, controlam as casas de ambas as cores e se completam com grande eficiência.

O Diagrama 29 mostra um empate morto com o peão da Torre numa casa de cor errada. As brancas estão em vantagem de um Bispo e um peão, mas não conseguem ganhar porque esse Bispo não sai das casas brancas e, por isso, não pode tirar o Rei preto do canto onde ele se encontra. (Apenas o peão da Torre, o peão de “a” ou “h”, gera um empate. Qualquer outro peão poderia garantir facilmente a vitória às brancas.)

Vejamos o Diagrama 30. Adicionar um Bispo de cada lado muda completamente a situação. A vantagem material das brancas permanece a mesma, mas agora a vitória é muito simples. Por quê? Com o novo Bispo, as brancas adquirem controle sobre as casas pretas e brancas. Depois de **1.Be5+ Rg8 2.h7+**, seguido de **3.h8=D**, o melhor que o jogador das pretas teria a fazer seria desistir do jogo e aproveitar seu tempo com outro programa.

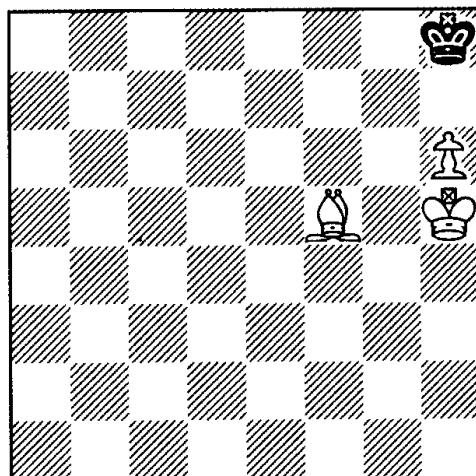


Diagrama 29. Jogam as brancas.

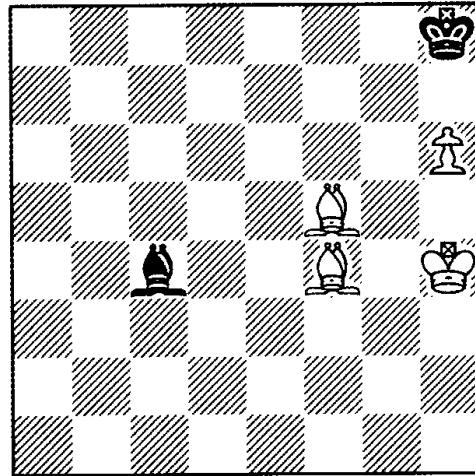


Diagrama 30. Jogam as brancas.

Para aqueles que ainda não se convenceram de que a restrição do Bispo a casas de uma única cor é realmente um problema que merece cuidadosa atenção, apresentamos a posição do Diagrama 31. Esse é um exemplo definitivo. As

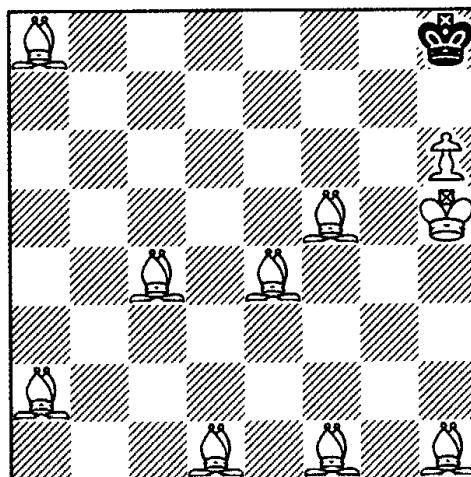


Diagrama 31. Jogam as brancas.

brancas têm um peão e oito Bispos contra um único Rei preto, mas não podem ganhar o jogo! Não acredita? Então jogue um pouco e veja se consegue provar o contrário. Se qualquer uma das peças brancas pudesse se transformar numa outra peça, as brancas levariam facilmente a vitória, pois qualquer outra peça teria a habilidade de controlar casas de ambas as cores. Os Bispos são a única exceção, e esse é um aspecto do qual não podem se orgulhar.

Bispos são peças interessantes. Por um lado, são maravilhosas em ataques de longo alcance, pois, estando num canto do tabuleiro, ameaçam peças que se encontram no lado oposto. Por outro lado, podem ser bloqueadas com facilidade por peões e estão condenadas a permanecer nas casas de uma única cor. Nenhum desses atributos, por si só, deixa os Bispos mais fortes ou mais fracos. A questão é a seguinte: fica a cargo do jogador transformá-los em algo especial, e é isso que faz do xadrez um jogo tão interessante.

Há três tipos de Bispos: bom, ruim e ativo. É muito importante compreender essas classificações para ter controle sobre o papel deles na partida.

Bispos bons

O Bispo é considerado bom quando seus peões centrais não se encontram em casas da mesma cor da sua e, portanto, não obstruem sua atividade. No Diagrama 32, por exemplo, o Bispo branco, posicionado numa casa branca, mira duas diagonais importantes: h1-a8 e a2-g8. É uma peça muito forte, pois nenhum peão branco está bloqueando seu caminho. Nesse caso, o Bispo pode trabalhar em conjunto com outra peça: a Torre. Depois de 1.Te7, o ataque duplo em f7 e b7 resulta em ganho de material. A estratégia é:

Coloque o Bispo numa diagonal desobstruída; as recompensas virão imediatamente.

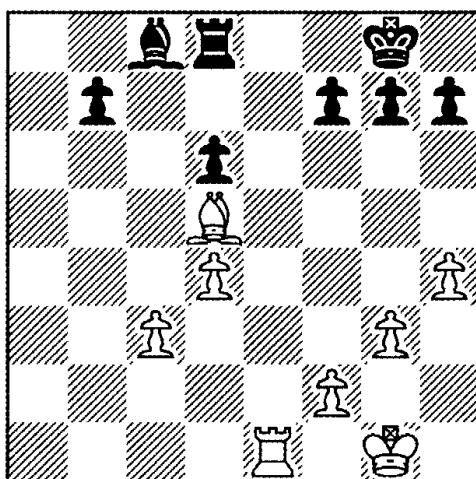


Diagrama 32. Jogam as brancas.

Bispos ruins

Um Bispo é considerado ruim quando seus peões centrais encontram-se em casas da mesma cor da sua e, portanto, bloqueiam sua atividade. No Diagrama 33, por exemplo, as brancas têm um Bispo a mais, mas ele é tão ruim que não serve para praticamente nada. O Bispo sozinho (sem a ajuda de outra peça) não pode fazer nada, e o Rei branco não pode se infiltrar na posição das pretas. Por isso, o jogo fica empatado. O que nos leva à regra:

Se o Bispo e os peões encontram-se em casas da mesma cor, a atividade do Bispo fica muito limitada.

É interessante observar que, se na posição apresentada no Diagrama 33 houvesse mais um Bispo branco em h3, nem assim as brancas conseguiram vencer, pois todos os peões pretos estão em casas pretas. Por causa da limitação de cor, os Bispos não passariam de fantasmas, flutuando pelo tabuleiro sem poder tocar em nada.

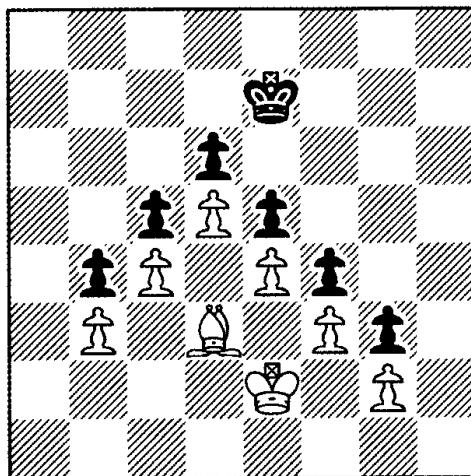


Diagrama 33. Jogam as brancas.

Bispos ativos

Um Bispo ativo pode ser bom ou ruim: é chamado *ativo* apenas porque exerce uma função ativa. Vejamos os Bispos do Diagrama 34. É fácil classificá-los: o Bispo preto é bom por definição (seus peões centrais estão todos em casas pretas); o Bispo branco é ruim (seus peões centrais estão em casas brancas). Essa classificação poderia nos levar a pensar que o Bispo preto é superior. No entanto, isso não é verdade. O Bispo branco, embora tecnicamente ruim, está ativo porque descansa fora da cadeia de peões e, portanto, não está bloqueado. O Bispo preto, embora tecnicamente bom, quase não dispõe de casas para se movimentar. As brancas têm uma série de jogadas para ganhar material, sendo a mais

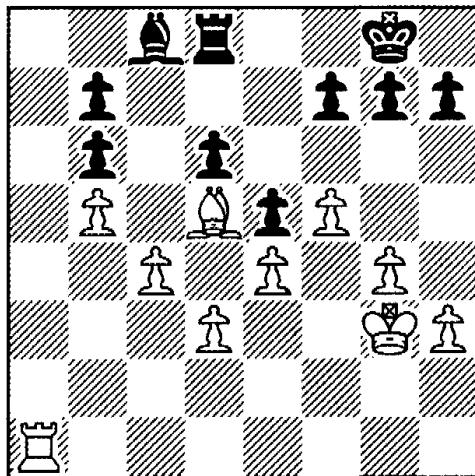


Diagrama 34. Jogam as brancas.

simples delas **1.Ta8 Tf8 2.Tb8**, seguida de **3.Bxb7**. O que devemos lembrar a respeito dos Bispos ruins é o seguinte:

Um Bispo ruim pode ser uma peça forte – basta ter um posto ativo.

Sendo assim, se algum dia você tiver um Bispo ruim, não se desespere! Acalme-se e siga uma das seguintes estratégias.

Para liberar as diagonais do Bispo

Se tiver um Bispo ruim, tente mover os peões para casas de cor diferente das diagonais do Bispo. No Diagrama 35 apresentamos uma posição em que essa estratégia é apropriada. Uma olhada rápida nos diz que o Bispo branco é ruim, pois dois de seus peões centrais (em d4 e f4) o estão bloqueando nas casas pretas. Mas esse aspecto ruim do Bispo é uma ilusão, já que as brancas podem facilmen-

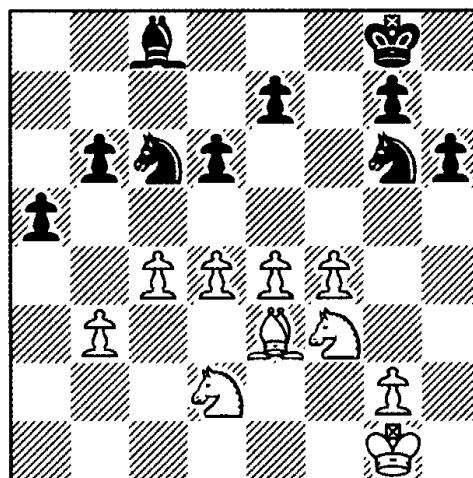


Diagrama 35. Jogam as brancas.

te, mover esses peões e liberar essas diagonais. Veja como: 1.f5 (libera a diagonal c1-h6) 1...Cf8 2.d5 (libera a diagonal g1-a7) 2...Ce5 3.Cxe5 dxe5 4.Bxb6. As brancas ganharão o jogo pois, com a captura do peão-b6, capturarão também o peão-a5.

Para tirar o Bispo da cadeia de peões

Se tiver um Bispo ruim, ative-o retirando-o da cadeia de peões. É claro que a posição apresentada no Diagrama 36 não vem de um jogo real, pois não há Reis. No entanto, ela ilustra bem o princípio que queremos demonstrar aqui. Não há dúvidas de que o Bispo branco é ruim: encontra-se inativo e assim vai permanecer enquanto estiver em d2. Mas será que ele tem de ficar nessa casa? Lógico que não! As brancas podem ativá-lo, levando-o a participar intensamente do jogo. É só jogar Bc1 e em seguida Ba3 (o Bispo ganha atividade na diagonal a3-f8) ou Be1 e Bh4 (a potência do Bispo aumenta por ocasião de seu controle sobre a diagonal h4-d8).

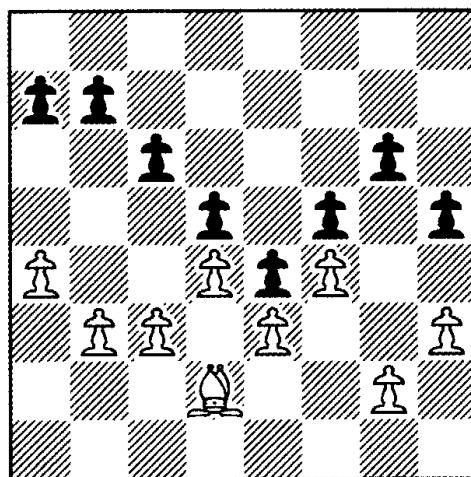


Diagrama 36.

Como não podem saltar sobre as peças, os Bispos precisam de diagonais desobstruídas para ser efetivos. Quando tiver Bispos, o jogador deverá sempre tentar limpar o centro. Uma formação de peões fechada e bloqueada serve apenas de obstáculo na sua luta por mobilidade.

Os Bispos são mais fortes em posições bem abertas. Um Bispo ruim só pode se tornar ativo se estiver fora da cadeia de peões.

Por exemplo, depois de jogar 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Bc4 cxb2 5.Bxb2, alcançamos uma posição em que os Bispos dominam o tabuleiro. Os Cavalos simplesmente não podem competir com eles nesse tipo de situação tão aberta. É óbvio que, enquanto oferece às brancas excelentes diagonais para seus Bispos e uma grande vantagem em desenvolvimento, essa abertura é arris-

cada, pois implica a perda de dois peões. Compare essa posição com a que podemos alcançar com 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e5 4.Cc3 d6 5.e4. Agora, os Bispos brancos não são tão valiosos, porque o centro está completamente bloqueado por peões.

Depois de ler essas explicações, fica mais fácil compreender a posição no Diagrama 37. O que as pretas devem fazer? A primeira questão a ser tratada é o fato de que elas têm um Bispo nas diagonais pretas e as brancas não. Isso é importante? Apenas se o jogador quiser que seja. Se tiver uma peça desse tipo, você tem de descobrir um modo de fortalecê-la. Já que os peões brancos centrais estão bloqueando o Bispo, as pretas devem jogar 1...c5! para abrir a diagonal h8-a1. Depois de 2.dxc5 Cxc5, as pretas terão uma posição melhor, pois poderão contar com um poderoso Bispo; aquela mesma peça que pouco antes se encontrava bloqueada, agora aumenta sua influência sobre o tabuleiro.

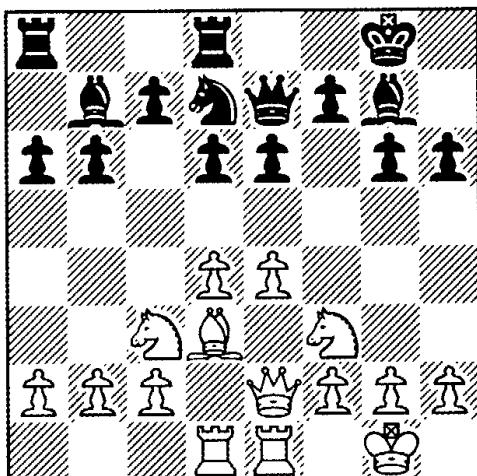


Diagrama 37. Jogam as pretas.

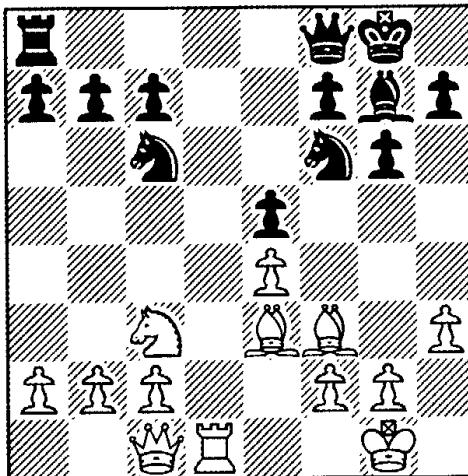


Diagrama 38. Jogam as pretas.

Cramling-Yrjola
Gausdal, 1984

Em último caso, troque

Se tiver um Bispo ruim que não pode ser ativado de nenhum dos dois modos que acabamos de explicar, troque essa peça por uma peça de valor igual ou maior. No Diagrama 38, o jogo das brancas é bem mais confortável do que o das pretas. As brancas têm dois Bispos e seu Cavalo tem acesso a b5 e d5. O único Bispo preto é ruim, pois está bloqueado por um peão em e5. Vamos ver o que pode ser feito.

1...h5!

Um bom lance que prepara a troca da peça inativa em g7 por um Bispo ativo em e3.

2.Cb5 Tc8 3.c3

As brancas jogam bem. O peão em c3 mantém as pretas fora de d4 e b4. Observe como os mestres sempre tentam tirar casas boas das peças do adversário.

3...Rh7

Agora compreendemos o objetivo de 1...h5. As pretas finalmente estão prontas para trocar os Bispos que se encontram nas diagonais pretas com ...Bh6.

4.Ca3 Bh6 5.Bxh6 Dxh6 6.Dxh6+ Rxh6

As pretas conseguem igualar a posição e no final empatam o jogo. Nesse caso a estratégia é:

Se não gosta da peça que tem, melhore a posição dela ou troque-a.

LARSEN-FISCHER JOGO DE CANDIDATOS, 1971

Agora vejamos uma partida em que ninguém menos do que a autoridade Bobby Fischer usa os princípios que acabamos de discutir.

**1.c4 g6 2.Cf3 Bg7 3.d4 Cf6 4.Cc3 0-0 5.e4 d6 6.Be2 e5
7.0-0 Cc6 8.d5 Ce7 9.Cd2 c5 10.Tb1 Ce8 11.b4 b6
12.a4 f5 13.a5 Cf6 14.Da4 Bd7 15.Da3**

No Diagrama 39, já que o centro está fechado, os dois jogadores buscam romper a estrutura de peões nas respectivas alas. As brancas fizeram considerável progresso na ala da Dama e seria de se esperar que as pretas se apressassem a atacar do outro lado do tabuleiro. Fischer, no entanto, tem uma outra idéia: ele sabe que um eventual avanço ...f5-f4 seria o recurso habitual das pretas para ganhar mais espaço na ala do Rei e investir em suas aspirações de xeque-mate. No entanto, esse avanço mataria o Bispo preto em g7, que já parece um pouco inútil numa posição tão fechada. Sempre atento ao bem-estar de suas peças, o grande Fischer primeiro tira sua peça da cadeia de peões.

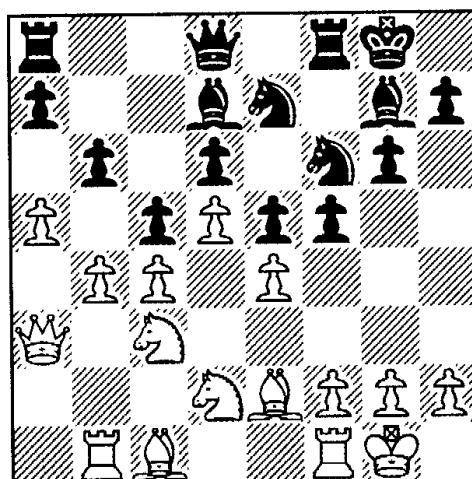


Diagrama 39. Jogam as pretas.

15...Bh6!

De repente aquela peça patética em g7 torna-se ativa.

16.Bd3

As pretas ameaçavam ganhar o peão-e com 16...Bxd2, seguido de 17...fxe4. Por isso as brancas dão mais apoio ao peão.

16...Dc7 17.bxc5 bxc5 18.exf5 gxf5 19.Bc2

Agora, com Ba4, as brancas têm a opção de passar o Bispo ruim à frente da cadeia de peões.

19...a6

As pretas tiram a casa-b5 do Cavalo branco.

20.Cde4?

As brancas gostariam de jogar 20.Ba4, mas esse lance implicaria a perda de um peão depois de 20...Dxa5. Na verdade o lance das brancas é ardiloso (oculta um ataque contra h6 feito pelo Bispo-c1), mas apenas leva a trocas que, por sua vez, aceleram o ataque das pretas na ala do Rei.

20...Bxc1

As pretas ficam satisfeitas em trocar seu Bispo ruim pelo Bispo bom das brancas.

21.Cxf6+ Txf6 22.Tfxc1 Taf8 23.Tb6 Bc8

As pretas defendem seu peão-a (por que abrir mão de um peão?) e finalmente estão prontas para perseguir o Rei branco.

24.Ce2 f4!

Sem o Bispo preso às diagonais pretas, as peças pretas avançam esse peão. Observe como seu avanço também libera a diagonal c8-h3 para o Bispo que se movimenta pelas casas brancas.

25.Be4 Cf5

Tendo resolvido o problema do Bispo, as pretas agora levam o Cavalo para o ataque.

26.Tc6 Dg7 27.Tb1 Ch4 28.Dd3 Bf5

Normalmente as pretas não trocariam esse Bispo bom pelo Bispo ruim das brancas. Mas, nesse caso, o Bispo branco estava defendendo a crítica casa-g2.

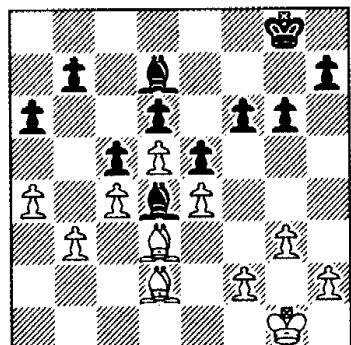
29.Rh1 f3! 30.Cg3

Lance obrigatório. As brancas não podem permitir 30.gxf3 Dg2 xeque-mate.

30...fxg2+ 31.Rg1 Bxe4 32.Dxe4 Cf3+ 33.Rxg2 Cd2

As brancas estão condenadas. Sua Dama e sua Torre foram garfadas e o peão em f2 é frágil na coluna-f. Larsen abandona a partida.

TESTE 6. Não se preocupe com os movimentos. Apenas classifique os Bispos (ruim ou bom, ativo ou inativo).



Teste 6

A TORRE

Antes do século XV, quando foi introduzido o novo tipo de movimentação da Dama, a Torre era claramente a peça mais forte do jogo. Era tão poderosa que o jogador que a atacasse deveria anunciar “xequ-torre”. As capacidades da Torre permaneceram as mesmas ao longo de toda a história do xadrez e, embora sua posição tenha sofrido uma depreciação causada pela Dama, ela continua sendo uma peça de extraordinária importância. Por isso é engraçado ver como alguns jogadores desprezam essa peça, simplesmente por não saberem como usar a força considerável de que podem dispor. A maioria dos iniciantes ignora as Torres no início de um jogo e até mesmo jogadores que participam da temporada de torneios na classe A ou na classe de especialistas não conseguem aproveitar todos os recursos das poderosas Torres.

Por que os jogadores esquecem as Torres? Provavelmente porque elas estão situadas nos cantos do tabuleiro e em geral são as últimas peças a ser desenvolvidas. Muitos jogadores movem alguns peões (os humildes soldados que seguem a pé), desenvolvem os Bispos e os Cavalos, avançam a Dama (o todo poderoso general), empreendem um ataque prematuro e esquecem que as Torres (canhões que abrem o caminho na posição inimiga) fariam maravilhas pela vitória. Por que nos recusarmos a usar esses canhões que estão à nossa inteira disposição?

O poder de fogo das Torres é ilustrado no Diagrama 40. As brancas podem derrotar as pretas com **1.Dg1**, já que não há resposta para **2.Tg8** xequ-mate. Essa rota só é possível porque as brancas adotaram a seguinte estratégia:

Para serem efetivos, as Torres devem ser colocadas em colunas abertas.

Esse tipo de penetração na posição inimiga foi mencionado pelo grande Nimzovitch: “O objetivo de todas as manobras numa coluna aberta é a infiltração por essa coluna até a sétima ou oitava fila, ou seja, dentro da posição inimiga”. A

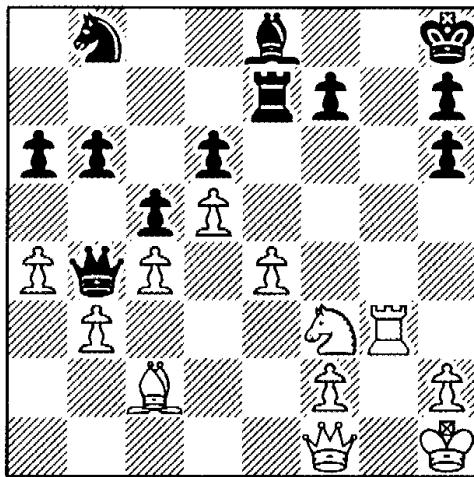


Diagrama 40. Jogam as brancas.

sétima fila é importante porque é onde reside a maioria dos peões inimigos. O controle dessa fila crucial também tende a prender o Rei inimigo.

O Diagrama 41 ilustra com clareza a importância da sétima fila. Em termos de material, a situação dos dois jogadores é equilibrada, mas as brancas vencerão facilmente depois de 1.Tc7. O controle das brancas sobre a sétima fila deixa as pretas sem ação, pois o Rei preto fica encerrado na primeira fila e é ameaçado 2.Txa7. A resposta de 1...Ta8 vem com 2.Td7, que captura o peão-d.

Vamos ver como o ex-campeão mundial Botvinnik utilizou essa mesma idéia para derrotar um dos maiores campeões da história. No Diagrama 42, as brancas têm a melhor posição, pois suas duas Torres já estão colocadas na coluna-c e na coluna-e.

1.Dc2

O primeiro lance das brancas aumenta seu controle sobre a coluna-c, “dobrando na coluna”, um processo em que o jogador tenta dominar certa coluna

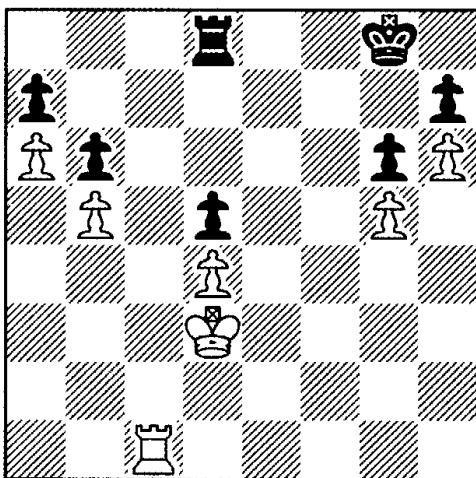


Diagrama 41. Jogam as brancas.

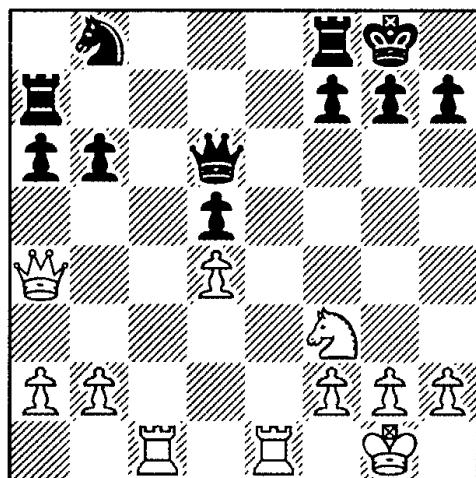


Diagrama 42. Jogam as brancas.

Botvinnik-Alekhine
AVRO, 1938

com duas Torres ou uma Torre e uma Dama. O lance das brancas anuncia que o domínio de coluna-c é delas.

1...Te7

Agora, as pretas não podem questionar o domínio das brancas sobre a coluna com ...Tc7, por isso voltam sua atenção para a coluna-e, a fim de garantir que as brancas não dominem essa coluna também.

2.Txe7 Dxe7 3.Dc7!

Essa troca de Damas permite que a Torre branca penetre na posição inimiga e assuma o controle da sétima fila.

3...Dxc7 4.Txc7 f6 5.Rf1

O Rei prepara-se para entrar na batalha. Esse lance também barra futuros mates na primeira fila e mantém a Torre inimiga fora da casa-e2.

5...Tf7

As pretas expulsam as brancas da sétima fila.

6.Tc8+ Tf8 7.Tc3!

A Torre das brancas é claramente superior à das pretas, portanto as brancas sabiamente evitam outras trocas. Não troque peças boas por peças inimigas inferiores!

7...g5 8.Ce1 h5 9.h4!

As brancas tentam fazer com que as pretas enfraqueçam sua estrutura de peões ou desistam do controle de algumas casas cruciais. Agora 9...g4 dá às brancas o controle de f4 depois de Cd3 e Cf4, enquanto 9...gxh4 10.Cf3 recupera o peão e deixa as pretas com uma formação de peões debilitada.

9...Cd7 10.Tc7 Tf7 11.Cf3 g4 12.Ce1

As brancas estavam dispostas a gastar tempo na tentativa de forçar as pretas a criarem um buraco em f4. Agora, o Cavalo branco corre para sua nova casa.

12...f5

Para não permitir o acesso das brancas a f4, as pretas tentam ocupar essa casa com um peão.

13.Cd3 f4 14.f3 gxf3 15.gxf3 a5 16.a4!

Um bom lance, que fixa o peão-b do inimigo em b6.

16...Rf8 17.Tc6

É impressionante a diferença nas Torres. A branca mira com ganância todos os peões pretos, enquanto a serena Torre preta desempenha um papel meramente defensivo. No final, a Torre branca vai capturar a maioria dos peões pretos

nesta série de movimentos: 17...Re7 18.Rf2 Tf5 19.b3 Rd8 20.Re2 Cb8 (visando 21.Txb6 Rc7, seguido de 22...Cc6 com chances de defesa.) 21.Tg6 Rc7 22.Ce5 Ca6 23.Tg7+ Rc8 24.Cc6 Tf6 25.Ce7+ Rb8 26.Cxd5 Td6 27.Tg5 Cb4 28.Cxb4 axb4 29.Txh5 Tc6 30.Tb5 Rc7 31.Txb4 Th6 32.Tb5 Txh4 33.Rd3. A vitória é das brancas.

Dobrar numa coluna é forte, mas triplicar é mais forte ainda. No próximo exemplo veremos Alekhine demonstrar a perfeita dominação de uma coluna. No Diagrama 43, a única coluna aberta no tabuleiro é a coluna-c, portanto Alekhine usa todas as suas armas pesadas para tomá-la.

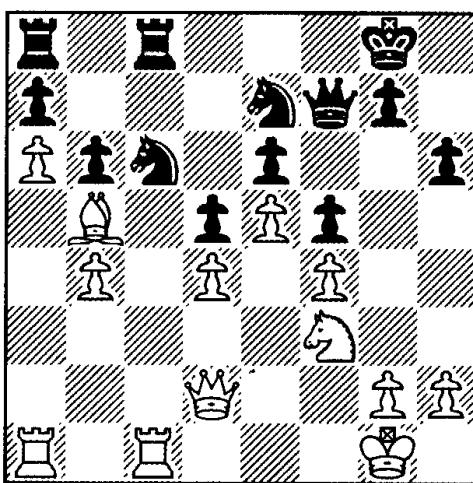


Diagrama 43. Jogam as brancas.

Alekhine-Nimzovitch

San Remo, 1930

1.Tc2

As brancas se preparam para dobrar na coluna.

1...De8

As pretas caminham para uma série de cravadas. No entanto não mostram interesse por 1...Cd8 2.Bd7 Txc2 3.Dxc2, que daria às brancas o controle da coluna-c.

2.Tac1 Tab8 3.De3 Tc7

As pretas pretendem dobrar suas próprias Torres e desafiar as brancas pelo controle da coluna-c. As brancas respondem com uma jogada melhor: triplicar!

4.Tc3 Dd7 5.T1c2! Rf8 6.Dc1

Essa formação – uma Dama atrás de Torres dobradas – é conhecida como a *Arma de Alekhine*, em homenagem à sua jogada nesta partida.

6...Tbc8

As pretas têm de defender o Cavalo em c6.

7.Ba4!

As brancas pretendem usar a cravada na coluna-c jogando b4-b5, que ganhará uma peça.

7...b5

As pretas põem fim a essa possibilidade entregando um peão.

8.Bxb5 Re8 9.Ba4 Rd8

A Torre em c7 está bem defendida e agora 10.b5 pode ser tratado com segurança por 10...Ca5. As pretas estão seguras?

10.h4!

A resposta é um vigoroso “Não”! Verificou-se que as pretas estavam numa rara situação zugzwang – qualquer lance que fizessem deixaria sua posição ainda pior. Por exemplo, depois de 10...h5 11.Rh2 g6 12.Rh1, elas ficam sem lances. O Cavalo-c6 não pode sair do lugar por causa da cravada na diagonal a4-e8; 12...g5 simplesmente pendura alguns peões; 12...De8 ou 12...Re8 tira um defensor de c7 e perde uma peça depois de 13.b5; qualquer lance do Cavalo em e7 ou das Torres perde o Cavalo c6. Sem saída, as pretas abandonam a partida.

Acabamos de ver o estrago que uma Torre pode promover na posição inimiga. No entanto as colunas necessárias a esse ataque não aparecem por um passe de mágica; precisam ser criadas na abertura – na medida certa para as Torres. A maior parte das aberturas clássicas leva em conta o futuro da Torre. Por exemplo, depois de 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 (a Defesa Siciliana), as pretas podem se dar ao luxo de jogar 3...cxd4, pois sabem que já criaram uma coluna-c semi-aberta para as Torres. Em seguida jogarão com o objetivo de levar a Torre para c8 o mais rápido possível. As brancas utilizarão a coluna-d semi-aberta para futuras jogadas com suas Torres.

O mesmo raciocínio se aplica a outra abertura clássica conhecida como o Gambito declinado da Dama. Depois de 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Bg5, as brancas colocarão uma Torre em c1 e abrirão a coluna-c com cxd5.

Também podemos ver a aplicação dessa estratégia na algo entediante Defesa de Petroff. O jogo começa com 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cf3 Cxe4 5.d4 d5 6.Bd3 Be7 7.0-0 0-0. E, com 8.Te1, a Torre branca entra imediatamente na batalha.

A criação e o controle de colunas abertas é tão importante que às vezes um jogador abre mão de outras vantagens para criar a oportunidade de penetrar na defesa inimiga. Na próxima partida Fischer consegue esse feito de modo muito surpreendente. Veja o Diagrama 44, em que é clara a vantagem das brancas, que têm um Bispo bom, enquanto as pretas têm um Bispo ruim (o peão central e o Bispo das pretas estão em casas da mesma cor) e dois peões fracos, em a6 e d5. Além disso, uma das vantagens mais importantes das brancas é o ótimo Cavalo em c5, uma peça que vigia o tabuleiro inteiro e junta-se ao Bispo para pressionar a6. Devido ao poder desse Cavalo, o próximo lance das brancas pode ser considerado digno de nota.

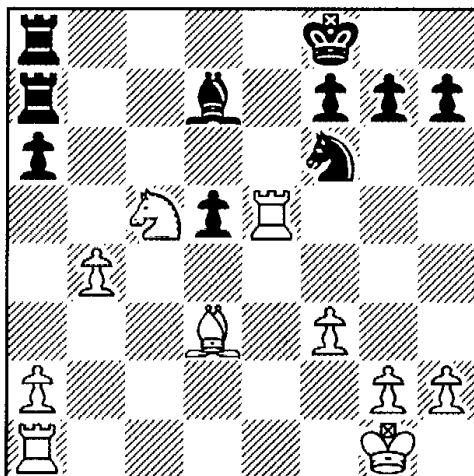


Diagrama 44. Jogam as brancas.

Fischer-Petrosian
Jogo de candidatos, 1971

1.Cxd7 +!

As brancas deixam de lado o orgulho e a diversão! Por que tomar essa atitude quando o Cavalo estava perfeitamente seguro e as pretas não apresentavam ameaça? Porque as brancas compreendem que essa troca permitirá sua infiltração na posição inimiga ao longo da coluna-c. Elas trocam uma vantagem (um Cavalo sensacional) por outra (uma Torre sensacional).

1...Txd7

Essa é a escolha necessária, pois 1...Cxd7 2.Txd5 perde o peão-d5.

2.Tc1

As brancas se apropriam de uma magnífica coluna.

2...Td6

As pretas barram 3.Tc6, mas desistem do controle da sétima fila.

3.Tc7 Cd7 4.Te2 g6 5.Rf2 h5

6.f4 h4 7.Rf3 f5 8.Re3

Tendo pressionado a maior parte dos peões pretos a ocupar casas brancas (em que são vulneráveis ao ataque do Bispo), as brancas agora querem levar o próprio Rei à posição dominante em d4. Observe como os grandes jogadores usam todas as forças de que dispõem.

8...d4 +

Esse lance mantém o Rei branco fora de d4, mas também abre a diagonal a2-g8 para o Bispo branco.

9.Rd2 Cb6 10.T2e7

Torres dobradas na sétima fila (chamadas, em inglês, de *Pigs [porcos] na sétima*) são extremamente fortes e na maioria dos casos constituem uma vantagem vitoriosa.

10...Cd5 11.Tf7+ Re8 12.Tb7 Cxb4 13.Bc4

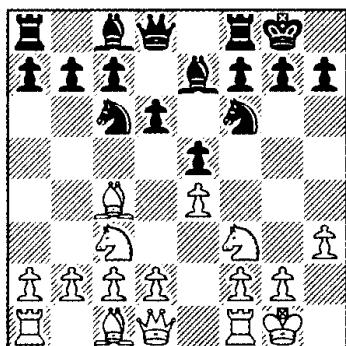
As pretas abandonam a partida porque 13...Cc6 14.Th7 Tf6 15.Th8+ Tf8 16.Bf7+ leva diretamente ao xeque-mate.

Acabamos de comprovar, portanto, que é um erro enorme negligenciar as Torres. Durante o jogo, lembre-se desta estratégia:

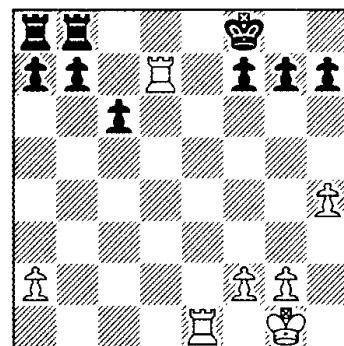
Sempre que possível, abra colunas para as Torres, permitindo que elas se movam para a sétima ou oitava fila. E, se puder dobrá-las na sétima fila, geralmente a vantagem será ainda maior.

TESTE 7. Jogam as brancas. 1.d3 é um bom lance, ou as brancas deveriam tentar alguma outra jogada?

TESTE 8. Jogam as brancas, que estão com dois peões a menos. A situação delas é problemática?



Teste 7



Teste 8

O REI

Desde o início da história do xadrez, o Rei move-se uma casa em qualquer direção. Esse lance pode parecer limitado, mas as oito casas controladas por um Rei centralizado conferem a ele uma posição de destaque. Na verdade o Rei é parte poderosa do exército. Se não houver risco de captura que leve ao fim do jogo, o jogador deve levar o Rei para o centro e usá-lo logo.

O passeio do Rei pelo tabuleiro

Embora em geral a tendência seja rocar rapidamente para deixar o Rei em segurança (e também para levar a Torre ao centro), tenho de admitir que, de vez em quando, gosto de ser menos cauteloso e usar o Rei. Quando as pessoas se

surpreendem com minha atitude, pergunto: "Por que eu deveria alimentar a preguiça? Se o Rei quer comer, então que vá trabalhar como qualquer outro de meus homens." A seguir, apresento alguns exemplos de como usei o Rei em meus jogos.

Como mostrado no Diagrama 45, nesse jogo optei por ficar um pouco atrás no desenvolvimento a fim de construir um forte centro de peões e contar com a possibilidade de um bom peão extra. Infelizmente as pretas agora ameaçam me destruir com 1...Cc2+. Já que 1.Dc3 Bxf3 2.gxf3 Dxd4! 3.Dxd4 Cc2+ resulta na destruição do meu centro e na perda de meu peão, sou obrigado a dar ao Rei um papel ao mesmo tempo defensivo e ativo.

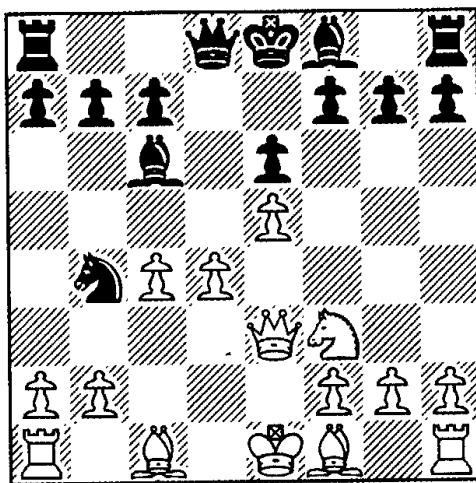


Diagrama 45. Jogam as brancas.

Seirawan-Timman

Wijk aan Zee, 1980

1.Rd2!

Esse lance parece loucura e, naquela época, realmente causou sensação na comunidade de enxadristas. Mas será que minha jogada foi tão louca assim? Meu Rei mantém o Cavalo do inimigo longe de c2 e, se necessário, pode ir para c3, onde servirá de guarda para meu importante peão-d4. Se eu puder colocar o restante do meu exército em ação antes que as pretas consigam me punir de alguma forma pela violação de uma máxima do xadrez, meu Rei ficará bastante seguro e meu centro (sem mencionar meu peão extra!) me garantirá uma clara vantagem. A seqüência do jogo mostrou o acerto de minha estratégia.

1...a5 2.a3

Minha primeira tarefa consiste em tirar as peças inimigas das casas avançadas.

2.Ca6 3.Rc2 Dd7

Agora devo continuar com 4.b3 b5 5.c5 Be7 6.Bb2. Tudo então ficará em ordem, e terei uma vantagem óbvia em espaço, além de poder aproveitar meu peão extra.

Naquele jogo, portanto, eu tinha um peão extra e, para mantê-lo, estava disposto a sofrer um pouco. No jogo que mostrarei a seguir não tenho vanta-

gem material, mas, mesmo assim, movimento meu Rei quando essa é a forma lógica de alcançar determinado resultado. No Diagrama 46, podemos ver que meu Bispo em g7 é um monstro e terei muito trabalho para limpar a primeira fila e poder rocar na ala da Dama. Mas de que as brancas podem se gabar? Apenas do controle da coluna-h. Será que posso pôr fim a esse controle? Para isso tenho de conectar a Dama e a Torre a fim de responder a uma troca depois de ...Th8 com ...Dxh8. Seguindo essa linha de raciocínio, escolho este lance surpreendente:

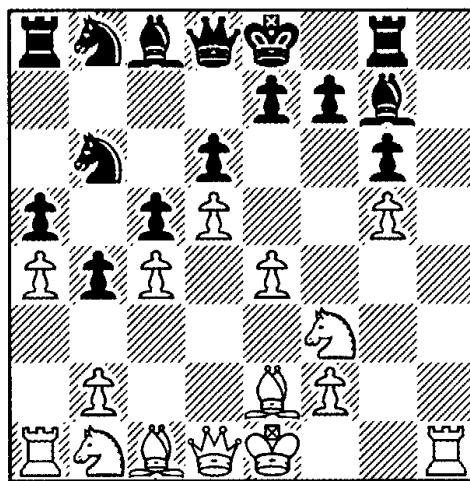


Diagrama 46. Jogam as pretas.

Kovacevic' -Seirawan
Wijk aan Zee, 1980

1...Rd7!

Sem falsa modéstia, um grande lance. Imediatamente obtive a conexão que queria. Além disso, o Rei não correrá perigo em d7, pois pode ser movido para c7.

2.Cbd2 Th8

Essa coluna é *minha!*

3.Tg1 Rc7 4.Tb1 Th3!

Com o Rei bem escondido em c7, é hora de penetrar na posição das brancas.

5.b3 Dh8

Esse lance dobra tanto na coluna-h quanto na diagonal h8-a1.

6.Cf1 C8d7

Agora, é hora de colocar mais peças na luta. Não deixe o entusiasmo desorientar seu jogo – nunca deixe parte do exército em casa. As pretas dominam essa posição (e é o Rei branco que se encontra encerralado no meio do tabuleiro, não o meu!), portanto mostrarei como ganhei o jogo sem fazer mais comentários:

7.Bf4 Ce5 8.Cxe5 Bxe5 9.Bxe5 Dxe5 10.f3 Bd7 11.Dc2 Dd4!
12.Tg2 Th1 13.Tf2 Dh8 14.f4 Dh4 15.Td1 f6 16.gxf6 exf6
17.e5 fxe5 18.fxe5 Tf8 19.exd6+ Rb7 20.Bd3 Te8+

Está demonstrando nesses dois exemplos:

A movimentação precoce do Rei é uma boa opção quando ajuda a abrir caminho para outras peças.

Gostaria de explicar duas coisas sobre essas partidas:

- em ambos os exemplos, o centro estava fechado ou semi-fechado. Nunca leve o Rei para um centro completamente aberto;
- nessas duas partidas, o Rei passou pelo meio do tabuleiro quando se dirigia para o outro lado, ou seja, a centralização do Rei foi apenas temporária. Observe que, em meu jogo contra Kovacevic', foi o Rei branco que morreu no centro. Meu Rei estava bem seguro, fora do centro.

Vejamos, então, quando o Rei pode passear com segurança. Estando o centro fechado, a movimentação fica muito mais segura, mas a decisão de movimentar o Rei é mais uma questão de necessidade: há algum objetivo bem definido para tirar o Rei de seu lugar? Se essa movimentação ajuda a resolver outros aspectos da partida, então não hesite. Mas não se esqueça: há uma grande diferença entre ter um objetivo claro para mover o Rei e apenas tirá-lo de onde está para ser caçado impiedosamente! A famosa partida que apresentamos a seguir ilustra bem a situação em que o Rei é forçado a se mover em direção à própria morte.

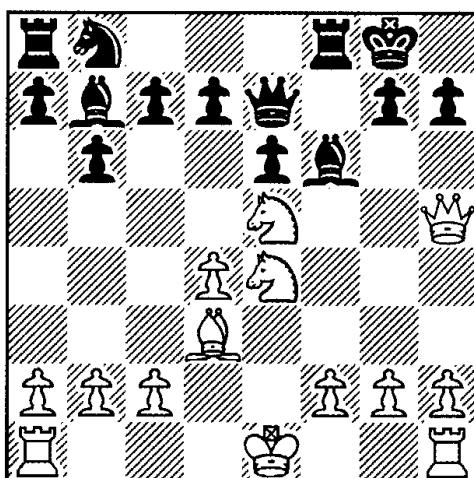


Diagrama 47. Jogam as brancas.

Ed. Lasker-Sir George Thomas
Londres, 1911

A partir da posição mostrada no Diagrama 47, as brancas fazem o seguinte lance:

1.Dxh7 +!!

Abrindo mão da Dama, as brancas obrigam o Rei preto a empreender uma jornada sem retorno. 1.Cxf6+ gxf6 teria permitido que a Dama preta defendesse h7. Agora o Rei preto é obrigado a entrar na linha de fogo do Bispo branco, em d3.

1...Rxh7 2.Cxf6 + + Rh6

As pretas evitam 2...Rh8 3.Cg6 xeque-mate.

3.Ceg4+ Rg5 4.h4+ Rf4 5.g3+ Rf3 6.Be2+ Rg2

7.Th2+ Rg1 8.Rd2 xeque-mate

Esse jogo não ensina muito em termos de estratégia. No entanto, mostra o que acontece com o Rei que se aventura por terras inimigas. Lembre-se:

.Não permita que seu Rei vagueie pelo tabuleiro sem o seu consentimento.

O papel do Rei no final do jogo

Até aqui, vimos que o Rei, em vez de ficar fixo num canto, pode ajudar a alcançar um objetivo. Além disso, vimos que muitas vezes ele não é capaz de resistir a um ataque quando há muitas peças inimigas no tabuleiro. Mas, depois de remover essas forças adversárias, a situação fica muito mais favorável. Em geral, quando os dois lados têm poucas peças no tabuleiro, é hora de sacudir a poeira do Rei e levá-lo com rapidez para o centro. Numa situação dessas, não há forças inimigas suficientes para ameaçá-lo (a possibilidade de xequês individuais não deve preocupar o jogador) e temos todo o direito de usar as forças consideráveis do Rei. A estratégia é:

O Rei é uma peça forte que deve ser usada no final do jogo. Depois que a maioria das peças já foi negociada, leve o Rei para o centro e faça-o agir.

A próxima partida, que contrasta com a destruição observada na seção anterior, ilustra esse ponto. Os dois Reis chegam à sexta fila, mas um deles é massacrado pelo outro.

No Diagrama 48, ambos os Reis são levados ao centro para ajudar as poucas forças que restaram. A superioridade na estrutura de peões dá às pretas um jogo melhor, mas isso não significa que as brancas estejam condenadas à derrota. No entanto, infelizmente, as brancas decidem por uma troca em massa que, em lugar de ajudar, vai apenas permitir que o Rei adversário assuma uma posição dominante.

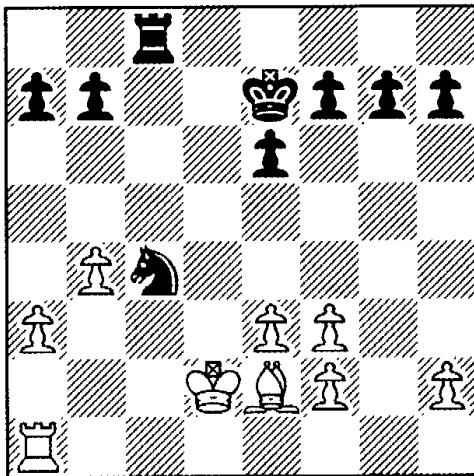


Diagrama 48. Jogam as brancas.

Cohn-Rubinstein
São Petersburgo, 1909

1.Bxc4 Txc4 2.Tc1?

Como as brancas estavam em xeque pelo forte Cavalo inimigo, a troca pelo Bispo fazia sentido. Mas é a segunda troca que vai levar à derrota. Uma alternativa muito melhor teria sido bloquear, com 2.f4, o acesso da Torre à quarta fila.

2...Txc1 3.Rxc1 Rf6

O Rei preto irá caçar o peão isolado em h2.

4.Rd2 Rg5 5.Re2 Rh4 6.Rf1 Rh3 7.Rg1 e5

Observe a diferença entre as posições dos Reis. O Rei branco está o mais recuado possível, enquanto o preto cruza rapidamente o tabuleiro. Já que as brancas estão ocupadas na defesa do peão-h, as pretas aproveitam para ganhar espaço extra com os peões. Ao jogar 7...e5, as pretas evitam que as brancas avancem o peão-f com 8.f4, pois 8...exf4 9.exf4 Rg4 ganharia um peão.

8.Rh1 b5

Num único lance, as pretas imobilizam os dois peões brancos da ala da Dama.

9.Rg1 f5 10.Rh1 g5 11.Rg1 h5 12.Rh1 g4

A remoção de alguns peões dá ao Rei preto um caminho livre na sexta fila. Em seguida, ele poderá capturar o imóvel peão-e com facilidade.

13.e4 fxe4 14.fxe4 h4 15.Rg1 g3 16.hxg3 hxg3

As brancas abandonam a partida diante das possibilidades 17.f4 exf4 18.e5 g2 19.e6 Rg3 20.e7 f3 21.e8=D f2 xeque-mate ou 17.fxg3 Rxg3 18.Rf1 Rf3, que permite às pretas capturar o peão-e por causa da posição dominante do Rei.

Embora impressionante, esse jogo de Rubinstein foi um caso de Rei enfrentando Rei sem nenhuma outra peça. Mas qual é a eficácia do Rei quando

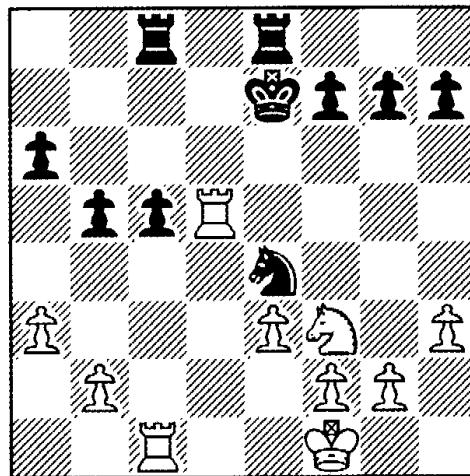


Diagrama 49. Jogam as pretas.

Larsen-Spassky
Lugano, 1968

há outras peças envolvidas? No Diagrama 49, a partida é bastante regular e tem todas as características de um tedioso empate. Spassky começa oferecendo uma troca.

1...Tcd8 2.Th5?

Larsen, que está sempre jogando para ganhar, faz uma escolha altamente criativa. No entanto, sua estratégia contém um erro fatal: via de regra, não é uma boa opção abrir mão de uma coluna como essa. O melhor teria sido 2.Tcd1, que mantém a coluna-d.

2...h6 3.b4 c4 4.a4?

Aqui, a idéia do grande dinamarquês é dar às pretas um peão-c passado, mas tentar enfraquecer-lo, atacando b5. Observe também que o Cavalo branco assumiu o controle da casa-d4.

4...Rf6 5.axb5 g6!

Excelente. As pretas sacrificam um peão, mas conseguem deixar a Torre branca completamente fora do jogo.

6.Txh6 axb5 7.Cd4 Cd2+ 8.Rg1

As brancas não podem jogar 8.Re2 pela possibilidade de 8...Txd4, ganhando o Cavalo.

8...Cb3 9.Cxb3 cxb3

A obstrução da coluna-d foi eliminada e o poderoso peão passado em b3 será responsável pela derrota das brancas.

10.Tb1 Te4

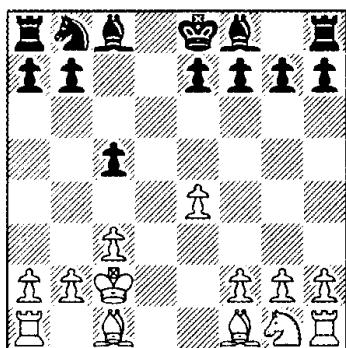
Esse lance ameaça o peão-b, mas também guarda uma outra intenção: ameaçar a Torre em h6 com ...Rg7.

11.g3 Txb4 12.Th4 Txh4 13.gxh4 Td3 14.Rg2 Re5

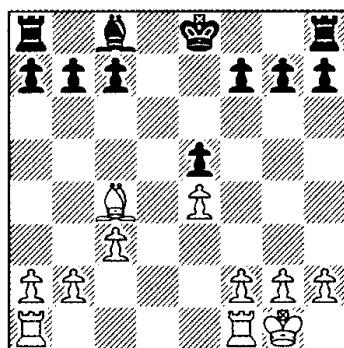
As pretas ganham depois que o Rei, que perseguiu constantemente a Torre branca, marcha para a ala da Dama e ajuda o peão-b na promoção à Dama. As pretas ganham porque seu Rei participa da batalha (coisa que o Rei das brancas não consegue fazer) e colabora na definição da vantagem material.

TESTE 9. Jogam as pretas. Qual Rei está em melhor posição?

TESTE 10. Jogam as pretas. Qual é o melhor lance?



Teste 9.



Teste 10.

A DAMA

No início, antes das regras introduzidas em 1475, a Dama era a peça mais fraca (com exceção dos peões); estava limitada a casas adjacentes na diagonal. Considerada conselheira do Rei, essa peça passou a ter papel de destaque apenas quando obteve poderes semelhantes aos da Torre e aos do Bispo. Na Itália os novos poderes da Dama impressionaram tanto que ela passou a ser chamada *rabioso*, que significa *furiosa*. O que ela é de fato! Quase todos os ataques na ala do Rei são liderados por essa amazona e, embora jogadores profissionais gostem de trocá-la para acalmar a partida, os amadores costumam relutar em abrir mão dessa peça. A ânsia de usar o poder da Dama para esmagar o adversário é muito grande!

A proteção da Dama

Singularmente a força da Dama é também sua fraqueza: por um lado, ela é mais forte numa posição centralizada, de onde controla mais casas; por outro, pode ser assediada quando avança precocemente. Tendo isso em mente, devemos seguir esta estratégia:

Não coloque a Dama numa posição vulnerável. Em geral essa peça deve ser uma das últimas a avançar.

A situação apresentada neste exemplo costuma surgir em jogos entre iniciantes. A partida começa assim:

1.e4 e5 2.Bc4 Bc5 3.Dh5

O Diagrama 50 mostra essa posição. Pela lógica, as brancas pretendem usar a Dama o mais cedo possível. O raciocínio é que criar uma ameaça dupla com 4.Dxe5+ e 4.Dxf7 xeque-mate não pode ser uma opção ruim. O jogador esquece, no entanto, que a Dama ficará vulnerável a ataques. Depois de **3...De7**, que defende a ameaça dupla, as pretas ganham tempo jogando ...Cf6, desenvolvendo o Cavalo em uma boa casa e de maneira simultânea, atacando a Dama.

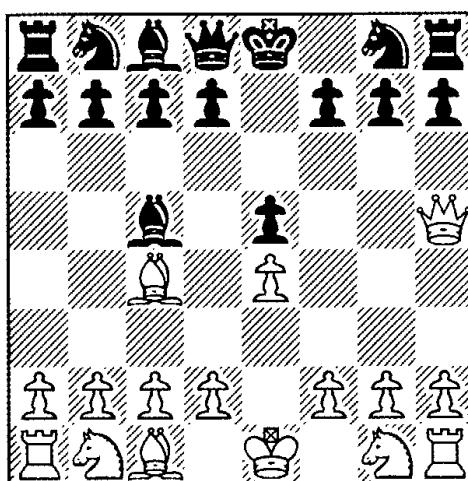


Diagrama 50. Jogam as pretas.

Um exemplo ainda mais surpreendente da vulnerabilidade da Dama pode ser visto após **1.e4 d5 2.exd5 Dxd5** (que desenvolve a Dama preta cedo demais; as brancas poderão ganhar tempo atacando-a) **3.Cc3** (tempo número um – a Dama é tão mais forte do que o Cavalo que ela é obrigada a fugir rapidamente) **3...De5+?** (o lance correto aqui é 3...Da5, que afasta a Dama do perigo; um erro grave e bastante comum é 3...Dc6?? 4.Bb5, em que a Dama sai do tabuleiro) **4.Be2 Bg4 5.d4** (tempo número dois – agora cercada, a Dama tem de se esconder do peão) **5...Bxe2 6.Cgxe2 Dd6?** (um lance ruim, que permite às brancas ganharem ainda mais tempo) **7.Bf4** (tempo número três) **7...Dd8**. Chateadas, as pretas levam a peregrina Dama de volta para casa. As brancas desenvolveram todo o exército enquanto as pretas jogaram com uma única peça.

É claro que, se a Dama pudesse permanecer numa casa central, não hesite em deixá-la ali! Depois de **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4** (Abertura Escoesa), as pretas podem ficar tentadas a expor a Dama inimiga com **4...Cxd4 5.Dxd4**. No entanto, desse modo as pretas favorecem as brancas, pois nessa casa central a Dama branca passa a controlar o tabuleiro inteiro.

Por que, nesse último exemplo, a Dama está segura enquanto no anterior sua posição era tão ruim? Porque nesta nova posição as pretas não podem trazer peças para atacá-la e ganhar tempo. Obviamente elas poderiam atacar com **5...c5**, mas assim que a Dama se movimentasse (por exemplo, com **6.Da4**), qual seria a vantagem delas? Seu peão ficaria bem em **c5**? Lógico que não! Nessa casa ele bloqueia o Bispo e deixa um grande buraco em **d5**. As brancas seguiriam com **Cc3**

e Bc4, situação em que “o ganho de tempo” das pretas seria transformado em nada menos do que uma investida suicida!

O modo mais seguro de usar uma Dama consiste em, primeiro, desenvolver as peças menores, colocar a Dama numa casa segura dentro do próprio território (o desenvolvimento da Dama conecta as Torres) e por fim levar as Torres para possíveis colunas abertas.

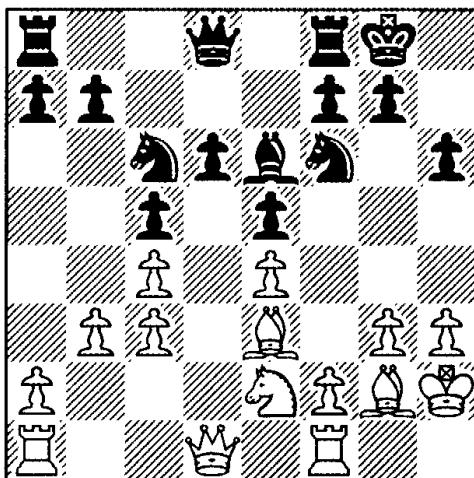


Diagrama 51. Jogam as brancas.

A posição no Diagrama 51 ilustra essa estratégia. Nesse momento, a Dama branca não pode seguir em segurança para casas mais avançadas; a melhor alternativa, portanto, é movê-la para d2 (para colocar pressão sobre d6) ou c2 (para dar apoio extra ao peão-e):

1.Dc2 De7

As pretas encontravam-se em situação semelhante. Finalmente decidiram colocar a Dama em e7, uma casa segura onde essa peça pode apoiar o peão-d6.

2.Tad1 Tad8

As brancas levam uma Torre para a coluna semi-aberta e as pretas respondem apoiando melhor seu único ponto fraco.

3.Td2

As brancas preparam-se para dobrar na coluna-d, e o jogo continua.

A necessidade de arriscar a Dama

Às vezes o jogador é assolado por um louco desejo de ativar a Dama, ainda que isso implique uma posição vulnerável. Nesses casos devemos pesar cuidadosamente as recompensas e os riscos. Esse tipo de decisão pode ser difícil, até mesmo para os melhores enxadristas. No Diagrama 52, por exemplo, as brancas acabaram de jogar 1.b4, um lance que ganha espaço e ameaça a Dama preta

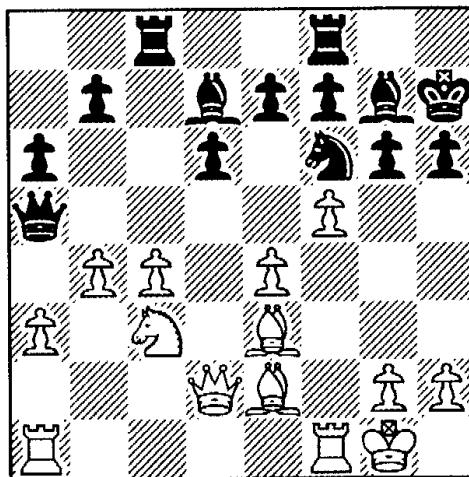


Diagrama 52. Jogam as pretas.

Larsen-Fischer
Jogo de candidatos, 1971

avançada. A maioria das pessoas recuaría a Dama até uma casa segura (por exemplo, d8), mas Fischer encontra uma possibilidade mais ativa que, embora mais arriscada, colocará a Dama para trabalhar.

1...De5!

Aqui a Dama é muito forte; ela pode cooperar com o Bispo-g7 para controlar a diagonal h8-a1 e pode pressionar imediatamente o peão-e4. No entanto, nessa casa ela é um alvo fácil e não tem onde se esconder!

2.Tae1

A opção tática do jogo das pretas torna-se evidente após 2.Bf4 (ou 2.Bd4) 2...Cxe4!, que ganha um peão. Se 2.Bd3 então a resposta é 2...Cg4! com duplo ataque a h2 e c3.

2...Bc6

As pretas continuam a trazer peças para pressionar e4.

3.Bf4 Cxe4 4.Cxe4 Dxe4

As pretas ganham um peão e já ameaçam xeque-mate em g2.

5.Bd3 Dd4+

As pretas ganharam um peão, sua Dama está bem posicionada e encaminham-se à vitória.

Nessa partida a Dama assume o comando e tem sucesso; no entanto, o mais comum é vê-la mergulhar no território inimigo num ataque contra o Rei oponente. Na verdade, em ataques desse tipo, é normal que ela lidere o combate. A estratégia é:

A Dama adora liderar ataques contra o Rei inimigo, mas apenas quando o resto do exército pode se envolver na batalha.

No Diagrama 53 está a posição de um de meus jogos, a qual usarei como ilustração.

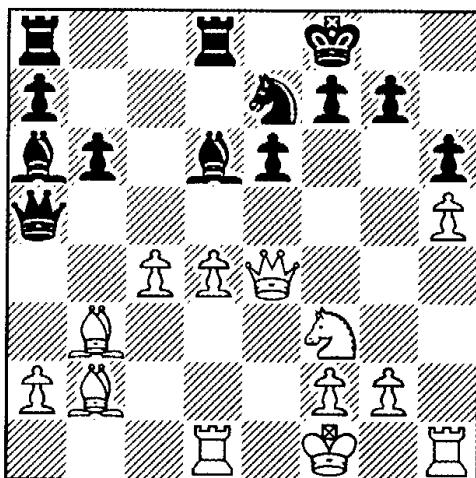


Diagrama 53. Jogam as brancas.

Seirawan-Korchnoi

Wijk aan Zee, 1980

1.d5!

Antes de penetrar na ala do Rei das pretas com Dh7, abro algumas linhas de ataque e libero meu Bispo em b2. Minha Dama não pode vencer as pretas sozinha, por isso insisto em levar outros membros do exército para ajudá-la. Vale a pena perder alguns peões para alcançar meu objetivo.

1...exd5 2.Dh7

Ameaço capturar o peão em g7.

2...f6 3.Rg1!

Tiro meu Rei da perigosa diagonal a6-f1. Observe como continuo o ataque apenas depois de garantir a segurança do Rei!

3...Bxc4 4.Th4!

Quero o maior número possível de peças nessa caçada ao Rei.

4...Bxb3 5.axb3 Rf7 6.Tg4

Renovo minha ameaça anterior contra g7.

6...Tg8 7.Te1

Minha Torre inativa em d1 ganha vida na coluna-e aberta.

7...d4 8.Txd4 Be5

Minha Dama está torturando o Rei preto, enquanto a Dama preta permanece inativa na borda do tabuleiro.

9.Td7 Dxe1+!

As pretas querem eliminar minhas forças de ataque.

10.Cxe1 Bxb2

As pretas desistiram da Dama (vale nove pontos) em troca de uma Torre, um Bispo e um peão (também valem nove pontos), o que significa que, em termos de material, não fizeram mau negócio. Mas, lamentavelmente para as pretas, seu Rei continua vulnerável e minha Dama revela-se uma peça muito rápida. Agora, eu poderia jogar **11.Dc2! Be5 12.Dc4+ Rf8 13.De6 Te8 14.Cf3 Bb8 15.Ch4** (todas as peças devem participar!), em que as ameaças de Cg6+ e Cf5 terminam rapidamente o jogo (na realidade meu décimo primeiro lance foi um pouco diferente, mas de qualquer modo eu venci).

Minha Dama mostrou-se uma excelente general. Liderou o exército inteiro numa caçada ao Rei e trouxe a cabeça dele como troféu. É claro que pode ser bem pequena a diferença entre uma Dama que penetra decisivamente na posição inimiga e outra que fica encurralada ou permanece fora do jogo. Veremos isso no próximo exemplo.

No Diagrama 54, a Dama preta está bem posicionada ou fora de jogo? A olhos pouco treinados pode parecer que a Dama preta está liderando um ataque contra o Rei branco. Mas quais peças vão ajudá-la? Nenhuma! Um ataque “de uma peça” como esse não dá resultado. Agora observe o exército branco. Todos estão mirando a ala do Rei das pretas. Ao acompanhar o jogo inteiro, veremos que as brancas preparam um ataque vitorioso na ala do Rei. A Dama das pretas na verdade está fora de jogo e por consequência não será capaz de voltar para defender o Rei.

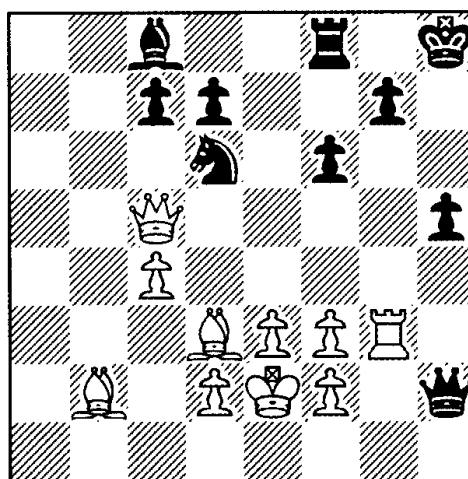


Diagrama 54. Jogam as brancas.

Seirawan-Barbero
Skien, 1979

1.Txg7!

O sacrifício dessa Torre deixa o Rei preto em uma posição aberta e permite que a Dama branca envolva-se no ataque, com ganho de tempo.

1...Rxg7 2.Dg5+

O lance das brancas torna-se possível por causa da cravada na diagonal a1-h8.

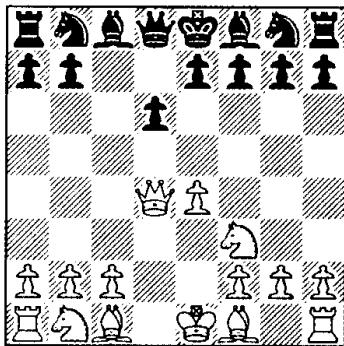
2...Rf7

De mesmo valor é 2...Rh8, que leva a 3.Dh6+ Rg8 4.Dh7 xeque-mate.

3.Dxf6+ Re8 4.Bg6+ Cf7 5.Be5

Um belo lance. Ganho tempo atacando a desorientada Dama em h2, e as pretas abandonam a partida, pois 5...Dh3 6.Bxc7 leva a um inevitável xeque-mate em d8. Um verdadeiro trabalho de equipe!

TESTE 11. Essa posição é resultado de 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Dxd4!? Jogam as pretas. Avançar a Dama branca tão cedo é uma boa escolha?



Teste 11.

Pecas menores superiores

No xadrez, uma das batalhas estratégicas mais intensas e interessantes é aquela entre um Bispo e um Cavalo. Cada uma dessas peças sempre tenta sobrepujar a outra. Por isso é preciso muita criatividade para provar que é sua peça que manda.

Embora muitos livros demonstrem preferência pelos Bispos (alguns dizem até mesmo que o Bispo vale $3\frac{1}{2}$, enquanto o Cavalo vale 3), em termos de contagem de pontos essas duas peças têm igual valor, ou seja, 3 pontos. Mas é claro que não podemos analisar o valor de uma peça apenas em termos da contagem de pontos. A situação no tabuleiro é o que determina seu verdadeiro valor.

Nesse momento surge a necessidade de uma boa estratégia: para empreender uma batalha entre um Bispo e um Cavalo, é preciso saber como criar condições que valorizem a peça de sua propriedade. Quando tiver um Cavalo, o enxadrista deve jogar por uma posição fechada. Ao contrário, de posse do Bispo, deve abrir a posição (veja a seção “Para onde levar as peças”, no Capítulo 4, para saber por que essas condições são mais favoráveis a uma ou a outra peça). Faça tudo para que sua peça domine a peça inimiga!

BISPOS CONTRA CAVALOS

No Capítulo 4 explicamos que os Cavalos precisam de pontos de apoio para ser eficazes. Portanto, uma estratégia eficiente contra um Cavalo consiste em controlar todas as suas casas avançadas, a fim de que ele nunca desenvolva todo o seu potencial.

No Diagrama 55, as pretas têm clara vantagem, pois seu Bispo está posicionado na excelente diagonal h8-a1, enquanto o Cavalo do adversário não tem acesso a nenhuma casa avançada. Esse Bispo, portanto, é superior ao Cavalo. Compare essa posição com a situação mostrada no Diagrama 56. As peças brancas estão todas nas mesmas casas em que se encontram as brancas do Diagrama 55, mas há duas mudanças no campo das pretas: o Bispo preto está em g7 e o peão avançou para e5. Essas diferenças, que parecem pequenas, invertem por

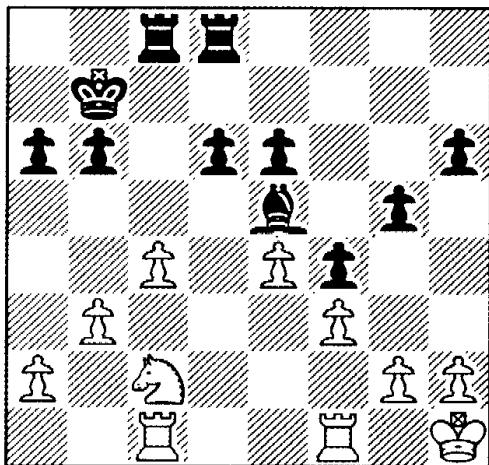


Diagrama 55. Jogam as pretas.

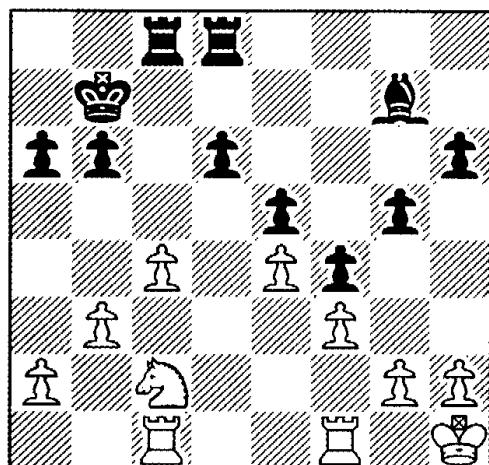


Diagrama 56. Jogam as brancas.

completo a situação do Bispo e do Cavalo! Agora o Bispo preto está bloqueado por seus próprios peões, e o Cavalo branco tem acesso à casa-d5. As brancas jogam **1.Cb4**, seguido de **2.Cd5**, quando seu Cavalo é claramente mais forte do que a fraca peça posicionada em g7.

Pois aqui está a primeira regra da estratégia de uma batalha entre Bispos e Cavalos:

Um Cavalo sem postos avançados é inferior a um Bispo ativo. Não deixe o Cavalo inimigo encontrar uma boa casa!

E a segunda:

Quando seu Bispo enfrenta um Cavalo, o melhor é abrir ao máximo a posição. Se houver peões bloqueando o Bispo, remova esses obstáculos e deixe-o em diagonais bem abertas!

Vejamos como o grande Petrosian coloca essas duas regras estratégicas em prática num de seus jogos. No Diagrama 57, o Bispo branco, de casas pretas, já

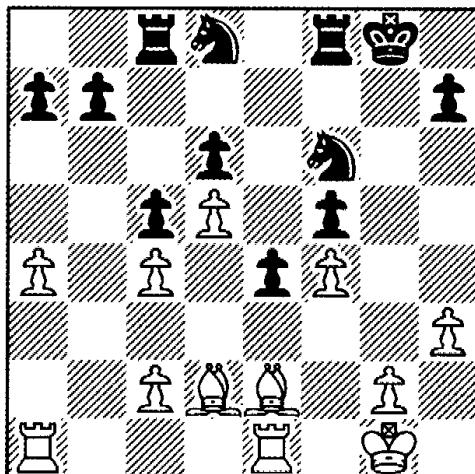


Diagrama 57. Jogam as brancas.

Petrosian-Lilienthal
Moscou, 1949

dispõe de uma boa diagonal – a1-h8. Seu outro Bispo, no entanto, não anda bem. As brancas sabem que não devem deixar esse Bispo fora da batalha. Precisam encontrar um modo de envolvê-lo no combate iminente.

1.g4!

As brancas lembram-se de uma regra excelente: sempre ataque a base de uma cadeia de peões. Imediatamente, eles usam seus peões para abrir a posição. Enfraquecendo o peão-f5, elas enfraquecem o peão-e4 preto e ao mesmo tempo aumentam o escopo de seu Bispo em e2.

1...fxg4 2.hxg4 Tc7 3.Rf2

As pretas ameaçaram ...Tg7. As brancas, então, tiram o Rei da perigosa coluna-g e o levam para um local mais central, numa preparação para o fim do jogo.

3...h6 4.Th1!

Por que não colocar a Torre numa coluna aberta, de onde ela possa atacar um peão fraco?

4...e3+

As pretas sabem que um de seus peões está condenado: as brancas poderiam cercar o peão-e, jogando Bc3 e Re3, e ele seria destruído juntamente com o peão-h, no lance Th4 e Tah1. Por isso as pretas entregam o peão-e pelo melhor preço possível: o Bispo das brancas será forçado a ocupar uma casa inativa em e3 (longe da diagonal a1-h8) e o Cavalo das pretas terá uma boa casa em e4.

5.Bxe3 Ce4+ 6.Rg2 Cf7 7.Bd3!

De repente o esquecido Bispo em e2 volta ao jogo. Revela-se que a casa-e4 não é um ponto de apoio permanente para o Cavalo preto, pois as pretas não dispõem de um peão para defendê-la.

7...Te7 8.Tae1

As brancas preparam-se para expulsar o Cavalo preto de sua nova casa. Depois dessa expulsão, o Bispo posicionado na casa branca, anteriormente inativo, vai abrir uma linha de fogo na diagonal b1-h7.

8...Tfe8

Talvez as peças pretas pareçam confortáveis, mas na verdade não estão bem: suas Torres estão cuidando do Cavalo em e4; o Cavalo-f7 faz o mesmo com o peão em h6 e, por causa do peão branco em f4, perde os pontos de apoio e5 e g5 e não tem esperanças de encontrar uma casa ativa mais avançada.

9.Bc1 Cc3 10.Txe7 Txe7 11.a5 b6 12.axb6 axb6

As pretas esperam que essas trocas melhorem sua posição. Infelizmente não percebem que o Cavalo está em perigo; esqueceram-se por completo da impor-

tância dos pontos de apoio. Um Cavalo avançado sem pontos de apoio é no mínimo um animal trôpego.

13.Bd2 Ce2 14.c3!

A pobre peça agora não tem para onde correr e logo será capturada.

14...b5 15.Rf3

E as brancas garantem a vitória. Observe como os Cavalos pretos ficaram contidos durante todo o jogo. Enquanto os Bispos brancos faziam seu trabalho em d2 e d3, o pobre Cavalo em f7 não tinha futuro, e a peça em e2 – apesar de sua capacidade para viver dias de glória – estava condenada. Lembre-se:

Numa posição aberta geralmente o Bispo domina o Cavalo. Se a posição não estiver aberta, faça tudo para tirar os peões do caminho e ativar o Bispo!

De modo geral o Bispo vence o Cavalo num final com peões passados (ou maioria de peões) nas duas alas do tabuleiro, pois seu longo alcance permite que ataque peões inimigos a distância. No Diagrama 58, mostramos por que um Cavalo não pode vencer um Bispo quando este último tem chances de aproveitar toda sua velocidade e agilidade. As brancas ameaçam promover o peão-h à Dama, com h7 e h8. No entanto, embora o Bispo preto esteja longe da ala do Rei, com 1...Bc2!, as pretas conseguem impedir as intenções das brancas. Agora, cabe ao Cavalo branco mostrar como pretende barrar o peão passado preto em a3. Como logo veremos, o pobre Cavalo não está à altura do desafio. As brancas jogam 2.Cd1+ na esperança de que 2...Bxd1? 3.h7! leve finalmente o peão à categoria de Dama. Mas as pretas respondem com 2...Rd2 e, depois de 3.Cf2 a2, o jogo termina. O Bispo, de longo alcance, fez seu trabalho, enquanto o Cavalo, de curto alcance, não foi capaz de ajudar as brancas a atingirem seu objetivo.

No Diagrama 59 vemos a vitória das pretas devido a quatro pequenas vantagens que favorecem seu Bispo.

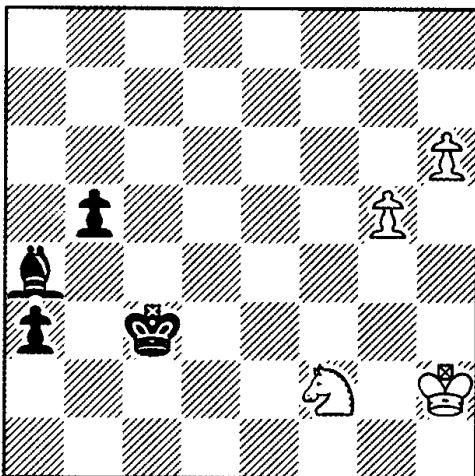


Diagrama 58. Jogam as pretas.

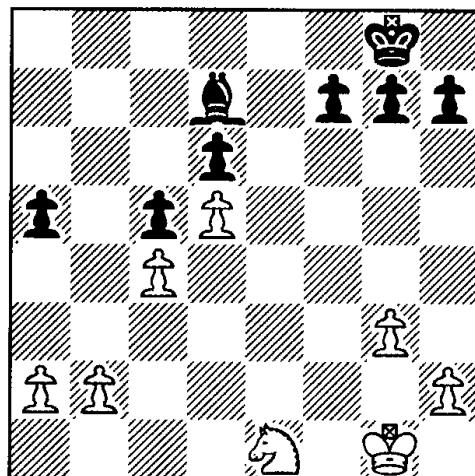


Diagrama 59. Jogam as brancas.

Kalantar-Petrosian
Erevan, 1948

- As brancas têm maioria na ala da Dama, enquanto as pretas têm maioria na ala do Rei. As maiorias levam a peões passados, e as posições com peões passados nos dois lados do tabuleiro quase sempre favorecem o lado que tem o Bispo.
- Os peões brancos da ala da Dama estão situados em casas brancas, o que os deixa vulneráveis ao ataque do Bispo inimigo, também situado numa casa branca.
- A posição está aberta, e posições abertas geralmente favorecem os Bispos.
- Os peões pretos na ala do Rei prejudicam os pontos de apoio do Cavalo, mas os peões brancos na ala da Dama não restringem a atividade do Bispo inimigo.

Aqui está como as pretas tiraram vantagem de sua posição favorável:

1.Rf2

As brancas corretamente levaram o Rei para o centro. Nunca se esqueça de ativar o Rei no final!

1...f5!

À primeira vista o lance das pretas parece ilógico, pois bloqueia seu próprio Bispo. No entanto, essa jogada é bastante adequada à posição. Ao avançar o peão, as pretas começam a fazer uso de sua maioria de peões na ala do Rei e preparam a criação de um peão. Na seqüência jogam ...g5, que torna as casas d4, e4, f4 e g4 inacessíveis para o Cavalo branco. Sempre que puder diminua as opções de casas do Cavalo inimigo.

2.Re3 Rf7 3.Cd3 Bc8

As pretas pretendem atacar o peão-c4 e forçar outro peão branco a ocupar uma casa branca vulnerável.

4.b3 g5

Agora o Cavalo branco não pode ir para f4.

5.Rf3 Rf6 6.Re3

As brancas não podem realizar nenhum lance ativo. Por isso esperam pacientemente que as pretas também caiam na mesma situação.

6...Bd7

O Bispo prepara-se para ir para a ala do Rei, buscando um ponto a partir do qual possa penetrar na posição inimiga.

7.Rf3 Be8 8.Re3 h6 9.Rf3 Bh5+ 10.Re3 Bd1 11.Rd2 Bf3 12.Re3 Be4

É óbvio que o Bispo é, aqui, superior ao Cavalo.

13.Rd2 Bxd3!

Por que as pretas trocam uma peça superior por outra inferior? Porque, tendo maioria móvel e um Rei mais avançado, o final com o peão e o Rei favorece sua vitória.

14.Rxd3 Re5 15.Re3 f4+ 16.gxf4+ gxf4+

As pretas criam um peão passado primeiro.

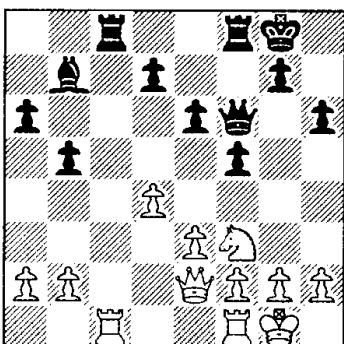
17.Rf3 Rf5 18.Rf2 Re4

A posição do Rei preto agora é tão superior à do Rei branco que fica fácil vencer. Nunca permita que o Rei inimigo avance tanto no tabuleiro no final.

19.Re2 f3+ 20.Rf2 Rf4 21.h4 h5 22.a3 Re4

As brancas já tiveram o bastante e abandonam a partida, pois continuações com o 23.b4 axb4 24.axb4 cxb4 25.c5 Rxd5 ou 23.Rf1 Re3 (23...Rd3 também vence) 24.Re1 f2+ 25.Rf1 Rf3 26.b4 axb4 27.axb4 cxb4 28.c5 b3 não oferecem esperanças.

TESTE 12. Essa posição é bastante equilibrada, exceto pelo fato de que um lado tem um Bispo e o outro um Cavalo. Jogam as pretas, que pretendem mover o peão-d. Para onde devem movê-lo, d6 ou d5?



Teste 12.

O CAVALO DOMINANTE

Como foi dito no Capítulo 4, um Cavalo pode vencer um Bispo com facilidade quando a posição é fechada ou quando o Cavalo encontra-se num ponto de apoio avançado. Qual é a força de um Cavalo bem posicionado na quinta fila? Observemos o Diagrama 60. Nessa posição estou ganhando do campeão mundial porque meu Cavalo bloqueia por completo seus peões em c3 e c2, cobre várias casas no interior de seu campo (a3, b2, d2 e e3) e dá ao Rei branco apenas uma casa (e2) de fuga.

Como está o Bispo branco, comparado com meu Cavalo? Exerce uma função defensiva em d4 (cuidando do peão-c3), mas está bloqueado pelos peões em c3 e e5. Tem alguma atividade na diagonal g1-a7, mas nada que possa ser comparado ao poder do meu Cavalo. Depois de notar que o Rei branco está a perigo, que sua peça menor é inferior, que seus peões são fracos e que sua Torre é menos ativa do que a minha, é fácil concluir que eu deveria ter ganho do adversário. Realmente, se eu tivesse jogado 1...De8!, que ameaça com o esmagador 2...Th3+ 3.Re2 Dh5+, eu teria saído vitorioso.

Foi lamentável eu não ter aproveitado essa oportunidade e no final ter deixado as brancas conquistarem um empate. Mas não deixe que meu erro de finalização

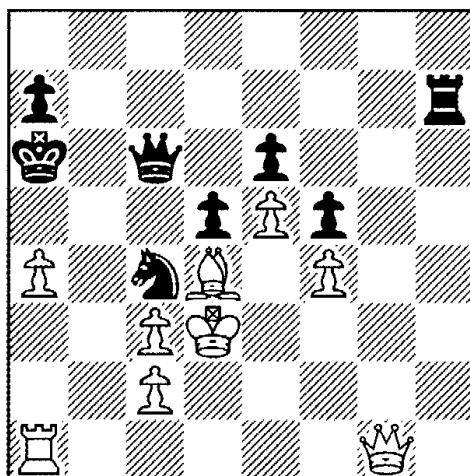


Diagrama 60. Jogam as pretas.

Karpov-Seirawan
Mar del Plata, 1982

prejudique a boa imagem do meu Cavalo, cuja influência era capaz de dominar a posição das brancas. Um Cavalo poderoso como esse quase sempre é mais forte do que um Bispo. O jogador deve manter o senso estratégico alerta para as chances de criar uma peça tão forte. Lembre-se:

A perspectiva de obter um ponto de apoio seguro para o Cavalo deve ser motivo de euforia. Quando trabalha numa base segura, o Cavalo transforma-se numa peça extremamente poderosa.

Acabamos de ver, portanto, que um bom ponto de apoio transforma o Cavalo numa peça melhor do que a maioria dos Bispos inimigos. E as posições fechadas, como podem ajudar? Numa posição fechada, se não houver nenhum ponto de apoio, pode ser que o Cavalo não concretize todas as suas potencialidades. Mesmo assim, um Cavalo pode vencer um Bispo enclausurado. Em posições fechadas os peões bloqueados ficam no caminho dos Bispos e com freqüência os deixam sem ação.

SEIRAWAN-VUKIC NIS, 1979

Demonstrarei essa estratégia da posição fechada com outra partida minha. Seguiremos todas as jogadas desde o início.

1.c4 Cf6 2.Cc3 g6 3.g3 Bg7 4.Bg2 0-0 5.e4 c5 6.Cge2

Escolhi a configuração chamada de *Formação Botvinnik*. Assumo firmemente o controle de d5, crio uma vantagem de espaço no centro e intencionalmente avanços de peões como b2-b4 (com o jogo na ala da Dama) e f2-f4 (com um ataque na ala do Rei). O preço que pago por esses lances potenciais é o buraco em d4, mas essa

casa pode ser defendida (pelo Cavalo em e2 e pelo Bispo em e3) e, além disso, sempre gostei de jogar com as brancas nessa posição.

6...Cc6 7.a3 a5

Esse avanço, que enfraquece a casa-b5, é desnecessário, pois não estou ameaçando jogar b2-b4 imediatamente.

8.0-0 d6 9.d3 Ce8

À primeira vista esse recuo do Cavalo pode parecer estranho, mas há muita lógica por trás desse lance. As pretas abrem a diagonal a1-h8 para seu Bispo e preparam-se para jogar o Cavalo em d4, via c7 e e6. (Você não pensou que as pretas iam deixar o Cavalo na primeira fila, não é?)

10.Be3 Cd4 11.Bxd4! cxd4

Normalmente eu não teria pressa em entregar meu Bispo bom, bem colocado numa casa preta, em troca de um Cavalo. Entretanto, vejo que a posição favoreceria os Cavalos. Posso manter um na casa b5 enquanto o antes poderoso Bispo preto em g7 fica agora bloqueado por seu próprio peão-d4.

12.Cb5 Db6 13.a4!

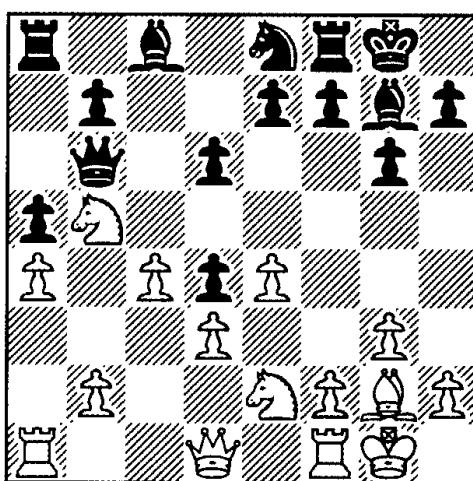


Diagrama 61. Jogam as pretas.

Como mostramos no Diagrama 61, esse lance termina com as chances das pretas na ala da Dama e, se o Cavalo branco em b5 for capturado, posso jogar axb5 para obter superioridade na estrutura (uma fila-a aberta para minha Torre e mais espaço na ala da Dama). Agora apenas eu posso começar a jogar na ala da Dama (por b2-b4). Já que o centro está fechado (o que significa que ninguém pode jogar ali), a ala do Rei é a única área pela qual vale a pena lutar. Devo me apressar para ganhar espaço nessa ala e conquistá-la.

13...Cc7 14.f4 Ca6

As pretas trazem o Cavalo para um ótimo ponto de apoio, em c5.

15.h3 e5

O lance das pretas dá suporte ao peão-d4.

16.f5

Agora tenho tanto espaço extra na ala do Rei que jogo por um ataque direto contra o monarca inimigo.

16...Bh6

Esse Bispo estava morto em g7, por isso, saindo da cadeia de peões, ganha maior alcance na diagonal h6-c1.

17.h4 Bd7 18.Rh2 Cc5 19.Bh3!

Meu Bispo em g2 era ruim, por isso eu o movimento para h3 e desse modo alcançou dois objetivos: tiro o Bispo da cadeia de peões e aumento sua funcionalidade na diagonal h3-c8; depois de jogar f5-f6 ou fxg6, troco os Bispos nas casas brancas, negociando meu Bispo ruim pelo Bispo bom das pretas. Com esse meu ganho de qualidade, as pretas ficam com único Bispo – o ruim. A estratégia é pôr fim ao controle que as pretas mantêm sobre as casas de ambas as cores:

Se pretende atacar o inimigo com os Cavalos, não permita que ele tenha dois Bispos, que podem controlar as casas de ambas as cores.

19...g5?

Um lance ruim, que enfraquece o Rei preto e me permite jogar uma combinação vitoriosa. Entretanto as escolhas das pretas são limitadas. O lance mais adequado, 19...f6, permitiria que eu mostrasse a superioridade de meu Cavalo sobre o Bispo, pois, depois de 20.fxg6 hxg6 21.Bxd7 Cxd7 22.h5! gxh5 23.Cg1, a ala do Rei das pretas viria a se tornar fraca e suas casas brancas cravariam-se de buracos. Em seguida poderia capturar um peão em h5 (com Dxh5) e, ou cobriria o buraco de f5 com minha Torre ou levaria meu Cavalo para lá, com Cf3, Ch4 e Cf5. Meus Cavalos em f5 e b5 seriam, então, superiores ao Bispo inimigo em b6.

20.Cexd4!

Esse sacrifício do Cavalo me permite limpar a diagonal d1-h5, sem perda de tempo, e trazer minha Dama para h5, com um efeito esmagador.

20...exd4 21.Dh5 f6

Se as pretas ousassem, com 21...Bg7, eu as destruiria com 22.f6 Bh8 23.Dxg5+ e daria xeque-mate depois de mais um lance.

22.Dxh6 Bxb5 23.axb5 g4

A situação mudou. Agora sou eu que tenho uma peça menor inferior – o bom Cavalo preto em c5 é claramente superior ao meu Bispo, muito ruim, em h3. Apesar disso, a posição ainda é boa para mim, pois a ala do Rei preto está em

colapso. Embora as pretas tenham obtido vantagens sutis, a vitória no xadrez é, enfim, uma questão de xeque-mate, e é por ele que estou lutando! Com 23...g4, as pretas me impedem de expor seu Rei ao perigo de hxg5. Elas esperam por 24.Bxg4 Cxd3, lance após o qual teriam, além do peão passado em d4, um Cavalo encaixado em e5, que seria certamente melhor que meu Bispo. Decido evitar todas essas considerações posicionais e salto logo no pescoço do inimigo!

24.Tf4!

Será que o sacrifício dessa peça demonstra que sou muito corajoso? Nem um pouco! Eu não tinha escolha: se não derrubasse o Rei inimigo, minha peça menor inferior me custaria o jogo.

24...gxh3 25.Tg4+ Rf7 26.Tg7+ Re8 27.Dxh7 Rd8 28.b4!

Muito forte. As pretas não podem responder com ...axb4 graças à cravada na coluna-a, não podem mover o Cavalo (28...Cxd3, por exemplo), porque, então, 29.Txb7 ameaçaria a Dama e Dd7 xeque-mate.

28...Rc8 29.bxc5 dxc5 30.h5

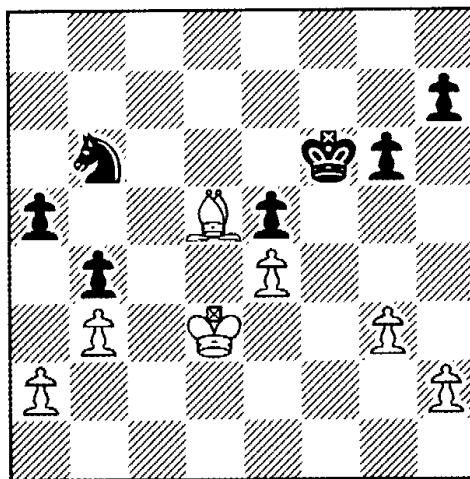
As pretas abandonam o jogo quando percebem que 30...a4 31.h6 a3 32.Ta2 não permite nenhum lance útil e o subsequente Tg8 promove meu peão-h à Dama.

Controle de cor

Um dos maiores atrativos do Cavalo é que ele pode pular para casas de qualquer cor. Enquanto as peças posicionadas em casas de cor diferente da cor da casa do Bispo ficam fora de seu raio de ação, nenhuma peça está a salvo do Cavalo, pois ele pode controlar complexos de cores diferentes. O próximo exemplo ilustra muito bem esse ponto.

No Diagrama 62, o Bispo branco está num posto ativo, mas, já que todos os peões pretos estão em casas pretas ou podem se mover para essas casas, o Bispo não consiste numa grande ameaça. Será que podemos dizer o mesmo do Cavalo preto? É claro que não! Ele pode atacar ou defender qualquer casa do tabuleiro. Nesse momento o Cavalo está restringindo o lance do Rei, guardando a casa-c4.

A prioridade das pretas é levar o Rei para c5, para que ele controle c4. Desse modo o Cavalo ficará livre para se movimentar, e o Rei preto ameaçará pular para d4 a qualquer momento. Já que o Bispo branco não pode tocar em nenhuma peça e o Rei branco não pode penetrar na posição das pretas, as brancas não vão conseguir criar ameaças por conta própria. Portanto, as pretas podem usar todo o tempo que quiserem para implementar seus planos.

**Diagrama 62. Jogam as brancas.**

Damjanovic' - Fischer
Buenos Aires, 1970

1.Bc6 Re7

O Rei preto dá o primeiro passo na direção de c5.

2.h4 h6

Outro peão encontra descanso seguro numa casa preta.

3.Re3 Cc8 4.Rd3 Cd6

As pretas garantem uma casa mais flexível para o Cavalo, que vai defender c4, mirar e4 e ameaçar mover-se para b5 e c3, de onde atacaria o peão branco em a2.

5.Re3 Rd8 6.Rd3

Saber que seu oponente não pode fazer nada, a não ser andar de um lado para outro, dá enorme prazer às pretas.

6...Rc7 7.Ba4 Rb6 8.Re3 Rc5

Missão cumprida. O Rei preto aterrissa em c5.

9.Bd7 Rb6

As pretas têm medo de que as brancas consigam penetrar em sua posição via g4, por isso, decidem voltar à ala do Rei, pôr fim ao jogo naquela região e voltar a c5. Por que não gastar este tempo? O que as brancas podem fazer para puni-las?

10.Ba4 Rc7 11.Rd3 Rd8 12.Bc6 Re7 13.Re3 Re6

14.Rf3 Rf6 15.g4 g5 16.h5 Re7

Agora as brancas não podem mais penetrar na ala do Rei, por isso as pretas retornam a c5.

17.Re3 Rd8 18.Rd3 Rc7 19.Ba4 Rb6 20.Bd7 Rc5

Com o Rei no lugar certo, as pretas podem voltar sua atenção para o Cavalo.

21.Ba4 Cc8 22.Be8 Ce7 23.Re3 Cg8 24.Bd7 Cf6

De f6, o Cavalo ataca tanto e4 quanto g4. As pretas têm todo o tempo do mundo, então, por que não colocar suas peças nas melhores casas possíveis?

25.Bf5

Observe que o Bispo branco é como um fantasma. Não pode atacar nenhuma das peças pretas porque todas elas estão posicionadas em casas pretas.

25...Rb5 26.Rd3 a4

As pretas ameaçam levar esse peão para a3, o que deixará o peão-a2 branco encerralado, e uma manobra do Cavalo para c3 ganharia esse peão e o jogo.

27.bxa4+

As brancas barram a ameaça de ...a4-a3, mas permitem que o Rei preto se infiltre bastante em sua posição.

27...Rxa4 28.Rc4 Ra3 29.Rc5 Rxa2 30.Rxb4 Rb2

31.Rc5 Rc3 32.Rd6 Rd4 33.Re6 Cxe4

Os peões brancos começam a cair; o fim está próximo.

34.Rf7 Cf2 35.Rg6 e4 36.Rxh6 e3 37.Rg7 e2

38.h6 e1=D 39.h7 De7+ 40.Rg8 Ce4

As brancas desistem porque 41.h8=D+ Cf6+ resulta na captura da Dama recém-criada, enquanto 41.Bxe4 Rxe4 42.h8=D De8+ 43.Rg7 Dxh8+ 44.Rxh8 Rf4 também leva a uma vitória fácil das pretas. O princípio fundamental de estratégia das pretas é:

Quando seu adversário estiver perdido, aproveite o tempo para torturá-lo!

Acabamos de ver como é importante procurar sempre meios de tornar uma peça menor superior em relação à peça inimiga. No próximo exemplo as pretas têm a chance de condenar as brancas a manterem um Bispo ruim. A partir da posição mostrada no Diagrama 63, as pretas iniciam uma série de trocas que resultam em Cavalos fortes para as próprias pretas e em Bispos ruins para as brancas.

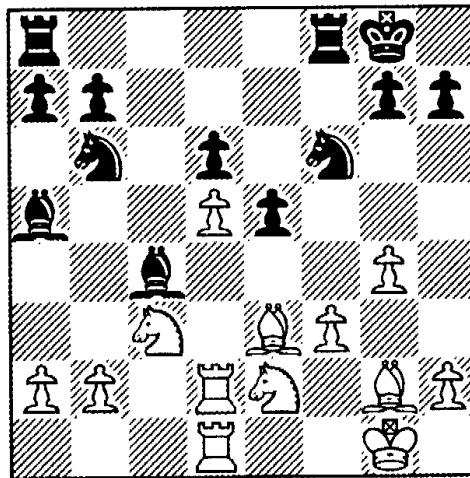


Diagrama 63. Jogam as pretas.

Botvinnik-Bronstein
Jogo do Campeonato Mundial, 1951

1...Bxe2! 2.Txe2 Bxc3 3.Bxb6

O lance 3.bxc3 Cc4 teria deixado as pretas com um poderoso Cavalo em c4.

3...axb6 4.bxc3 g5!

Com esse lance as pretas fixam os peões inimigos em casas brancas, bloqueando o caminho do Bispo branco. Em seguida poderiam jogar ...Cd7, em que o Cavalo (que mantém a possibilidade de ir para c5 ou ainda, se dirigir para f4) ficaria muito mais forte do que a triste figura posicionada em g2. Infelizmente, elas fizeram uma outra jogada e perderam essa chance.

SEIRAWAN-SHORT LONDRES, 1982

Finalizo este capítulo com um jogo em que, pela primeira vez, entreguei meus dois Bispos ao adversário. Depois troquei o Bispo inimigo das casas brancas, deixando o adversário enfraquecido nessas casas, já que seu outro Bispo não poderia cobri-las. No final transformei meu Cavalo numa peça extremamente forte, muito mais do que qualquer Bispo poderia ser.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Bg5 h6 4.Bxf6 Dxf6

As pretas agora têm dois Bispos; eu só tenho um. Por isso jogo para tornar a posição propícia aos Cavalos.

5.Cc3 b6 6.Cf3 Bb7 7.e3 g6 8.Bd3 Bg7 9.Be4!

Quero me livrar do Bispo inimigo de casas brancas ainda que tenha de sacrificar meu próprio Bispo. Assim impeço que o adversário controle casas de ambas as cores com os Bispos.

9...Bxe4 10.Cxe4 De7 11.Da4 0-0 12.0-0 d6 13.Tad1 Cd7 14.Dc6!

A troca do Bispo preto da ala da Dama deixou o adversário enfraquecido nas casas brancas.

14...Tfc8 15.Ce1

Eu sei... Cavalos não ficam bem na primeira fila. Mas esse Cavalo está apenas começando a lutar por melhores pastos; seu destino é c6, via d3 (ou c2) e b4.

15...Cf6 16.Cxf6+ Bxf6 17.Cc2 De8 18.Cb4! Dxc6 19.Cxc6

O Diagrama 64 mostra que meu poderoso Cavalo está paralisando a posição das pretas, enquanto o Bispo inimigo não consegue fazer nada.

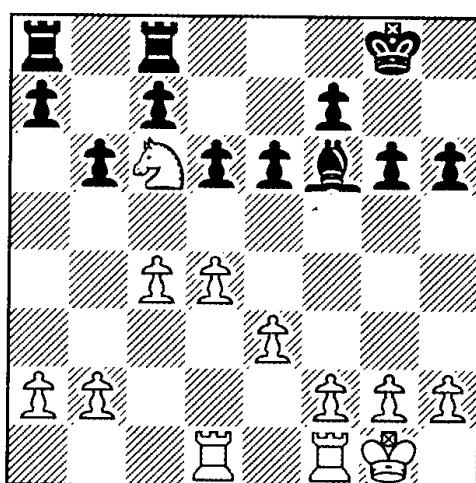


Diagrama 64. Jogam as pretas.

19...Rf8 20.b4

O peão-b corre para apoiar o Cavalo e também libera a diagonal a1-h8, caso eu resolva avançar meu peão-d para d5.

20...Re8 21.Td3! Rd7 22.d5 Bg7 23.e4 a6 24.a4

O Bispo preto controla uma diagonal aberta, mas ali não há nada que ele possa atacar!

24...Te8 25.Tf3! f5 26.g4

Estou tentando abrir caminho na coluna-f. As pretas não podem capturar meu peão-e nem meu peão-g, pois Tf7+ ganharia uma peça.

26...Tf8

Jogar 26...exd5 27.exd5 é ainda pior, porque leva a 27...Te4 28.gxf5 g5 29.Te3!, que ganha um peão.

27.gxf5 gxf5 28.exf5 e5?

Melhor teria sido o óbvio 28...exf5, embora 29.Te1 não trouxesse nenhuma alegria às pretas. Eu teria então uma posição muito superior, pois ganharia a coluna-e, ficaria com uma peça menor maravilhosa e os peões pretos de f5 e h6 ficariam fracos.

29.Tg3 Bf6 30.f4! exf4 31.Txf4 Tae8 32.h4!

Quero manter o Bispo fora de g5.

32...Te1 + 33.Rg2 Ta1 34.Tg6 Ta2 + 35.Rh3 h5 36.Te4

Ameaço xeque-mate com 37.Txf6 e 38.Te7+, utilizando meu Cavalo.

**36...Ta3 + 37.Rg2 Ta2 + 38.Rh3 Ta3 + 39.Rg2 Ta2 +
40.Rg3 Ta3 + 41.Rf2 Bd8 42.Tf4**

Agora ameaço levar meu peão passado para f6.

42...Bf6 43.Te4 Bd8 44.Re2

As pretas não permitem que eu avance meu peão. Por isso tentarei outra idéia.

44...Ta2 + 45.Re3 Txa4 46.Ca7!

Tirando a casa c8 do Rei preto, aumento enormemente a ameaça de Tg7+.

46...Ta3 + 47.Re2 Ta2 + 48.Rd1 Ta1 + 49.Rc2 Bf6

As pretas tentam desesperadamente me manter fora de g7.

50.Te6 Bh8 51.Th6

Em um momento decisivo dirijo-me para h7. As pretas não podem barrar minha Torre com 51...Tf7 porque seu Bispo ficaria pendurado.

51...Ta2 + 52.Rb3 Tb2 + 53.Ra3

Finalmente ponho um ponto final na série de xequês irritantes. .

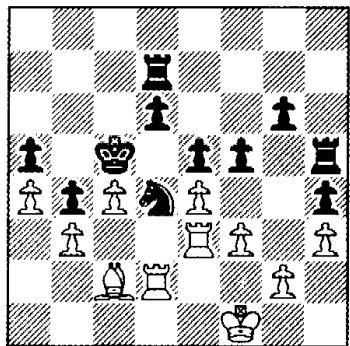
53...Tg2

As pretas pretendem responder 54.Th7+ com 54...Tg7, bloqueando o xeque. Impeço essa defesa e renovo minha ameaça.

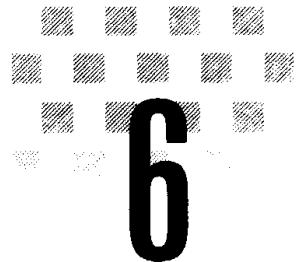
54.f6 Tfg8 55.Th7 +

As pretas abandonam a partida, porque 55...Rd8 56.Tee7 seguido de Ca7.c6+ termina em xeque-mate. Enquanto acontecia a disputa, pudemos observar como é possível derrubar a defesa, em ambos os lados, utilizando um Cavalo avançado.

TESTE 13. Jogam as pretas. 1...Cxc2 é um lance razoável?



Teste 13
Sefc-Petrosian
Viena, 1957



Como usar os peões

Em 1749, André Philidor anunciou que os peões eram a “alma do xadrez”. Na época ninguém entendeu do que ele estava falando, mas 160 anos mais tarde Emanuel Lasker explicou o comentário de Philidor:

“Sendo muito mais estacionário do que as peças, o peão é um elemento da estrutura; o modo como é feito o arranjo dos peões determina o caráter de uma posição e, portanto, o plano adequado.”

Lasker tentava destacar o que todos os mestres da atualidade sabem muito bem: no momento de escolher a estratégia o posicionamento dos peões é um dos fatores mais importantes. Philidor dizia que os peões são a alma do xadrez porque sua distribuição no tabuleiro determina o plano que o jogador vai seguir. Neste capítulo examinaremos diferentes tipos de estruturas de peões e as estratégias que costumam acompanhá-las.

O USO DOS PEÕES COMO AGENTES DE BLOQUEIO E RESTRIÇÃO

Os peões não podem atravessar o tabuleiro num único lance. Na verdade eles são criaturas bastante limitadas. Porém, podem bloquear outros peões e manter as peças do adversário fora de certas casas importantes. O Diagrama 65 mostra um exemplo. As brancas têm dois peões a mais e ameaçam ganhar mais espaço jogando f4-f5 (que também abre uma diagonal para seu Bispo ruim) ou d4-d5 (que transforma o peão-c, bloqueado, num peão passado). Mas as pretas podem pôr um fim às más intenções das brancas com 1...e6!. Esse lance usa o peão-e como uma unidade bloqueadora que imobiliza tanto o peão-d quanto o peão-f das brancas. Depois de 1...e6, as pretas jogam 2...Ce7 e colocam o Cavalo em d5 ou em f5. O belo Cavalo das pretas (assim que atingir um desses postos) e a natureza fixa dos peões brancos combinam-se para terminar com qualquer chance de vitória das brancas. As pretas usam muito bem a seguinte estratégia:

Sempre que possível, use os próprios peões para imobilizar os peões adversários.

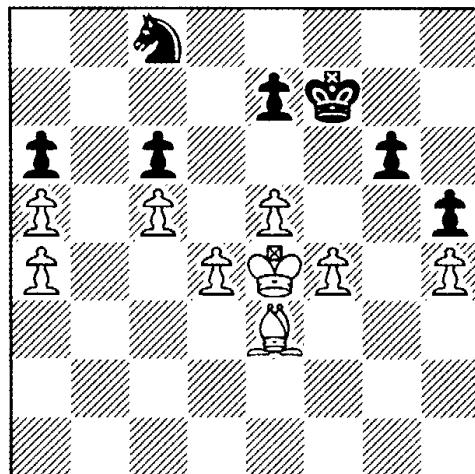


Diagrama 65. Jogam as pretas.

Vamos passar ao Diagrama 66. A posição é quase a mesma do anterior, mas apresenta três mudanças significativas: recuamos o peão-c uma casa, de c5 para c4; recuamos o peão-h4 branco para h3; e colocamos o peão-a5 em g3. Agora as brancas vão ganhar a partida, pois a posição dos peões permite que joguem d4-d5 ou f4-f5.

1...e6 2.g4 hxg4 3.hxg4 Ce7

As pretas tentam barrar o avanço dos peões brancos.

4.Bf2!

Agora, com Bh4, as brancas vão conseguir passar o Bispo à frente da cadeia de peões.

4...Re8

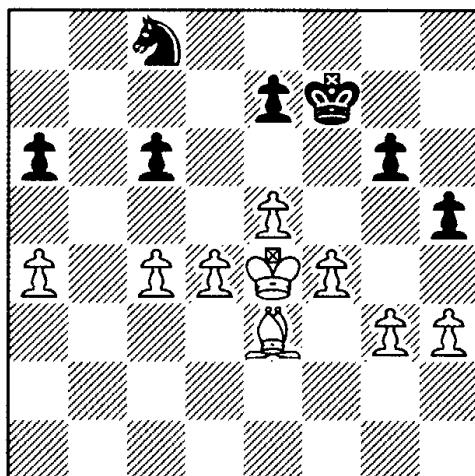


Diagrama 66. Jogam as pretas.

Observe que os peões brancos em c4 e g4 mantêm o Cavalo fora das casas d5 e f5.

5.Bh4

As brancas preparam um final ganhando peões, com o lance 6.Bxe7.

5...Cg8

Se as pretas jogarem 5...Cc8, então as brancas poderão jogar 6.a5! para manter o Cavalo preto fora da casa-b6. Esse é um bom exemplo de uso do peão para restringir a atividade de uma peça inimiga.

6.Bg5!

As brancas dominam o pobre Cavalo. Agora, ele não pode ir nem para h6 nem para f6 e será trocado caso ouse pular para e7.

6...Rd7 7.f5 gxf5+ 8.gxf5 exf5+ 9.Rxf5 Re8 10.d5

Nesse ponto, resta às pretas abandonar a partida. As brancas seguiram muito bem esta estratégia:

Use os peões para tomar casas do adversário.

Exemplos de duas de minhas partidas podem demonstrar essa estratégia de bloqueio e restrição. No Diagrama 67, o Bispo e o Cavalo-e2 do adversário estão bloqueados pelos peões em d4 e f4. Naturalmente as brancas pretendem resolver esse problema avançando seu peão-f de f4 para f5. Não tenho motivo para permitir que façam isso. Meu primeiro lance barra o avanço do peão-f.

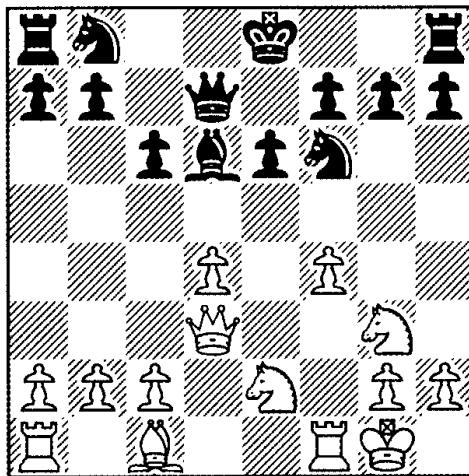


Diagrama 67. Jogam as pretas.

Van der Wiel-Seirawan
Baden, 1980

1...g6!

Tenho de admitir que esse tipo de lance pode ser perigoso, pois não faz nada para promover o desenvolvimento e enfraquece as casas pretas na ala do Rei. No entanto, nesse caso, posso desconsiderar essas duas desvantagens, já que, como o centro está fechado, as peças do adversário não podem pegar meu Rei e o seu Bispo não pode pular sobre o peão-f4 para se aproveitar da fraqueza que acabei de criar.

2.b3 Ca6

Não quero que o inimigo abra espaço para suas peças com d4-d5, por isso levo meu Cavalo para c7, onde ele pode ajudar a controlar a importante casa-d5.

3.Bb2

As brancas ameaçam se aproveitar de minha fraqueza na diagonal a1-h8 com 4.d5! atacando meu Cavalo-f6 e cravando-o à Torre-h8.

3...Be7

Defendo meu Cavalo-f6. Agora posso capturar o peão branco caso ele ouse avançar para d5.

4.c4 Cc7 5.Df3 0-0

Os avanços das brancas em d5 e f5 foram barrados, de modo que já posso aproveitar o tempo para rocar, coisa que costumo fazer muito antes.

6.Cc1 Cce8!

Esse Cavalo dirige-se a g7, onde vai defender meu Rei e barrar f4-f5 definitivamente.

7.Cd3 Cg7 8.Ce5 Dc7 9.h3 Tad8

Meu lance bem-intencionado, com o objetivo de colocar outro defensor em d5, além de atingir o peão-d do adversário, foi pouco preciso. O certo seria um imediato 9...h5!

10.Tad1?

As brancas não tomam uma boa decisão e desistem da luta por f5. Ao contrário, deveriam ter jogado 10.Ce2 seguido de g2-g4, o que manteria meus Cavalos fora de f5 e h5.

10...h5! 11.Ce2 h4!

De repente meu desejo é realizado! Se o adversário tentar g2-g4, tomarei rapidamente seu peão com ...hxg3, comprometendo sua estrutura de peões. Nesse ponto do jogo tenho completo controle das casas f5 e h5, já que o peão-g das brancas encontra-se neutralizado.

12.Cg4 Cfh5! 13.Dc3 Rh7 14.Tf3 Cf5 15.Ce3 Bf6

Os peões brancos em d4 e f4, que nunca conseguiram se mover, tornaram-se alvos fáceis. Minhas peças em d8, f5, h5 e f6 estão todas apontando para eles!

16.Cg4 Bh8 17.Ce5?

Esse erro permite uma pequena combinação baseada na cravada ao longo da coluna d1-d8.

17...Cxf4! 18.Txf4 Bxe5 19.Te4 Bf6

As brancas não podem jogar 19.dxe5 porque a Torre-d1 está desprotegida.

20.Tf1 c5! 21.Dd3 cxd4

Depois dessa minha cravada na diagonal a1-h8 para apanhar também os outros peões do adversário, as brancas abandonaram a partida. Minha estratégia de conter os peões inimigos em d4 e f4 resultou em estrondoso sucesso!

No próximo exemplo, mostrado no Diagrama 68, as brancas têm uma significativa liderança em desenvolvimento e vão tentar me vencer na ala do Rei, com f4, g4 e finalmente f5. Já que meu peão passado protegido é inútil nesse momento (as brancas poderiam bloqueá-lo, jogando Cd3), tenho de admitir que não disponho de oportunidades de contrajogo, mas preciso fazer alguma coisa para barrar os planos do adversário.

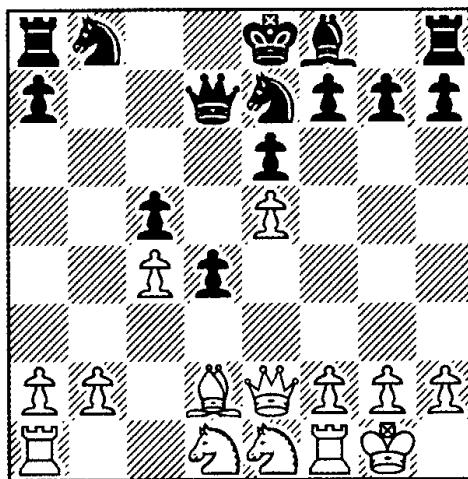


Diagrama 68. Jogam as pretas.

Timman-Seirawan
Lone Pine, 1978

1...h5!

Evitando g2-g4, seguro a tempestade de peões na ala do Rei e transformo a casa-f5 num local útil para meu Cavalo. É muito importante acostumar-se a esse tipo de dispositivo que restringe os peões. Embora eu esteja atrás em desenvolvimento, posso sobreviver com o lance do peão porque o centro está fechado e as peças do adversário não podem alcançar meu Rei. Todavia, se o centro estivesse aberto, eu teria de rocar logo meu Rei!

2.Cd3 Cf5

Ao usar meu peão-h para restringir o peão-g do inimigo, encontrei o local perfeito, em f5, para meu Cavalo.

3.f4?

Um lance ruim, que restringe as próprias peças brancas! Agora o Bispo em d2 e o Cavalo em d3 ficam bloqueados pelo peão-f4. Mais preocupante seria 3.f3 com g2-g4 na seqüência.

3...Db7 4.C1f2 Cd7 5.De4 Dxe4 6.Cxe4 a5!

Adoro usar meus peões para destruir as possibilidades do adversário. Não é mais possível tentar b2-b4 e, se as brancas tentarem preparar b2-b4 com 7.a2-a3, eu posso jogar 7...a5-a4! para restringí-las ainda mais.

7.g3 Be7 8.Rf2 Ch6

Compreendendo que as brancas pretendem controlar a casa-f5 com h3 e g4, movo meu peão para f5 e impeço mais um plano do adversário!

9.h3 f5 10.exf6 gxf6 11.Tae1 Rf7 12.Re2 Thg8!

Depois de impedir o avanço do peão-g inimigo, preparamos minhas armas pesadas para aproveitar essa nova fraqueza das brancas.

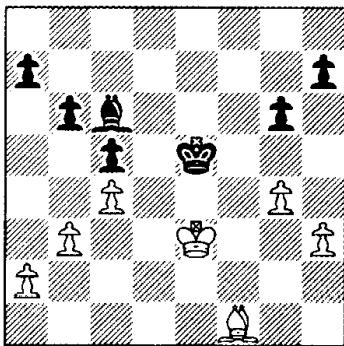
13.Rd1 Cf5 14.Tg1 Cb6!

Agora volto minha atenção para os peões na ala da Dama. Ganho a partida depois da seguinte escaramuça:

**15.b3 a4 16.Cdxc5 axb3 17.axb3 Cxg3! 18.Txg3 Txg3 19.Cxg3 Bxc5 20.f5? exf5
21.Cxf5 d3 22.Bc3 Ta3 23.Rd2 Txb3 24.Ta1 Bb4 25.Ta7+ Rg6 26.Ce7+ Rg5
27.Bxb4 Cxc4+ 28.Re1 Txb4 29.Td7 Tb1+ 30.Rf2 Tb2+ 31.Rg1 d2, 0-1**

Consegui a vitória porque usei meus peões para prender os do adversário em certas casas, transformando-os em alvos estacionários. Todos nós sabemos que é muito mais fácil acertar em algo que não pode se mover!

TESTE 14. Jogam as pretas, que têm um Rei superior e um bom Bispo, enfrentando uma pobre peça das brancas em f1. O que você faria se estivesse na posição delas?



Teste 14.

PEÕES AVANÇADOS

Os peões adoram avançar. Algumas vezes caem satisfeitos na lâmina da espada inimiga num sacrifício para melhorar a vida de outras peças. Peões avançados podem deslocar outros peões, abrindo colunas e diagonais e transformando peças antes inativas em guerreiros perigosos. Outras vezes transformam-se em grandes corredores e tentam ser promovidos à Dama. Nesta seção veremos alguns exemplos de estratégias que envolvem peões avançados.

O sacrifício de peões

No Diagrama 69, o peão branco em d4 está bloqueando todo o exército branco. O Bispo, em b2, e a Dama, em a1, estão sendo contidos por esse peão; as Torres não conseguem uma coluna aberta por causa da presença dele; e o Cavalo em f3 não pode ir para d4 porque essa casa já está ocupada pelo peão. Um bom lance é 1.Ce3, que prepara o terreno para levar o Cavalo para g4 e para um avanço d4-d5. Entretanto, será que teríamos algum motivo para não sacrificar o peão? Será que esse sacrifício não vale a ativação de todas essas peças?

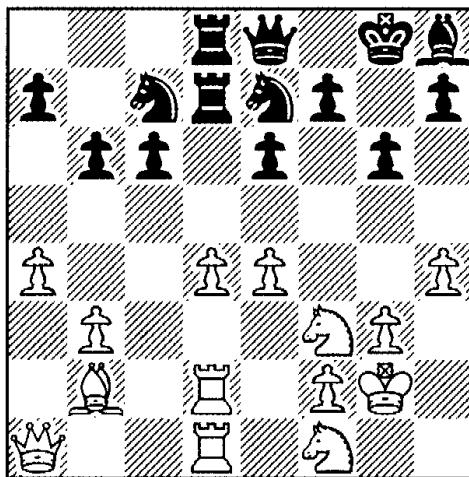


Diagrama 69. Jogam as brancas.

1.d5!

As brancas ameaçam capturar o Bispo em h8.

1...Bxb2 2.Dxb2

Agora o rude peão-d ameaça avançar para d6 e garfar os pobres Cavalos pretos. As pretas não têm escolha; têm de aceitar o presente.

2...cxd5

De repente as peças brancas adquirem atividade, e o exército preto fica retido pelo peão da própria equipe, em d5.

3.Ce5

As brancas levam o Cavalo para o ataque com ganho de tempo.

3...Td6

As brancas ameaçavam ganhar a qualidade com 4.Cxd7, portanto as pretas movem sua Torre para um local seguro.

4.Cg4!

Agora está claro que as casas pretas enfraquecidas em torno do Rei preto levarão ao seu fim. Ameaças como 5.Ch6+ Rf8 6.Dh8+ e 5.Cf6+, que garfa o Rei e a Dama, ganham.

4...e5

Em vão as pretas tentam bloquear a diagonal a1-h8.

5.Dxe5

E as brancas ganham, pois as pretas não têm condições de evitar as ameaças mencionadas.

No Diagrama 70, vemos os mesmos princípios expressos no exemplo anterior, mas de modo menos pronunciado. O Bispo branco, em b2, está bloqueado por seu próprio peão, em d4, enquanto o Bispo, em f3, é contido por um alvo bem protegido em c6. Com o sacrifício do peão-d, as brancas podem abrir colunas e diagonais, aumentando o poder de fogo das próprias peças.

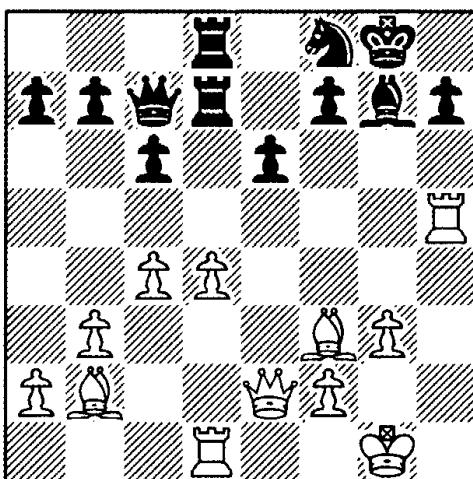


Diagrama 70. Jogam as brancas.

Portisch-Pachman
Moscou, 1967

1.d5! exd5 2.Bxg7

As brancas, que possuem dois Bispos, normalmente não estariam dispostas a esse tipo de troca. Porém, nesse caso a troca dessa peça menor enfraquece o Rei preto.

2...Rxg7 3.cxd5 cxd5 4.Txd5 Dc3 5.Rg2 b6 6.Thf5

Devido ao sacrifício inicial do peão, as peças brancas encontram-se visivelmente mais ativas do que as pretas, e seu Rei encontra-se mais seguro do que o monarca preto. Com 6.Thf5, as brancas preparam-se para iniciar um ataque contra o enfraquecido peão em f7.

6...Cg6 7.Txd7 Txd7 8.Bd5

O Bispo demonstra seu potencial de atividade e junta-se à luta contra o peão em f7.

8...Te7 9.Dg4 f6 10.Th5

Embora a atividade do Bispo tenha aumentado, o peão f-7 não é mais um alvo fraco. Por isso, as brancas voltam sua atenção para o alvo h7.

10...Dc7 11.Be4 Dd7 12.Txh7+!

Esse sacrifício óbvio, mas satisfatório, abre a defesa das pretas.

12...Rxh7 13.Dxg6+ Rh8 14.Dxf6+

Depois de capturar dois peões e um Cavalo e entregar uma Torre, as brancas não dispõem de vantagem material. É o ataque contra o Rei preto que dá a elas uma vantagem vencedora.

14...Rg8

Se as pretas jogarem 14...Tg7??, enfrentarão o xeque-mate depois de 15.Df8+ Tg8 16.Dh6+.

15.Dg5+ Rf8 16.Bd5

As pretas abandonam a partida, pois há ameaça de xeque-mate em g8, e 16...Tg7 perde a Dama para 17.Df6+ Re8 18.Bc6.

Acabamos de ver como os peões podem agir antes das outras peças e, num sacrifício, criar rotas diretas para o campo inimigo. Outro motivo para o peão avançar em direção à própria morte é a possibilidade de vagar uma casa que seria mais adequada a uma peça. No Diagrama 71, por exemplo, os Cavalos pretos desempenham um papel puramente defensivo. Para mudar essa situação, as pretas sacrificam um peão a fim de criar uma boa casa para os Cavalos na quarta fila. Em seguida, essas peças podem participar da preparação de um ataque contra o Rei branco.

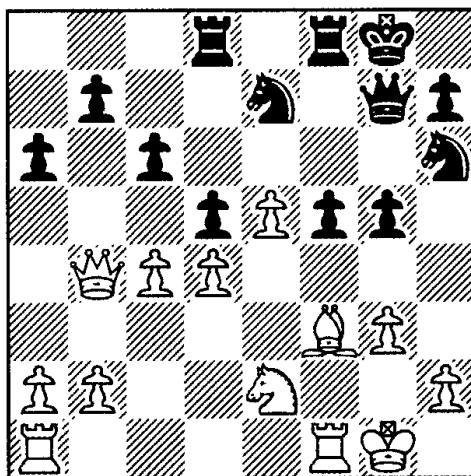


Diagrama 71. Jogam as pretas.

te Kolste-Nimzovitch
Baden-Baden, 1925

1...f4! 2.gxf4 g4!

As pretas não se sentem atraídas por 2...gxf4+ porque, depois de 3.Rh1, a ameaça é 4.Tg1.

3.Bg2 Chf5

As pretas perdem um peão, mas ganham um fantástico Cavalo em f5 e atingem os peões nas colunas h e g.

4.Db3

As brancas não pretendem ativar as Torres pretas com 4.Dxb7 Tb8, seguido de ...Txb2.

4...dxc4

As pretas criam uma casa em d5 para o outro Cavalo.

5.Dxc4+ Rh8 6.Dc3 h5 7.Tad1 h4

Compare os peões pretos móveis com a peça, inútil e bloqueada em f4.

8.Td3 Cd5 9.Dd2 Tg8 10.Bxd5 cxd5 11.Rh1 g3

O Cavalo forte das pretas (fruto de 1...f4, que sacrificou o peão) e os peões ativos promovem um poderoso ataque. Observe como os peões brancos inativos, em d4 e f4, estão bloqueando as peças do exército branco em d2, d3, e2 e f1. Faltou às brancas implementar a seguinte estratégia:

Coloque os peões para trabalhar a seu favor, de modo ativo. Não permita que eles fiquem parados, bloqueando as peças do próprio exército.

A preparação dos peões para promoção

Não há dúvidas de que o peão pode ajudar o resto do exército. No entanto, lhe é conferida força ainda mais poderosa quando aproveitamos sua habilidade de ser promovido à Dama ou a uma outra peça menor, assim que alcança a última fila. Quando é iminente a promoção de um peão, as peças que antes desdenhavam desse soldado raso passam a temê-lo e tentam com desespero bloquear seu avanço (os Cavalos são especialmente bons nessa tarefa de bloquear peões; veja o Capítulo 4). Se conseguir ultrapassar o bloqueio e chegar à última fila, o peão encontrará o caminho da glória.

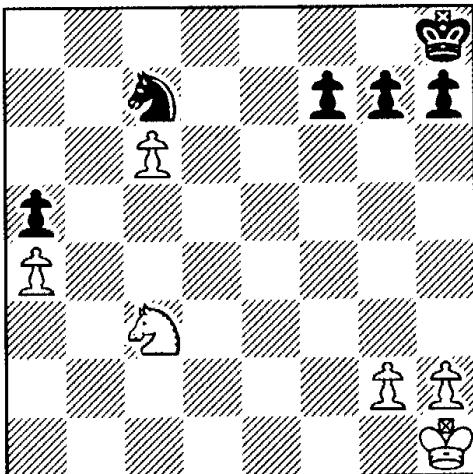
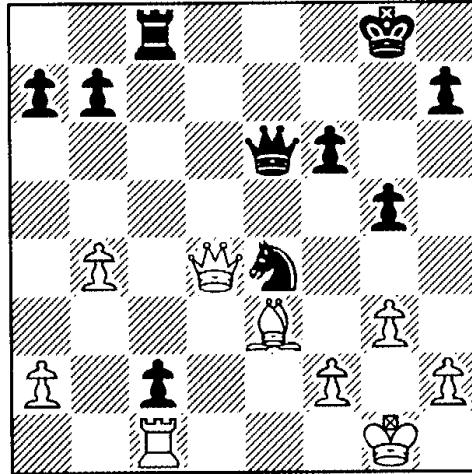
É óbvio que quando possui um peão passado, a estratégia do jogador consiste em trabalhar para a sua promoção. Lembre-se:

Não deixe um peão passado ficar bloqueado. Se o adversário tentar bloquear esse peão, faça tudo o que for possível para remover o agente do bloqueio.

Depois de liberado para seguir adiante, o peão ajudará a fazer com que o exército inimigo curve-se ao seu poder.

Vejamos alguns exemplos. No Diagrama 72, as pretas conseguiram bloquear o peão branco passado com o Cavalo. Infelizmente para as pretas, as brancas conseguem quebrar o bloqueio com 1.Cb5! As pretas não querem trocar os Cavalos para evitar que o peão-c branco seja promovido à Dama; por isso desistem do bloqueio a c7. Em seguida, 1...Ca8 2.c7 Cb6 (as pretas tentam criar um novo bloqueio em c8) 3.Cd6! leva a 4.c8=D Cxc8 5.Cxc8, e as brancas ganham uma peça.

No próximo exemplo, outro peão passado está levando o exército adversário ao desespero. No Diagrama 73, o poderoso peão passado das pretas, posicionado em c2, está prestes a ser promovido. Tudo o que elas precisam fazer é quebrar esse bloqueio final, em c1, e levar o peão ao portal da transformação.

**Diagrama 72. Jogam as brancas.****Diagrama 73. Jogam as pretas.**

Korchnoi-Karpov
Moscou, 1971

1...b6

Esse lance simples restringe a atividade da Dama e do Bispo brancos e também defende contra a ameaça de Dxa7.

2.f3 Cd6 3.Dd3 Tc6!

As pretas defendem o Cavalo e liberam a Dama para operações ativas. Observe que 4.Txc2?? Txc2 5.Dxc2 Dxe3+ custa o Bispo às brancas.

4.a4 Dc4 5.Dd2

As brancas decidem não trocar as Damas, na esperança de poder em breve incomodar o Rei preto com alguns xeques.

5...Cf7!

O lance das pretas é tanto defensivo quanto ofensivo. Na defesa, o Cavalo recua para um local seguro, defende g5 novamente (evitando algum possível sacrifício de Bxg5) e barra xeques incômodos a d8. No ataque, temos a ameaça potencial de 6...Ce5, acompanhada de 7...Cxf3+ e 7...Cd3, que são golpes esmagadores.

6.f4

As brancas mantêm o Cavalo fora de e5.

6...g4 7.b5 Tc8 8.Dd7 h5 9.Rf2 Dc3 10.Df5 Te8

As brancas abandonam a partida. Não dispõem de um bom modo de defender o Bispo; 11.Dg6+ Rf8 põe fim aos xeques, enquanto 11.Te1 Dxe1+ 12.Rxe1 c1=D+ ganha.

O Diagrama 74 mostra duas maioriais de peões opostas (o conceito de maioria será discutido na próxima seção). As brancas concentraram todos os lances na

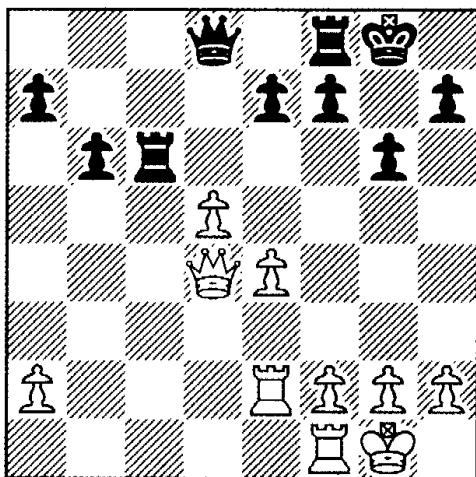


Diagrama 74. Jogam as brancas.

Silman-Grotts
Santa Barbara, 1989

estratégia de transformar sua maioria num poderoso peão passado, jogando e5 e d6.

1.Td1!

As brancas dão assistência ao peão-d, defendem a Dama e ameaçam tomar a Torre em c6.

1...Tc5 2.e5 e6 3.d6

Mais cedo ou mais tarde, as brancas conseguiriam passar esse peão de qualquer modo, mas as pretas esperavam prendê-las à defesa de e5.

3...Dd7

Esse bloqueio evita que o peão branco avance para d7.

4.De3 f6 5.f4 fxe5 6.fxe5 Tf5 7.h3 Da4 8.Ted2! Dd7

As pretas não podem permitir d6-d7. As brancas ganhariam imediatamente, por exemplo, com 8...Tfxe5 9.Dxe5! Txe5 10.d7.

9.Te1

As brancas movimentam suas Torres para que a Dama possa protegê-las. Depois de deixar suas peças em segurança, as brancas pretendem trocar um par de Torres (para facilitar a defesa do peão-e) e começar a quebrar o bloqueio em d7.

9...Tf8 10.Tf2 Txf2 11.Dxf2 Tc8 12.Tf1 Dg7 13.Df6! Dd7

As pretas evitam 13...Dxf6 14.Txf6 Te8 15.Txe6! Txe6 16.d7, que promoveria o peão.

14.h4

Já que as pretas estão passivas, as brancas avançam o peão-h e abrem a defesa do Rei preto. Agora as pretas estão diante de uma escolha angustiante: xeque-mate ou a negociação da Dama e um final sem a Torre. O tema dominante desta partida tem sido proteger o peão passado em d6.

14...Te8 15.h5 Dg7 16.Dxg7+ Rxg7 17.h6+!

O sacrifício desse peão deixa o Rei preto fora de ação e permite que a Torre branca penetre na posição das pretas e no final capture o peão-e.

17...Rxh6 18.Tf7 Rg5 19.Te7 Tc8 20.Txe6 Rf4 21.d7

As pretas abandonam a partida. Não há salvação nem em 21...Tc1+ 22.Rh2 Td1 23.Td6, nem em 21...Td8 22.Te7 Rf5 23.e6, seguido de 24.Te8, pois o bloqueio final é destruído e as brancas coroam sua nova Dama.

Problemas com o avanço dos peões

Já vimos como o avanço de um peão pode ativar peças e contribuir para a promoção do próprio peão. Todavia, esse avanço pode ter algumas consequências negativas. Meu único desconforto em relação a isso é causado pelo fato de que pode levar com facilidade ao enfraquecimento de uma casa ou de um conjunto de casas. A seguir, explicarei melhor o que quero dizer.

A posição bastante tediosa, retratada no Diagrama 75, ilustra como os avanços do peão podem criar casas fracas. Embora controle as casas b3 e d3, o peão em c2 tem potencial para controlar também b4, b5, b6, b7, b8, d4, d5, d6, d7 e d8. Isso é muito potencial! Infelizmente, a cada lance o peão perde um pouco desse maravilhoso potencial. A jogada 1.c3, por exemplo, resulta na perda do controle de d3 e b3, assim como 1.c4 significa abrir mão de d3, b3, d4 e b4. É evidente que pagamos um alto preço por cada lance do peão! Na posição que

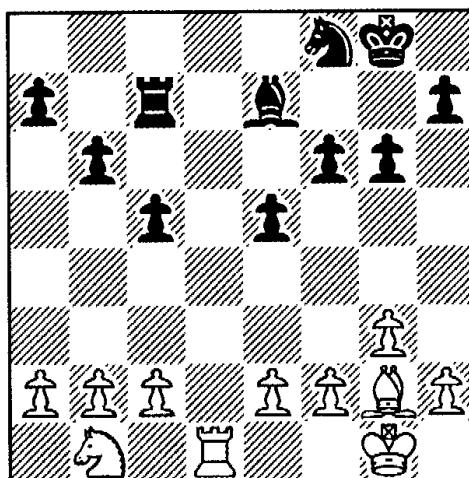


Diagrama 75. Jogam as brancas.

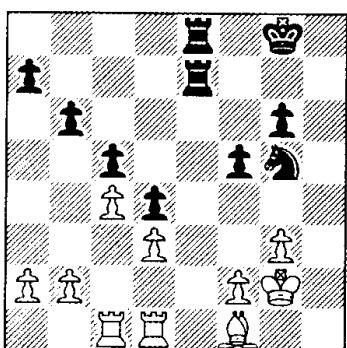
mostramos agora, 1.c4 é um bom lance, pois bloqueia o peão-c das pretas (que, por sua vez, bloqueia o Bispo preto ruim) e resulta em maior influência sobre o buraco em d5. As brancas não se preocupam com a perda de controle sobre d3 ou d4 porque seu peão-e2 pode controlar essas casas! O jogo das brancas continua com Cc3 e Cd5, após o que, seu Cavalo claramente é mais poderoso do que o Cavalo inimigo, posicionado em f8. A partida poderia continuar com 1...Rg7 e, nesse caso, 2.e4? seria um lance terrível, pois entregaria em definitivo a casa-d4 (que as pretas poderiam usar, jogando ...Ce6-d4). O lance correto seria 2.Cc3 Ce6 3.e3!, com o qual o Cavalo preto perde o seu bom ponto de apoio central.

Portanto, ao tentar bolar a melhor estratégia para uma posição, leve em conta o seguinte:

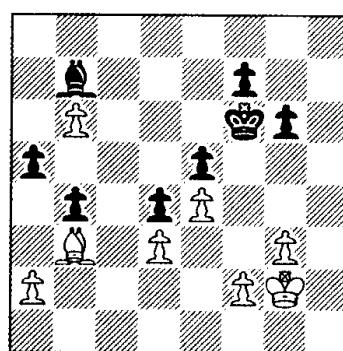
Os peões não servem apenas para descer correndo pelo tabuleiro; eles também mantêm as peças inimigas fora de casas críticas. Antes de mover um peão, confirme se essa jogada não vai entregar uma boa casa ao adversário!

TESTE 15. Jogam as brancas. O lance 1.f4 é uma boa escolha?

TESTE 16. As pretas planejam capturar o peão branco avançado (mas bloqueado) com ...Re7, ...f6, ...Rd6-c5 e ...Rxb6. Jogam as brancas. Será que elas podem deter as pretas?



Teste 15.



Teste 16.

Como lidar com a maioria de peões

Ter uma maioria de peões é ter mais peões do que o adversário em determinada área do tabuleiro. A maioria de peões é útil porque possibilita a criação de um peão passado. Muitos jogadores afirmam que ter a maioria na ala da Dama é mais forte do que na ala do Rei, pois o Rei adversário costuma rocar com maior freqüência na própria ala do Rei e assim as chances de que ele fique longe da ala da Dama são maiores.

No Diagrama 76 podemos ver duas típicas maiorias de peões. As brancas têm uma maioria de três contra dois na ala da Dama, e as pretas de quatro contra três na ala do Rei. Quem tem a vez obtém a vantagem. Nessa posição, se as brancas fizerem o primeiro lance, ganharão com 1.a5, seguido de 2.a6, pois as pretas não seriam capazes de barrar a promoção do peão à Dama. Por outro lado, se as pretas fizerem o primeiro lance, chegarão à vitória com 1...b6!. Desse modo os dois peões pretos barram os três brancos, fazendo com que essa maioria desvalorizada e imóvel não passe de um alvo fácil. A partida continua com 2.c5 (ou 2.Rg2 Re6 3.Rf3 Rd6 4.Re3 Rc5 5.Rd3 Rb4, que permite às pretas devorarem o

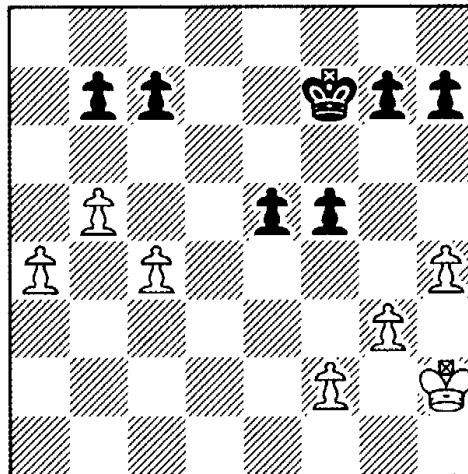


Diagrama 76.

peão-a) 2...Re6! (e não 2...bxc5?? 3.a5, que, no final, leva à promoção do peão-a) 3. Rg2 Rd5. Então, o Rei preto pode abocanhar tudo na ala da Dama.

Obviamente não devemos enfatizar demais o valor de uma maioria sobre outra, pois outros fatores, tais como a posição do Rei e a qualidade dos peões, em geral influenciam o rumo da partida de forma decisiva. Vejamos, por exemplo, o que Alekhine disse sobre a posição mostrada no Diagrama 77: “A finalização dessa partida é digna de nota porque a celebrada maioria de peões brancos na ala da Dama mostra-se completamente ilusória”. Nesse aspecto, tenho de destacar que um dos preconceitos mais característicos da teoria moderna do xadrez é a opinião, bastante difundida, de que uma maioria de peões como essa é importante por si só – sem levar em conta a qualidade dos peões que a constituem nem a posição das peças. No Diagrama 77, as pretas têm as seguintes compensações:

1. a grande liberdade do Rei em comparação ao Rei branco;
2. a posição dominante da Torre na única coluna aberta.

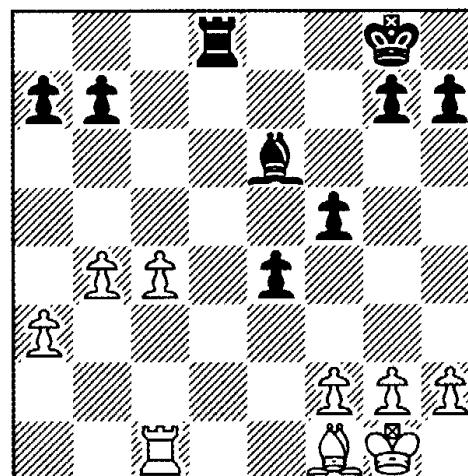


Diagrama 77. Jogam as brancas.

Yates-Alekhine
The Hague, 1921

Usadas corretamente, essas duas vantagens podem servir de base para a vitória. Vamos ver como essa partida foi jogada:

1.g3 Rf7 2.c5 Rf6

As pretas têm clara vantagem, pois seu Rei irá para e5, de onde poderá vigiar ambos os lados do tabuleiro, e seus peões na ala do Rei avançarão, anexando espaço e continuando a restringir o Rei branco. Na verdade, para as pretas, o peso combinado da Torre ativa, do Bispo, do Rei centralizado e da massa móvel de peões potencializa um ataque contra o Rei branco.

3.Bc4 Bc8!

Já que jogam pelo ataque ao Rei branco, as pretas decidem corretamente manter o maior número possível de peças no tabuleiro.

4.a4?

O Rei branco deveria ter se lançado na direção da casa-e1, a partir da qual poderia tomar parte no jogo.

4...g5 5.b5

As brancas estão tentando aproveitar sua maioria numérica, mas as peças pretas impedem o avanço de seus peões. Não se esqueça de que as brancas estão jogando praticamente com um Rei a menos – as pretas podem usar três peças contra duas das brancas. Como as brancas podem aproveitar seus peões numa situação como essa, de tal desvantagem na contagem de pontos?

5...f4 6.Rf1 Td2

É sempre uma boa idéia colocar a Torre na sétima fila. Nesse caso, ela encurrala o Rei na primeira fila e ameaça perseguir e atacar os peões brancos da ala da Dama.

7.gxf4 gxf4 8.Re1 Tb2 9.Be2 Re5! 10.c6 bxc6 11.Txc6

As brancas tentam ativar a Torre. Se jogarem 11.bxc6, o Bispo em c8 vai barrar o caminho do peão passado.

11...Be6 12.Bd1 Tb1

As pretas ameaçam ganhar uma peça com ...Bg4.

13.Tc5+ Rd4 14.Tc2

Se as pretas jogarem 14...Bg4, as brancas planejam rebater com 15.Td2+. O próximo lance das pretas impossibilita essa jogada.

14...e3 15.fxe3+ fxe3 16.Tc6 Bg4

O Rei branco está preso na primeira fila e é cercado pelo exército preto. O fim está próximo.

17.Td6+ Re5 18.h3 Bh5!

As brancas abandonam a partida. Se 19.Td8 e2, o peão passado das pretas seria promovido independentemente da ação das brancas.

A maioria de peões no final

O fato de que a maioria de peões costuma possibilitar a criação de um peão passado mostra-se muito útil no final da partida. Conseqüentemente, quando dispõe de uma maioria, o jogador deve tentar simplificar a posição para que essa vantagem tenha maior peso. Não adianta nada alardear as maravilhas de uma maioria de peões numa situação em que o adversário pode penetrar em suas defesas e decapitar seu Rei! Lembre-se:

A força de uma maioria de peões revela-se mais completamente no final.

No exemplo a seguir, Capablanca demonstra como fazer bom uso da maioria de peões na ala da Dama. Ele troca algumas peças, leva o jogo para uma posição mais simplificada, em que não são possíveis ataques na ala do Rei nem lutas corpo-a-corpo, e depois faz com que os peões mostrem todo o seu valor!

No Diagrama 78, as pretas têm maioria na ala da Dama, mas nesse momento essa vantagem é inútil, pois o Cavalo preto está sob ataque. Se moverem o Cavalo para c6, com 1...Cc6, então 2.Cxc6 bxc6 transformarão essa maioria, antes poderosa, num aglomerado fraco e desorientado. Um recuo para f5 também causaria um desastre: depois de 1...Cf5? 2.Da4+ Bd7 3.Cxd7 Dxd7 4.Dxe4+, o Rei preto centralizado seria pressionado. A resposta de Capablanca? Seu Cavalo salta para f3 e força a troca de algumas peças, o que cria uma posição tranquila. Nessa circunstância menos complicada, a maioria preta na ala da Dama tem oportunidade de brilhar.

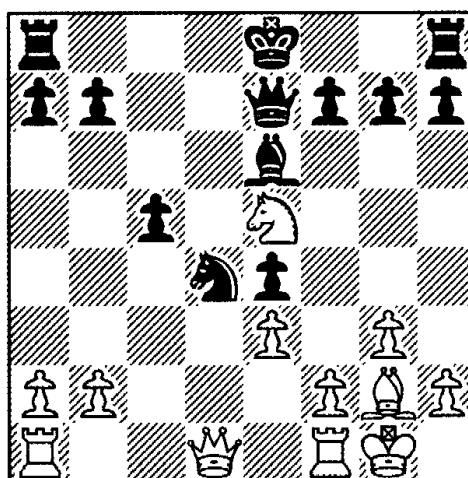


Diagrama 78. Jogam as pretas.

Marshall-Capablanca
EUA, 1909

1...Cf3+ 2.Cxf3 exf3 3.Dxf3 0-0 4.Tfc1!?

Marshall era um grande jogador de ataque, e essa série de trocas produziu uma posição pouco adequada ao seu estilo. Compreende-se sua falta de interesse por 4.Dxb7, que leva a 4 ...Dxb7 5.Bxb7 Tab8, seguido de ...Txb2, mas ele deveria ter mobilizado logo a sua maioria de peões no centro, jogando 4.e4. A falha das brancas, que não aproveitaram a própria maioria de peões, permitiu que as pretas assumissem o controle da partida.

4...Tab8 5.De4? Dc7! 6.Tc3 b5 7.a3 c4

Ficou claro, então, que os peões pretos na ala da Dama desempenham um papel ativo na partida, enquanto os peões brancos centrais permanecem imóveis, apenas assistindo. Essa diferença dá plenos poderes às pretas: já que não precisam se preocupar com os peões inimigos, ficam à vontade para fazer o que quiserem.

8.Bf3 Tfd8 9.Td1 Txd1+ 10.Bxd1 Td8 11.Bf3 g6

As pretas aproveitam para dar um pouco de ar ao Rei. Descartadas as possibilidades de mates na primeira fila, o exército preto pode partir para o ataque sem se preocupar com o próprio Rei.

12.Dc6 De5 13.De4 Dxe4 14.Bxe4 Td1+! 15.Rg2 a5 16.Tc2 b4

Em tudo o que fazem, as pretas visam ao aproveitamento do poder da sua maioria de peões.

17.axb4 axb4 18.Bf3 Tb1 19.Be2 b3 20.Td2

As brancas tentam manter b2. Eles perderiam imediatamente depois de 20.Tc3 Txb2 21.Bxc4 Tc2! 22.Txc2 bxc2, em que o peão seria promovido à Dama.

20...Tc1!

As pretas ameaçam vencer com 21...Tc2.

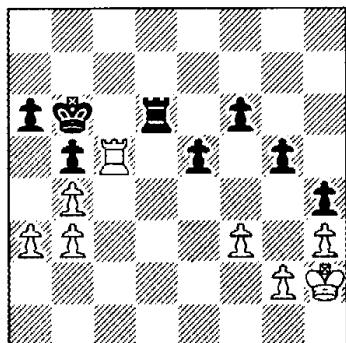
21.Bd1 c3 22.bxc3 b2 23.Txb2 Txd1

As pretas ganham uma peça, já que 23.Bc2 Txc2 é ainda pior para as brancas. A maioria das pretas já se foi, mas elas ainda podem reivindicar uma vantagem material e vão ganhar a partida de modo lento, mas seguro. Aqui estão os últimos lances, para aqueles que desejam ver a técnica excelente de Capablanca:

**24.Tc2 Bf5 25.Tb2 Tc1 26.Tb3 Be4+ 27.Rh3 Tc2 28.f4 h5
 29.g4 hxg4+ 30.Rxg4 Txh2 31.Tb4 f5+ 32.Rg3 Te2
 33.Tc4 Txe3+ 34.Rh4 Rg7 35.Tc7+ Rf6 36.Td7 Bg2 37.Td6+ Rg7**

E as pretas abandonam a partida.

TESTE 17. Jogam as brancas. Nessa posição, quem tem a vantagem?



Teste 17.

Como lidar com as ilhas de peões

Um grupo isolado de peões (ou um peão sozinho e isolado) é conhecido como “ilha de peões”. Em geral, quanto maior o número de ilhas, mais fraca é a posição dos peões como um todo. Por quê? Para responder, teremos de considerar uma regra antiga, mas ainda útil:

Sempre ataque a base da cadeia de peões.

A base de uma cadeia de peões (uma linha de peões conectados) é o único local que, por não ficar protegido por um peão, encontra-se vulnerável ao ataque das peças inimigas. Portanto, quanto maior o número de ilhas de peões, maior o número de pontos vulneráveis à disposição do adversário.

Ilustrarei esse ponto com um exemplo. Suponhamos que, depois da conhecida abertura 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Cc6 5.Cf3, as pretas decidam trocar e joguem 5...cxd4 (é um pouco cedo para fazer essa captura, pois esse lance libera a casa-c3 para o Cavalo branco; porém, com essa jogada fica mais fácil entender o exemplo). As brancas respondem com 6.cxd4, e a posição apresenta-se como mostramos no Diagrama 79.

Obviamente o peão-e5 não pode ser tomado com facilidade. Está defendido pelo Cavalo em f3 e, mais importante, pelo peão em d4. No entanto, os peões em

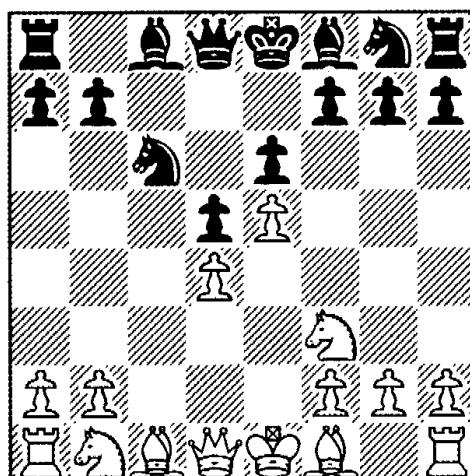


Diagrama 79. Jogam as pretas.

d4 e e5 formam uma cadeia de peões e as pretas sabem que devem sempre atacar a sua base. O peão-d4 é o alvo ideal, pois não tem o apoio de nenhum outro peão. As pretas devem apontar todas as suas peças para o peão-d4 e forçar as brancas a assumirem uma postura defensiva.

6...Db6

Agora as pretas têm duas peças apartando contra d4.

7.Be2 Cqe7 8.Ca3 Cf5

O exército preto trabalha bastante bem nesse objetivo específico de atacar o peão base em d4. Pode até mesmo nem ganhar esse peão, mas está forçando as peças brancas a assumirem posições passivas para mantê-lo no tabuleiro.

Qual a relação desse exemplo com o tema das ilhas de peões? Quanto mais ilhas você tem, mais bases terá de defender. Por isso, nesse aspecto, a estratégia é a seguinte:

Evite criar ilhas de peões, pois quanto maior o seu número, maior a quantidade de bases de peões vulneráveis.

A posição no Diagrama 80 é um exemplo clássico da desvantagem de manter várias ilhas de peões. As pretas têm apenas um grupo de peões conectados (uma ilha de peões), enquanto as brancas têm três. O ponto fraco da cadeia das pretas é a casa-f7 (no Capítulo 7 falarei mais sobre casas fracas). As brancas, no entanto, têm três pontos vulneráveis: b2, f4 e h4. Se essa fosse uma posição real, com peças no tabuleiro, as brancas enfrentariam dificuldades, pois teriam de defender três pontos enquanto as pretas ficariam preocupadas com apenas um.

Portanto, uma decorrência da primeira estratégia relacionada às ilhas de peões (evitar criar ilhas de peões entre suas próprias peças) é o seguinte princípio:

Invista na criação de ilhas de peões inimigos sempre que for possível. Quanto mais ilhas do adversário, maior o número de pontos fracos que podem ser atacados por seu exército!

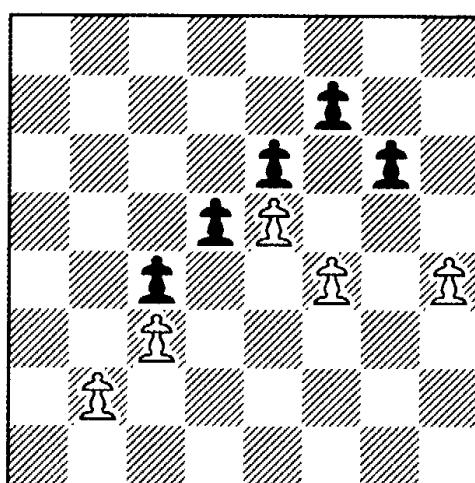


Diagrama 80.

O próximo exemplo mostra a importância dessa estratégia. No Diagrama 81, Fischer precisa recapturar seu peão e, nesse momento, tem duas opções: pode capturar em e6, com 1.Txe6, mas esse lance deixa a contagem de ilhas de peões empatada; pode capturar em d4, que resulta na formação de três ilhas de peões pretos, uma delas sendo em e6, particularmente vulnerável a ataques. Ele faz a segunda opção.

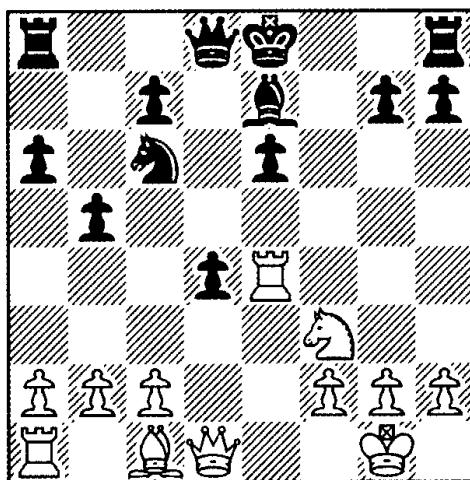


Diagrama 81. Jogam as brancas.

Fischer-Trifunovic
Bled, 1961

1.Cxd4 0-0 2.Dg4 Cxd4 3.Txd4 Dc8 4.Te4

As brancas forçam as pretas a defender o peão-e.

4...Tf6 5.Be3

Depois de prender as pretas à tarefa de defender o peão-e6, as brancas aproveitam para colocar o resto de seu exército em ação.

5...Dd7 6.Td1 Dc6 7.Bd4 Tg6 8.De2 Td8 9.g3 Dd5 10.Te1

As brancas defenderam-se contra os truques baratos das pretas e agora organizam novamente a artilharia contra aquele peão-e.

10...c5 11.Bc3 Td6 12.Be5 Td8 13.Bf4 c4

14.Txe6 Txe6 15.Dxe6+ Dxe6 16.Txe6

As brancas tiram proveito do peão extra e finalmente ganham a partida.

Fischer não é o único grande mestre que reconhece a fraqueza de várias ilhas de peões. Eu próprio segui essa estratégia em muitas ocasiões. No próximo exemplo apresento uma de minhas partidas. A análise tem mostrado que, dada a posição no Diagrama 82, meu melhor plano teria sido 19.Cfd4, seguido de b4 (com ganho de espaço na ala da Dama). Considerei essa opção, mas preferi exercer pressão imediata sobre a coluna-d semi-aberta. Embora as pretas pudessem

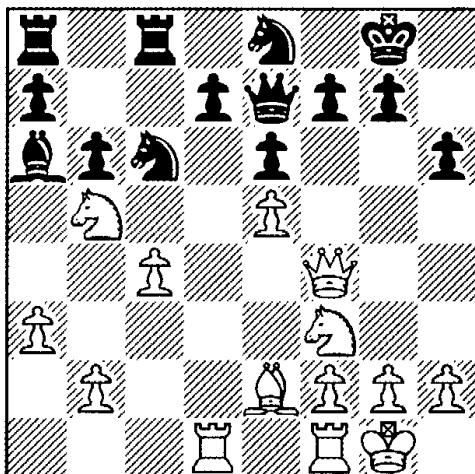


Diagrama 82. Jogam as brancas.

Seirawan-Kveinys
Manila, 1992

ganhar certa liberdade com ...f7-f6, senti que as ilhas de peões que esse lance criaria, no final, me favoreceriam. Veja como ficou a partida:

1.Td2 f6 2.exf6 Dxf6 3.Dxf6 gxf6

Não me preocupei com essas trocas porque a fraqueza das três ilhas de peões brancos me daria todas as chances de vitórias.

4.Tfd1 Bxb5 5.cxb5 Cb8 6.Cd4

As pretas estão sob pressão. Não podem jogar 6...e5 porque teriam de ceder a casa-f5 para meu Cavalo. Também seriam terríveis 6...d6 ou d5, pois esses movimentos deixam o peão-e6 pendurado. Fica claro que sua ilha central de peões e, a seguir, seus peões em a7 e h6 serão pontos fracos de sua posição durante o resto da partida.

6...Rf7 7.Bh5+ Re7 8.Bxe8 Rxe8 9.f4 Tc5 10.Rf2 h5 11.Rg3

A posição das pretas é péssima. Seus peões em d7 e h5 são fracos e seu Cavalo é inútil. Embora, no final, eu tenha estragado a partida, deixando meu adversário escapar com um empate, o objetivo aqui era mostrar que permitir ilhas de peões extras é um fardo muito pesado.

Neste próximo e último exemplo sobre ilhas de peões, o Grande Mestre Hübner joga deliberadamente numa posição em que mantém mais ilhas de peões do que o adversário, na esperança de poder gerar um jogo de peças ativas para compensar a fraqueza das ilhas deixadas em seu rastro. Pobre Hübner! Acabou descobrindo que essas fraquezas são muito mais difíceis de defender do que havia imaginado.

No Diagrama 83, as brancas têm o melhor jogo, pois sua estrutura de peões é superior. As pretas têm três ilhas de peões contra duas do adversário e seu peão isolado em a7 é uma constante fonte de preocupações. Também preocupantes são seus peões em c6 e c7. As pretas querem manter seu peão em c6 porque ele mantém o exército branco fora de d5. Mas, se jogar ...d7-d6, o peão-c6 será

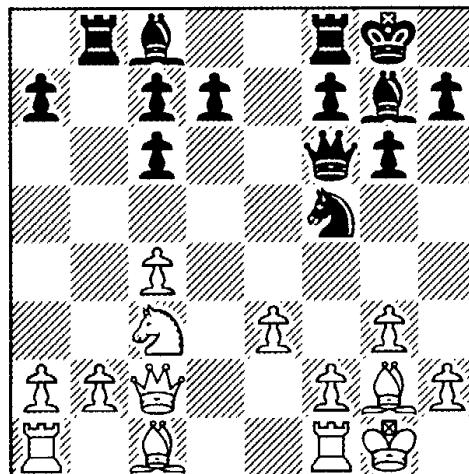


Diagrama 83. Jogam as brancas.

Larsen-Hübner
Busum, 1969

capturado pelo Bispo branco em g2. Se as pretas pudessem magicamente fundir numa só suas duas ilhas de peões na ala da Dama, colocando seu peão-a em b7, seus problemas estariam resolvidos. O peão-d poderia então avançar para d6 (pois o peão recém-criado em b7 defenderia c6) e o peão-a, antes fraco, se encaixaria muito bem no conjunto de peões. Mas essa cura mágica é apenas fantasia. O peão-a preto nunca chegará a b7; as pretas estão condenadas a se preocupar com a segurança desse peão e dos peões-c dobrados até o final da partida.

1.Tb1

As brancas querem desenvolver o Bispo das casas pretas em d2 e mover a Dama para a4. No entanto, essa ação resultaria na retirada de todos os defensores do peão-b. Por isso as brancas fornecem apoio extra ao peão e tiram a Torre da vulnerável diagonal a1-h8.

1...Td8 2.Td1

A Torre vai para coluna-d, semi-aberta, de onde pode mirar o peão-d7 preto.

2...Ch6 3.h3 Cf5 4.Bd2 De7 5.Da4

Com tudo defendido, as brancas estão finalmente prontas para atacar os pontos fracos das pretas.

5...Bb7 6.Da5

As brancas ameaçam tomar o peão-c7. Evitam 6.Dxa7?? porque, depois de 6...Ta8! 7.Dxb7 Teb8 8.Dxc7 Be5, a Dama branca ficaria encurrallada.

6...De5 7.Ce4

As brancas agradecem ...Dxa5, porque Bxa5 levaria o Bispo para uma casa de onde ele poderia empreender um ataque contra c7. Enquanto isso, o Cavalo branco salta na direção da excelente casa-c5.

7...d5 8.cxd5 cxd5 9.Cc5

As pretas se desfizeram dos seus peões dobrados, mas o peão-a e o peão-c continuam sendo alvos; a coluna-c ficou disponível para as Torres brancas e a casa-c5 foi transformada num enorme buraco que atrai o Cavalo branco.

9...Ba8 10.Bc3

Simultaneamente as brancas defendem o peão-b e atacam a Dama preta.

10...d4

As pretas sacrificam um peão, num lance desesperado, para aliviar um pouco a pressão.

11.exd4 De7 12.d5 Bxc3 13.Dxc3 Cd6

As pretas têm um peão a menos, sem nenhuma compensação. Simplesmente não conseguem superar a fraqueza de suas duas ilhas de peões na ala da Dama.

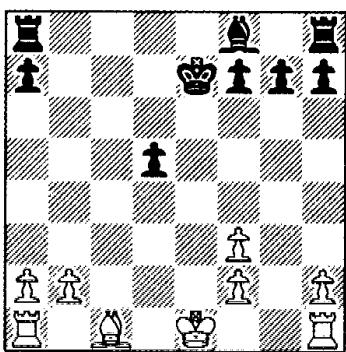
14.a4

As brancas mantêm o Cavalo preto fora de b5 e preparam-se para avançar os peões na ala da Dama, ganhando espaço extra nessa área.

14...De2 15.b4 a5 16.b5 Dc4 17.Tbc1 Dxc3**18.Txc3 Ce8 19.Tcd3 Tb6 20.Cb3**

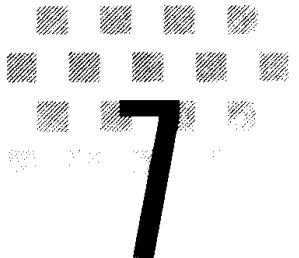
A iminente perda do peão-a preto sinaliza o fim da partida e as pretas abandonam.

TESTE 18. Jogam as brancas. Quantas ilhas de peões há em cada lado e de que lado você gostaria de estar?



Teste 18.

A. Ivanov-Seirawan
Campeonato dos EUA, 1992



A criação de alvos

A maioria das pessoas acha que o xadrez resume-se ao xeque-mate. Embora tecnicamente isso seja verdade, na grande maioria das partidas entre mestres, o xeque-mate ocorre apenas depois de uma acirrada disputa posicional. Em geral, em primeiro lugar, o vencedor acumula uma série de pequenas vantagens, que revelam fraquezas no campo inimigo. Finalmente, depois de dominar e ocupar as casas fracas ou de capturar peões fracos, a superioridade de seu exército transforma-se em vitória.

No jogo de xadrez, uma das habilidades mais importantes que podemos desenvolver é o estado mental que costumo chamar de “consciência de alvo”. Ter esse estado mental significa buscar sempre modos de explorar a fraqueza do oponente. O jogador deve se concentrar nesse objetivo a ponto de, durante o jogo, ficar obcecado com a criação de alvos (pontos fracos) na posição inimiga. Assim que o alvo é encontrado, o importante é buscar sistematicamente modos de atingi-lo – o jogador não deve descansar enquanto não transformar todas as fraquezas do adversário em vantagens próprias! A estratégia é a seguinte:

Siga o exemplo dos grandes mestres do xadrez. Eles são miniexterminadores. Encontram alvos e os perseguem sem clemência até poder usá-los a seu favor!

PEÕES FRACOS

Em geral, um peão isolado, duplo ou atrasado, é considerado fraco. Realmente a maioria dos amadores faz qualquer coisa para evitar esse tipo de peão, pois acredita em opiniões equivocadas que os rotulam como condenados à destruição. Esse tipo de rótulo, na verdade, é uma manifestação de intolerância. Por que as palavras “isolado”, “duplo” ou “atrasado” são sinônimos de “fraco”? No xadrez, um peão ou uma casa só são fracos quando podem ser atacados. Se nenhuma peça inimiga pode capturar o seu peão, então não há motivo para se preocupar com a segurança dele, ainda que seja um peão isolado, duplo ou atrasado.

No Diagrama 84 apresentamos uma posição em que peões considerados fracos realmente merecem esse adjetivo! Os peões pretos são, todos, muito fracos. Na verdade estão tão deteriorados que as brancas acabarão com eles de maneira sucessiva. O peão preto em b6 está isolado numa coluna aberta, o que torna mais fácil o ataque. O peão-d e o peão-h, das pretas, também estão isolados, e os frágeis peões-f duplos, bem... nem é preciso explicar. Compare essa situação calamitosa com a posição dos peões brancos. Todos eles, com exceção do peão atrasado em e3, estão muito bem posicionados. Estão bem protegidos, podem se mover para casas seguras e estão em condições de permanecer no tabuleiro por muito mais tempo do que os pretos. (Para quem leu o Capítulo 6, fica claro que as pretas têm quatro ilhas de peões, enquanto as brancas só têm uma.) Não causará nenhuma surpresa a queda dos fracos peões pretos.

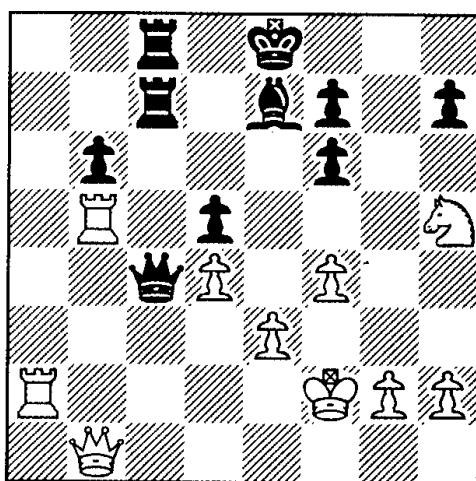


Diagrama 84. Jogam as brancas.

Petrosian-Barcza
Budapeste, 1955

1.Txb6

Cai a primeira vítima. Agora a ameaça é 2.Cxf6+.

1...Tc6 2.Txc6 Txc6 3.Ta8+ Rd7 4.Ta7+ Tc7 5.Txc7+

As brancas, que estão devorando os peões pretos e logo terão uma significativa vantagem material, trocam peças com entusiasmo, pois a diminuição de material reduz bastante as chances de contrajogo das pretas.

5...Rxc7 6.Dxh7 Da2+ 7.Rf3 Dd2

As pretas ameaçam 8...Dd1+.

8.Db1!

As brancas impedem o xeque. Quando temos a vantagem material, a primeira preocupação deve ser a de barrar o contrajogo inimigo (veja o Capítulo 3). Depois, se conseguirmos recuperar o equilíbrio posicional, a vantagem material nos garantirá uma vitória segura.

8...f5 9.Cg3

Todas as peças brancas recuam para ajudar o Rei.

9...Bh4 10.Ce2

As brancas não dão nada às pretas com esse lance. 10.Dxf5 Dd1+ ou 10.Cxf5 Df2+ tornariam a posição desnecessariamente complicada.

10...Be7 11.h3 Bb4 12.Cg3

A possibilidade de um xeque em f2 não existe mais. Por isso as brancas podem capturar mais uma peça.

12...Rc6 13.Cxf5 Rb5 14.Cd6+ Ra4 15.Cxf7 Ba3 16.Ce5

Depois de devorar tudo, saciado, o Cavalo volta para casa. Como 16...BC1 pode ter como resposta 17.Cg4 ou 17.Dd3, as pretas abandonam a partida. Já suportaram um castigo bem severo!

Comparemos agora os peões dobrados que acabamos de ver com os do próximo exemplo. A posição mostrada no Diagrama 85 foi resultado de lances de abertura comuns e tediosos: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Bc4 Bc5 5.0-0 0-0 6.d3 d6. Nessa posição (típica de partidas entre crianças), as brancas podem jogar o excelente 7.Be3!, depois do qual 7...Bxe3 8.fxe3 resulta em peões-e dobrados para as brancas.

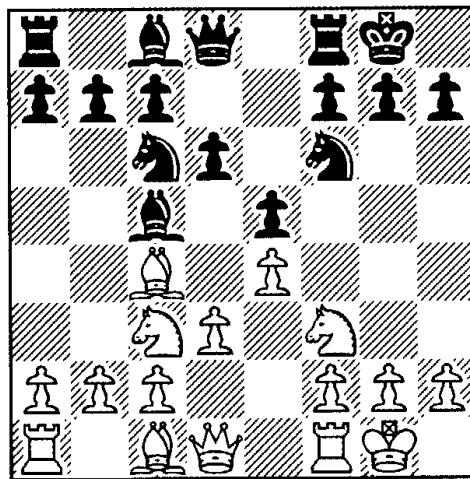


Diagrama 85. Jogam as brancas.

Por que elas permitem que isso aconteça? Esses peões são bem-vindos porque elas acham que, nesse momento, o peão-f2 não está fazendo absolutamente nada. Em e3, no entanto, torna-se um dinâmico colaborador, pois os peões dobrados em e3 e e4 defendem as críticas casas centrais d4, d5, f4 e f5. Além disso, a ausência do peão-f2 na coluna-f fornece uma coluna semi-aberta para as Torres brancas. Finalmente as brancas acham que esses peões dobrados não ficarão fracos. Eles parecem fracos agora? O peão-e4 está bem defendido, portanto o único peão que, num rasgo de imaginação, poderia ser considerado um alvo é o

e3. Como as pretas podem atacar esse peão? Já que ele não está numa coluna aberta, as Torres inimigas não podem fazer nada contra ele. Depois de algo como 8...Cg4, as brancas podem se defender simplesmente com 9.De2 (ou 9.De1) e em seguida afugentar o Cavalo incômodo com h3. Portanto, esses peões dobrados não são nada fracos. Ao contrário, são ativos participantes na batalha pelas importantes casas centrais.

Diante do que foi apontado, as pretas deveriam evitar 7...Bxe3, jogando 7...Bb6 (fazendo um convite a 8.Bxb6? axb6!, que de repente dá a elas uma Torre-a8 com uma coluna semi-aberta à disposição, e peões-b dobrados que não são nem um pouco fracos) ou 7...Bg4!. Depois desse último lance, 8.Bxc5 dxc5 deixariam as pretas em vantagem. Por quê? Porque os peões-c ficam bem seguros (depois que as pretas jogarem ...b7-b6!, as brancas não têm como atacá-los) e o peão-c5 ajuda a controlar a importante casa-d4. Para facilitar ainda mais as coisas para as pretas, a remoção do peão de d6 coloca à sua disposição a coluna-d semi-aberta, o que beneficia tanto sua Dama quanto suas Torres.

Claramente, peões dobrados nem sempre são fracos! Peões fracos, fáceis de atacar, podem surgir de um erro do inimigo, mas não podemos contar com isso. É nossa responsabilidade encontrar modos de criar fraquezas no campo do adversário. Esse é o tema central dessa estratégia. Depois de criar o alvo, é só partir para cima dele! Um dos melhores métodos para fazer com que peões fracos sejam o alvo é a estratégia conhecida como “ataque da minoria”, expressa do seguinte modo:

Use dois peões para atacar uma maioria de três peões. O objetivo é deixar o adversário com casas e peões fracos.

O Diagrama 86 ilustra bastante bem a estratégia do ataque da minoria. As brancas estão jogando na ala da Dama porque seus peões apontam nessa direção (sua cadeia de peões ocupa f2-e3-d4), fornecendo-lhes território extra nessa região. Ao avançar o peão-b, as brancas têm a intenção de jogar b4-b5, seguido de bxc6, que vai criar uma fraqueza na posição das pretas ao deixá-las com um peão

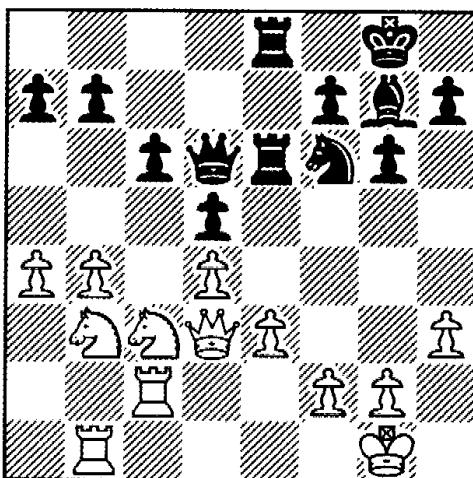


Diagrama 86. Jogam as pretas.

Reshevsky-Miagmasuren
Sousse, 1967

que não pode ser protegido por outro peão, em d5 ou c6. Se as pretas respondessem a essa captura com ...bxc6, ficarão com um peão-c atrasado numa coluna aberta (o que significa que ele ficará vulnerável a ataques). As pretas lutam para evitar esse destino, mas ficam com um alvo em d5.

1...b6

As pretas esperam responder 2.b5 com 2...c5. Para elas, um plano mais comum e mais perigoso seria buscar contra-chances na ala do Rei, pois é lá que está seu território extra. Um exemplo desse plano pode ser visto no jogo de Bobotsov-Petrosian, mostrado no Capítulo 9.

2.Cc1!

As brancas não têm pressa de jogar b4-b5 e optam por melhorar o posicionamento de suas peças. Levando o Cavalo para o centro (seu destino é e2), defendem c3, d4 e f4 e dificultam o contrajogo do inimigo, pois todos os pontos-chave brancos logo estarão bem guardados.

2...Bh6 3.C1e2 Ch5 4.b5

Agora as pretas não podem jogar 4...c5, pois 5.dxc5 e 6.Dxd5, ganha um peão.

4...Dd7 5.bxc6 Txc6 6.Db5

Depois de tirar o apoio-c6 do peão-d, as brancas começam a atacar seu novo alvo.

6...Tec8

As pretas evitam o óbvio 6...Cf6, que perde para 7.Cxd5! Txc2 8.Cxf6+.

7.Tbc1 T8c7

As pretas esperam ser salvas pela cravada na coluna-c. Infelizmente o próximo lance das brancas deixa a posição das pretas em ruínas.

8.g4! a6

As pretas não têm outras opções, pois seu Cavalo não pode se mover! Tanto 8...Cf6 quanto 8...Cg7 acabam em 9.Cxd5!, depois do qual uma recaptura em d5 permite 10.Txc6, e 9...Txc2 perde a Dama para 10.Cf6+.

9.Dxa6 Cf6

As pretas sacrificam um peão para impedir que a Dama branca continue atacando c6. Mas essa solução é ilusória.

10.Cxd5!

As pretas pensaram que tinham evitado essa captura! Agora, o que elas podem fazer? 10...Txc2 é ainda respondido com 11.Cxf6+.

10...Cxg4

Desespero. Finalmente as pretas percebem que seu planejado 10...Cxd5 não funciona, porque 11.Txc6 Txc6 12.Da8+ perde material em c6.

11.Txc6 Dxd5 12.Da8+

As pretas abandonam a partida porque compreendem que 12...Rg7 13.Txg6+ leva à perda da Dama.

Averbakh-Donner
Beverwijk, 1962

É impressionante a rapidez com que uma posição pode ruir em resultado de um ataque precedido pela criação cuidadosa de alvos adequados. A seguir apresentamos um jogo completo, que mostra uma batalha com um típico ataque da minoria.

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Be7 5.cxd5 exd5 6.Bg5 c6
 7.Dc2 g6 8.e3 Bf5 9.Bd3 Bxd3 10.Dxd3 0-0 11.0-0 Te8**

A partida está tranqüila e, como mostra o Diagrama 87, nenhum dos dois lados apresenta uma verdadeira fraqueza. As brancas decidem atacar e, imediatamente, inicia um ataque da minoria.

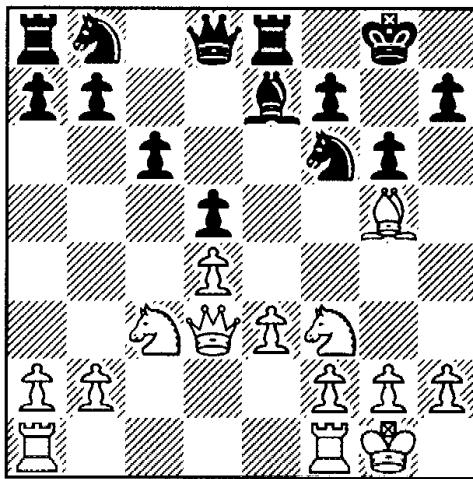


Diagrama 87. Jogam as brancas.

12.Bxf6

Esse lance tira o Bispo preto do controle sobre b4 e permite que as brancas, com segurança, avancem seu peão para essa casa.

12...Bxf6 13.b4 Cd7 14.b5 Cb6 15.bxc6 bxc6

A partida agora gira em torno da fraqueza recém-criada em c6.

16.Tac1

As brancas concentram suas peças sobre o alvo-c6.

16...Be7 17.Tc2 Bd6 18.Cb1 Tc8 19.Tfc1 Df6

Indiretamente as pretas defendem o peão-c6. Agora 20.Txc6?? perde para 20...Txc6 21.Txc6 Bxh2+, seguido de 22...Dxc6.

20.Cbd2

As brancas colocam novamente o Cavalo em jogo (nunca deixe um Cavalo sentado na primeira fila). Ele, ainda, mantém o Cavalo do inimigo fora de c4.

20...Tc7 21.g3

Esse lance restringe o espaço de ação do Bispo preto e dá ao Rei um pouco mais de ar. Agora, 22.Txc6 é uma ameaça real.

21...Tec8 22.Rg2

As pretas estão na defensiva. Por isso as brancas aproveitam para posicionar mais um defensor para o Cavalo-f3. Além disso, o Rei mantém as peças inimigas fora de h3.

22...De7 23.e4!

As brancas ganham espaço no centro. Elas não temem 23...dxe4 porque 24.Cxe4 apenas ajudaria a ativar seu Cavalo. Como resultado, as brancas teriam um peão-d isolado, mas nenhuma peça preta estaria em condições de atacá-lo.

23...Bb4 24.h4 Dd8 25.e5

As brancas continuam acumulando espaço. Ao perceber que estão sendo contidas em todas as frentes, as pretas tentam ativar suas peças com ...c6-c5.

25...c5 26.dxc5 Txc5 27.Txc5 Txc5 28. Txc5 Bxc5

As pretas conseguem tirar as Torres do tabuleiro (boas trocas, pois as Torres brancas estavam maisativas do que as pretas), mas ainda têm um peão-d isolado. As brancas apressam-se a bloqueá-lo com seus Cavalos, prendendo-o em d5. Além disso, demonstram que seus Cavalos encontram um buraco permanente em d4. Lembre-se: lute sempre para dominar a casa diretamente à frente de um peão isolado!

29.Cb3

As brancas atacam o Bispo e concentram suas forças em d4.

29...Be7 30.Cbd4

Esse Cavalo está muito forte em d4. A jogada 30...Cc4?? perderia para 31.Cc6 Dd7 32.Dxd5! Dxd5 33.Cxe7+, que ganharia uma peça e um peão para as brancas.

30...Dc8 31.Db5 Rf8 32.Cc6

As brancas miram os peões em a7 e d5.

32...Db7 33.Cfd4

Fica claro que o Bispo preto é inferior aos Cavalos brancos.

33...a6 34.Da5 Re8 35.Cxe7

Normalmente as brancas não trocariam seu ótimo Cavalo, mas o Rei preto exposto dá a chance de um ataque decisivo.

35...Rxe7 36.Dc5+ Re8 37.e6! Cc8 38.exf7+ Rxf7 39.Cc6

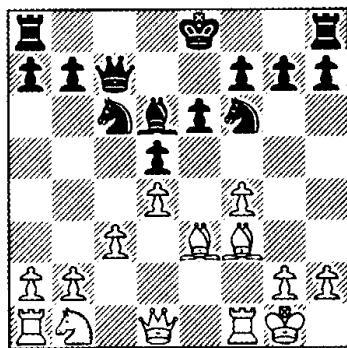
As brancas ameaçam 40.Dxd5 e 40.Cd8+ com um garfo fatal.

39...Rg7 40.Dd4+ Rh6 41.Df6

As pretas ficam paralisadas diante da ameaça de 42.Ce5, seguido de um xeque em f7 ou g4. Se as pretas jogarem 41...d4, a resposta mais fácil das brancas será 42.Rh2, que quebra a cravada. As pretas abandonam a partida. A estratégia das brancas teve êxito:

Peões inimigos fracos não surgem magicamente, eles têm de ser criados.

TESTE 19. Jogam as brancas. Meu último lance foi 1...Dc7, atacando o peão branco em f4. Depois de 2.g3, alcancei um importante objetivo. Que objetivo é esse? E como devo continuar?



Teste 19.
Wood-Seirawan
Seattle, 1994

CASAS FRACAS

Embora a maioria dos jogadores seja capaz de compreender o conceito de peão fraco, muitos deles têm dificuldades em entender a noção de casa fraca, também conhecida como buraco. Lembro-me de uma discussão com um jogador: “Você sempre diz que um peão é fraco apenas quando pode ser atacado, de forma que temos a esperança de finalmente capturá-lo. Mas não podemos capturar uma casa. Então, como podemos dizer que uma casa é fraca?” Minha resposta foi a seguinte: é claro que *podemos* capturar uma casa! Não quero dizer com isso que podemos tirar uma casa do tabuleiro e colocá-la ao lado de outras peças captura-

das. Capturar uma casa significa tomá-la como residência para suas peças e fazer com que ela atue a favor de seu exército.

No Capítulo 4, por exemplo, explicamos que os Cavalos precisam de pontos de apoio avançados para poderem manifestar todo o seu potencial. Um ponto de apoio é justamente uma casa tomada para atuar a seu favor. Ela fornece um abrigo seguro para seu Cavalo, que pode dirigir ameaças em todas as direções. Podemos afirmar que a casa é nossa – que nós a capturamos – quando ela está a salvo de ataques de peões inimigos e encontra-se cercada por várias de nossas peças. Já que aumentam o poder de nossas peças, as casas capturadas são bastante valiosas. Como tomar posse desses itens tão úteis? Será que elas caem em nossos braços ou, seguindo o modelo dos peões, temos de lutar para criá-las? No próximo exemplo, num jogo contra Walter Browne, em San Antonio, em 1972, Anatoly Karpov nos mostra como capturar casas.

Depois de **1.c4 c5 2.b3 Cf6 3.Bb2 g6**, não há no tabuleiro nenhuma casa fraca. Karpov muda essa situação fazendo uma captura surpreendente.

4.Bxf6! exf6

Não é para dobrar os peões pretos, que nunca ficariam fracos, que as brancas abrem mão do forte Bispo em fianqueto. Elas fazem isso porque percebem que, quando o peão-e for afastado de e7, ele não será capaz de exercer nenhum controle sobre d5. Em outras palavras, as brancas criam uma casa fraca!

5.Cc3

Depois de criar uma fraqueza em d5, as brancas prosseguem na “captura da casa”, concentrando suas peças nessa direção.

5...Bg7 6.g3

Com 5.Cc3, as brancas conseguem segurar d5, mas não ficam satisfeitas com esse pequeno controle: querem dominar completamente a casa! Jogando 6.g3, permitem que seu Bispo de casas brancas, junte-se à luta por d5.

6...Cc6 7.Bg2 f5

As pretas têm também um Cavalo, um Bispo e um peão batendo em d4. Isso significa que podem reivindicar a posse dessa casa? Não.

8.e3

A partir de agora, nenhuma das peças pretas pode estacionar em d4.

8...0-0 9.Cge2

As brancas pretendem aumentar o seu controle sobre d5 com um provável Cf4. No final elas venceram a partida. O resto dos lances não são relevantes para nossa explicação. O importante é saber como as brancas conseguiram criar a casa fraca e como orientaram suas peças na direção dessa casa. Além disso, também é importante entender por que elas conquistaram d5 e as pretas não conseguiram conquistar d4. A casa-d4 não ficou com as pretas porque o peão-e3 branco estava ali para defendê-la.

No xadrez, a criação de casas fracas é uma das estratégias mais importantes, pois afeta a força das peças. Todo o bom jogador sabe disso. Veremos como Bobby Fischer usa casas fracas para criar abrigos para suas peças. A posição mostrada no Diagrama 88 parece sólida para ambos os lados. Não parece haver buracos, mas Fischer nunca confiou muito em aparências. Veja como ele joga diretamente pela criação de uma casa fraca.

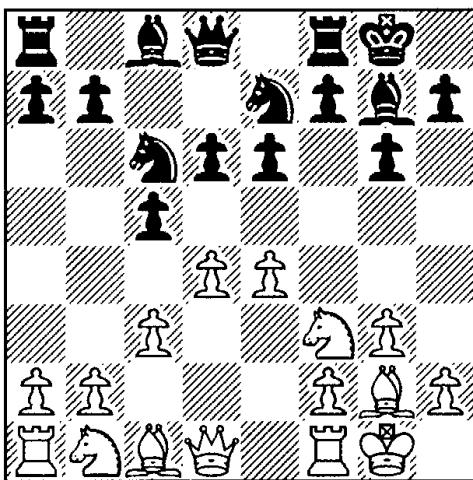


Diagrama 88. Jogam as brancas.

Fischer-Durao
Olimpíada de Havana, 1966

1.dxc5 dxc5

As brancas fazem essa troca, aparentemente inofensiva, porque querem afastar o peão preto de d6. Assim elas podem avançar o peão-e e reivindicar tanto d6 quanto f6.

2.De2 b6 3.e5!

As brancas começaram a batalha por esses dois postos avançados, no coração da posição preta. Elas vão jogar Bf4 (aumentando o controle sobre d6) ou Bg5 (cujo alvo é f6), Cbd2-e4 (por f6 e d6) e Td1 (empenhando mais forças por d6). Observe como elas criam uma casa fraca e em seguida apontam suas armas na direção dessa casa. Embora a estratégia da casa fraca seja importante, lembre-se que:

O simples controle da casa não leva necessariamente à vitória. É preciso ter outras vantagens para derrubar o adversário.

No Diagrama 89, as brancas têm controle total sobre o fantástico posto d5, e seu Bispo está muito forte nessa casa. Será que o Bispo preto não pode se mover para d4 e atingir esse mesmo grau de força? Infelizmente, para as pretas, a resposta é não. O Bispo preto pode chegar a d4, mas não pode trabalhar com o resto de seu exército tão bem quanto faz o Bispo branco. As brancas estão a caminho de atacar a ala do Rei com seus peões e suas Torres, sendo que essas últimas vão

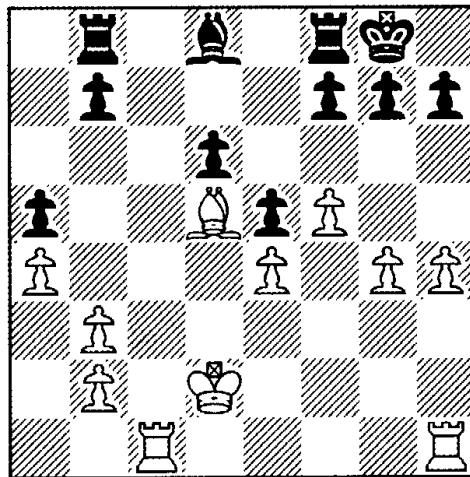


Diagrama 89. Jogam as pretas.

Karpov-Mecking
Hastings, 1971-72

seguir atrás dos peões avançados e o Bispo, que também exerce pressão na ala do Rei, vai ajudar no ataque. O Bispo preto parece bem em d4, mas não pode interagir com as peças de seu exército. Lembre-se:

O xadrez depende do esforço da equipe. Uma peça valentona não consegue vencer o jogo sozinha!

O exército branco joga como uma equipe, mas o preto não. É por isso que as brancas vão ganhar.

1...g5

As brancas ameaçam se apossar de todo o espaço na ala do Rei, jogando g4-g5. Por isso as pretas tentam bloquear esse jogo.

2.fxg6

As brancas nem pensam em 2.h5??, já que esse lance bloqueia totalmente a posição no lado do tabuleiro em que elas querem jogar. A estratégia é a seguinte:

Abra linhas quando quiser atacar; feche linhas quando quiser defender.

2...hxg6 3.Rd3

O imediato 3.h5?? permite 3...Bg5+, ganhando qualidade.

3...Rg7 4.h5 Bb6 5.Th3 Bc5 6.Tf1

Agora, as pretas não sabem se as brancas vão dobrar as Torres na coluna-f com 7.Thf3 ou na coluna-h com Tfh1.

6...f6 7.hxg6

As brancas abrem a coluna-h. Pretendem usar o poder combinado de suas Torres e do Bispo para fazer um ataque direto ao Rei preto.

7...Rxf6 8.Tfh1 Tfe8 9.Th7 Rg5

As pretas têm medo de levar xeque-mate depois de Th1-h5, portanto afastam o Rei. Mas, como ficará claro, esse movimento condena as pretas à derrota.

10.Re2

O Rei branco entra na caçada! Agora a ameaça é 11.Rf3, que tira a casa-f4 do Rei preto, seguido da ameaça de 12.Tg7 xeque-mate.

10...Rf4 11.T1h3 Bd4 12.Tg7

Já que 13.Tf3 xeque-mate é inevitável, as pretas abandonam a partida. Como esse jogo demonstrou:

Uma peça forte + uma casa capturada para dar descanso a essa peça + alguma(s) vantagem(ns) complementar(es) = problemas para o adversário!

Às vezes uma casa pode ser o ponto focal de uma grande disputa. Enquanto um lado deseja manter essa casa para garantir o ataque, o outro pode querer ficar com ela por motivos defensivos.

O Diagrama 90 ilustra esse tipo de situação. Essa posição parece bem definida: os peões brancos miram a ala do Rei (os peões em d4 e e5 apontam nessa direção e dão às brancas mais espaço nessa ala do tabuleiro), enquanto os peões pretos miram a ala da Dama. Já que, em posições com centros fechados, deve-se atacar sempre com peões, as pretas jogam por ...c6-c5, que lhes dará mais território na ala da Dama e também colunas abertas para suas Torres. As brancas, por sua vez, jogam por f4-f5, que aumenta o espaço na ala do Rei, abre linhas para as peças menores e para as Torres e libera a diagonal c1-h6 para o Bispo.

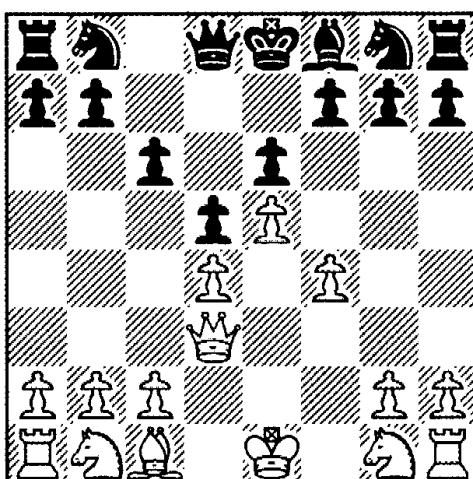


Diagrama 90. Jogam as pretas.

Se as pretas quiserem testar quem coloca o próprio plano em prática mais rapidamente, então 1...c5 será mais adequado. Mas, será que vale a pena perguntar se, ao invés, as pretas não poderiam barrar o lance f4-f5 das brancas? É claro que vale! Sempre devemos considerar o que pode ser evitado tanto por nós quanto por nosso adversário. Nesse caso, as brancas não podem impedir que as pretas joguem ...c6-c5, mas as pretas podem evitar que as brancas joguem f4-f5. Já que essa jogada é tão importante para as brancas, será que não vale a pena gastar alguns lances na tarefa de impedi-la?

Se quiserem atrapalhar o plano das brancas, as pretas devem tentar fazê-lo com benefícios para si próprias. Por exemplo: 1...f5? é um lance ruim, pois 2.exf6 deixa as pretas com um peão-e recuado numa coluna aberta. Eu gosto do lance 1...Ch6! que, além de evitar f4-f5, ainda anuncia a intenção das pretas de transformar f5 num bom ponto de apoio para o Cavalo! Depois de 2.Cf3 Cf5 3.0-0, as pretas devem jogar 3...h5!. Esse lance um tanto estranho não pretende iniciar um ataque na ala do Rei. Com ele as pretas barram a jogada g2-g4 das brancas e reivindicam a casa-f5. Agora que se evitou f4-f5, o Bispo e a Torre das brancas encontram-se encerrados atrás do peão-f4, e o Cavalo preto foi presenteado com um ótimo posto. As pretas reivindicaram para si uma casa que era importante para os planos das brancas e agora usam essa casa para uma de suas peças.

Observe que as pretas não vão ficar satisfeitas com o controle de uma casa e, em seguida, vão combinar a boa posição do Cavalo com planos originais na ala da Dama. Elas continuam o jogo com ...c5 (abrem a coluna-c, ganham espaço e atacam o centro das brancas), ...Cc6 (unindo o Cavalo-f5 e o peão-c5 no ataque a d4) e ...Db6, depois do qual todas as suas peças, num conjunto harmônico, atacam o peão-d4. Jogue todos estes lances em seu próprio tabuleiro e verá um ótimo exemplo da ação integrada de um exército para atingir o objetivo. O fato de que as pretas inicialmente puseram fim aos planos das brancas torna toda essa estratégia ainda mais agradável.

A seguir veremos um jogo completo, que ilustra a estratégia da casa fraca.

Karpov-Spassky Leningrado, 1974 9º Match Game

Esse jogo mostra uma luta consistente por várias casas nos dois campos. A posição que nos interessa ocorre após os seguintes lances:

**1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6
6.Be2 Be7 7.0-0 0-0 8.f4 Cc6 9.Be3 Bd7 10.Cb3**

O próximo lance das pretas destina-se a forçar as brancas a dar acesso à casa-b4. O preço: o enfraquecimento permanente da casa-b5.

10...a5?! 11.a4

As brancas barram o caminho do peão-a adversário, mas criam uma fraqueza em b4. A diferença entre a fraqueza das pretas em b5 e a das brancas em b4 é

que a casa-b4 não consiste num buraco permanente. Num estágio posterior do jogo as brancas poderão mover seu Cavalo e reivindicar essa casa com c2-c3.

11...Cb4 12.Bf3 Bc6 13.Cd4

Agora esse Cavalo pode tomar o Bispo em c6 ou saltar para o precioso buraco em b5.

13...g6 14.Tf2

As brancas trazem outro defensor para guardar c2, libertando a Dama branca e também preparando o terreno para Td2 em poucos lances.

14...e5

As pretas criam um buraco em d5, mas sabem que esse não é um problema muito sério, pois todas as suas peças estão em condições de atacar essa casa, o que evita que as brancas se apoderem dela.

15.Cxc6 bxc6 16.fxe5 dxe5

Será que as brancas não abriram mão do controle de b5 e d5 ao permitirem que as pretas levassem um peão para c6 (de onde guardam esses dois pontos)? Sim, abriram mão e tomaram mais decisões estratégicas. Elas também criaram novos buracos em c4 e c5 e fraquezas de peões em a5 e c6. Além disso, ganharam os dois Bispos, uma vantagem que mais tarde será aproveitada.

17.Df1!

As brancas controlam a casa-c4. Observe que tomar a coluna-d, com Td2, poderia não ser útil, pois ainda não ficou claro se a coluna-f é mais importante.

17...Dc8 18.h3

O Cavalo preto é mantido fora de g4. As pretas terão dificuldade para encontrar lances úteis, pois, nessa situação de confronto entre Bispos e Cavalos, suas peças não possuem nenhum ponto de apoio avançado. (No final, o Cavalo será afugentado de b4.)

18...Cd7

Se as pretas jogassem 18...De6, as brancas trariam o Bispo para c4 com 19.Tc1 (que defende c2, pois 19Be2 imediatamente liquidaria o defensor-f2 do peão-c2) 19...Tfd8 20.Be2 Td4 21.b3, seguido de Bc4 com um ataque coordenado à coluna-f.

19.Bg4 h5 20.Bxd7

As brancas estão ansiosas para abrir mão da sua vantagem de dois Bispos porque percebem que o Cavalo-d7 poderia, no final, ir para b6 e lutar por c4. Ao lutar pela posse de uma casa, não hesite em trocar peças que poderiam desafiá-lo na conquista de seu objetivo.

20...Dxd7 21.Dc4

A Dama branca fica bastante forte nessa casa. Ataca simultaneamente c6 e f7.

21...Bh4 22.Td2 De7 23.Taf1! Tfd8 24.Cb1!

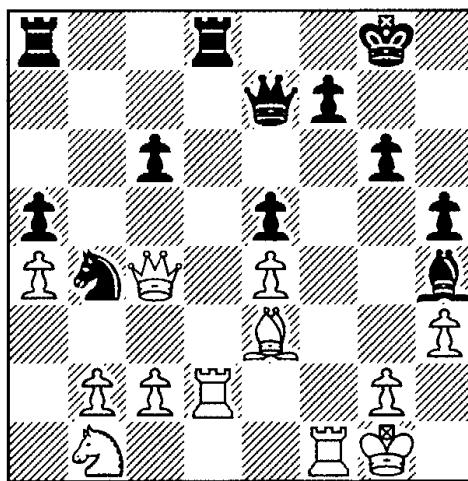


Diagrama 91. Jogam as pretas.

As brancas preparam-se para afugentar o Cavalo-b4. Na posição mostrada no Diagrama 91, as pretas têm de aceitar o fato de que a casa-b4 pela qual tanto lutaram era apenas uma propriedade temporária.

24...Db7 25.Rh2 Rg7 26.c3 Ca6 27.Te2

As brancas desejam dobrar as Torres na coluna-f para poderem trabalhar com a Dama no ataque a f7. Evitam a troca da Torre e ameaçam 28.g3 Bf6 29.Tef2 Td6 30.Bg5!.

27...Tf8 28.Cd2

Todas as peças brancas vão participar dessa batalha.

28...Bd8

As pretas não ficam seduzidas por 28...Dxb2?? 29.Cf3, após o que sua Dama e seu Bispo seriam atacados.

29.Cf3 f6 30.Ted2!

Jogada de mestre das brancas. A coluna-f está bloqueada. Por isso elas mostram renovado interesse pela coluna-d. Observe que o preço que as pretas pagam por jogar ...f7-f6 é permitir que a Dama branca tenha acesso à casa-e6.

30...Be7 31.De6 Tad8 32.Txd8 Bxd8

As brancas teriam respondido 32...Txd8 com 33.Cxe5! fxe5 34.Tf7+.

33.Td1 Cb8

O Cavalo-b4, antes orgulhoso, foi inutilizado na primeira fileira.

34.Bc5

As brancas já usaram c4 e e6. Agora saltam sobre c5 também.

34...Th8 35.Txd8!

As pretas abandonam a partida porque 35...Txd8 36.Be7 levaria a um ataque vitorioso na ala do Rei, após 36...Tc8 37.Dxf6+. Esse jogo é um exemplo da clareza estratégica que fez de Karpov o jogador mais temido de nosso tempo. Isso causou uma enorme impressão em mim!

LINHAS DE CASAS FRACAS

Até aqui analisamos apenas o controle de casas isoladas. No entanto, às vezes uma linha de casas inteira pode se tornar vulnerável à infiltração inimiga. No Diagrama 92, por exemplo, o jogo das pretas é ruim, a despeito de quem jogue! As pretas estão condenadas porque, enquanto as brancas controlam um conjunto de casas, elas não controlam nenhum posto avançado. O Cavalo branco domina o tabuleiro em c4 (de onde mira b6 e d6), enquanto o Cavalo preto é mantido fora de b4 e d4 pelo pequeno peão em c3. As Torres brancas são igualmente admiráveis. Podem penetrar na posição das pretas em d5, d6 ou d7.

No Diagrama 93, vemos uma linha completa de casas enfraquecidas ao longo da diagonal a1-h8. Com sabedoria as brancas jogaram f2-f3 e evitaram que casas caíssem nas mãos do Bispo preto. As pretas, porém, não tomaram as mesmas precauções! As brancas vão jogar 1.Dc3, e nada poderá ser feito contra a penetração em h8.

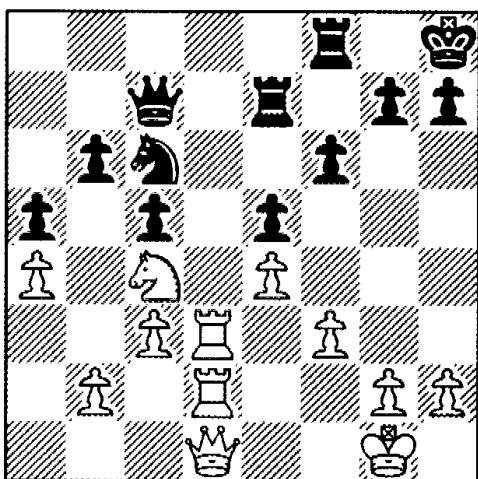


Diagrama 92.

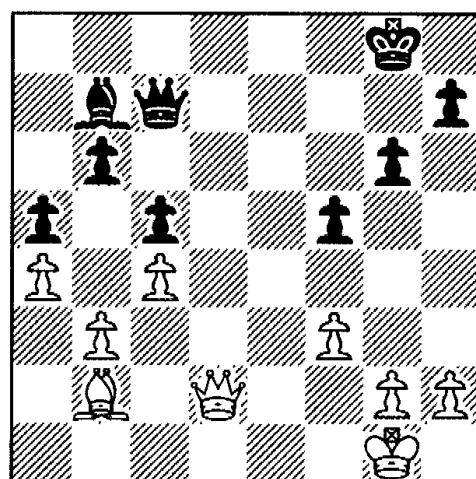


Diagrama 93. Jogam as brancas.

Steinitz-Blackburne Londres, 1876

A última partida deste capítulo mostra o que acontece quando uma linha de casas torna-se vulnerável. Mostra também que os jogadores de xadrez conheciam bem casas fortes e fracas já no século XIX!

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Cf6
5.d3 d6 6.c3 Be7 7.h3 0-0 8.De2 Ce8**

Essa abertura é um modo antiquado de jogar o Ruy López. O próximo lance das brancas evita que as pretas joguem ...f7-f5, mas cria um buraco em f4.

9.g4 b5 10.Bc2 Bb7 11.Cbd2 Dd7 12.Cf1

Esse Cavalo branco dirige-se à e3, de onde poderá saltar para o buraco temporário em f5. Chamo esse buraco de temporário porque as pretas podem reivindicar seu controle com ...g7-g6. Porém, esse avanço apresenta aspectos negativos: enfraquece as casas pretas ao redor do Rei preto.

12...Cd8

As pretas também conhecem as casas fracas! Elas se dirigem a e6, de onde seu Cavalo pode mirar o buraco em f4.

13.Ce3 Ce6 14.Cf5 g6

As pretas decidem que o Cavalo tem de ser afugentado e estão dispostas a pagar o devido preço. Mas agora as brancas vão tentar usar os buracos em torno do Rei preto.

15.Cxe7+

Esse Bispo poderia defender as casas pretas jogando ...Bf6-g7, por isso tem de ser removido.

15...Dxe7 16.Be3

Se o Cavalo preto pular para f4, as brancas o tomarão com Bxf4. Então o peão dobrado em f4 ficaria fraco e as brancas poderiam criar um centro completo de peões com d3-d4.

16...C8g7 17.0-0-0 c5 18.d4

As brancas têm dois Bispos, por isso querem abrir a posição. Gostariam também de abrir a diagonal a1-h8 para aproveitarem as casas pretas fracas em torno do Rei preto.

18...exd4 19.cxd4 c4?

Esse lance ruim perde o controle de d4 e permite que o Bispo branco de casas pretas fixe residência ali. O jogo das pretas degenera por completo depois

desse erro, o que serve para mostrar que não devemos abrir mão de casas tão negligentemente!

20.d5 Cc7 21.Dd2 a5 22.Bd4

Como mostra o Diagrama 94, o Bispo branco devora os buracos em f6 e g7. As pretas tentam bloqueá-lo, mas não conseguiram evitar o banquete.

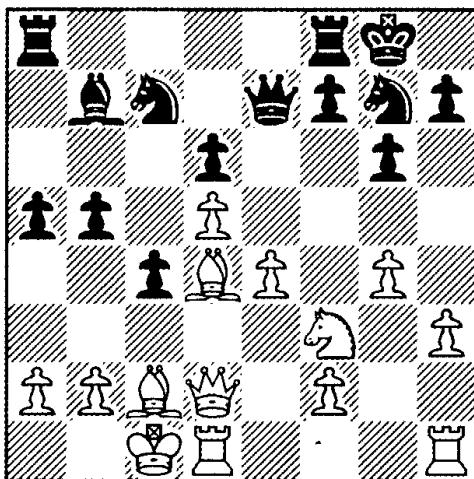


Diagrama 94. Jogam as pretas.

22...f6 23.Dh6

Por que não usufruir desse buraco?

23...b4 24.g5

As brancas abrem a diagonal a1-h8 para o Bispo. Os buracos que as pretas haviam criado com 14...g6 enfim começam a assombrá-las.

24...f5 25.Bf6

Com 14...g6 as pretas desistiram do controle tanto de f6 quanto de h6. Agora podemos compreender por que uma rendição desse tipo pode ter sérias consequências. As peças brancas dominaram essas casas!

25...Df7 26.exf5 gxf5 27.g6!!

Um lance poderosíssimo. As brancas dão ao seu Cavalo o acesso a g5, além de abrirem a coluna-g para suas Torres. Mais uma vez observamos como os grandes jogadores envolvem todas as suas peças na luta. Agora é você quem deve começar a fazer isso em seus jogos.

27...Dxg6

As pretas vão perder material, mas 27...Dxf6 28.Dxh7 xeque-mate e 27...hxg6 28.Cg5 Dxf6 29.Dh7 xeque-mate certamente não são melhores.

28.Bxg7 Dxh6+

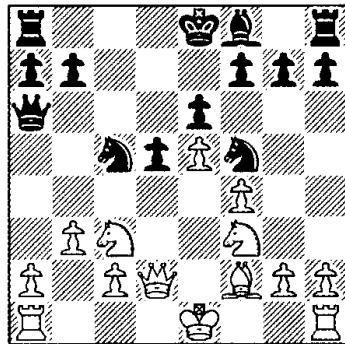
As pretas aceitam perder uma peça e consequentemente a partida. Não têm escolha, pois 28...Dxg7 perde a Dama para 29.Thg1, depois do que as Torres entram no jogo e varrem as pretas do tabuleiro.

29.Bxh6

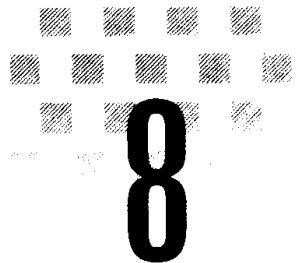
As pretas poderiam abandonar nesse momento, mas apostam em mais alguns lances inúteis antes de admitir sua iminente derrota e abandonar.

29...Tf6 30.Thg1+ Tg6 31.Bxf5 Rf7 32.Bxg6+ hxg6 33.Cg5+ Rg8 34.Tge1

TESTE 20. Jogam as pretas que, nas mãos de um jogador com 1.300 de rating, estão enfrentando bem um adversário com 1.900. Jogaram **1...Be7** e no final foram derrotadas depois de uma árdua batalha. O que havia de errado com esse lance?



Teste 20.



O domínio territorial

Num jogo de xadrez, uma das aquisições mais importantes é ganhar espaço. Parece que os bons jogadores estão sempre dispostos a lutar por mais espaço. Assim como Karpov, sou um viciado em espaço, e qualquer grande mestre com inclinações posicionais acredita tanto quanto nós nas virtudes do território.

Ganhamos território pelo uso estratégico de nossos peões. Em geral, todas as casas atrás de nossos peões são consideradas como nosso espaço, a não ser que um peão inimigo possa atacá-las. No Diagrama 95, por exemplo, as casas marcadas com “x” e “★” são o território controlado. Numa rápida olhada, já percebemos que as brancas têm mais “★” atrás de seus peões do que as pretas; portanto, as brancas têm mais espaço em todas as três seções do tabuleiro (ala da Dama, centro e ala do Rei). No campo das brancas, as casas marcadas são plataformas seguras para o exército branco. No campo das pretas, as casas marcadas são as únicas que as pretas possuem para suas próprias peças. Observe que as casas em que estão os peões não são consideradas território, apenas se tornando território quando os peões avançam. A casa-f4, por exemplo, tecnicamente não é uma casa

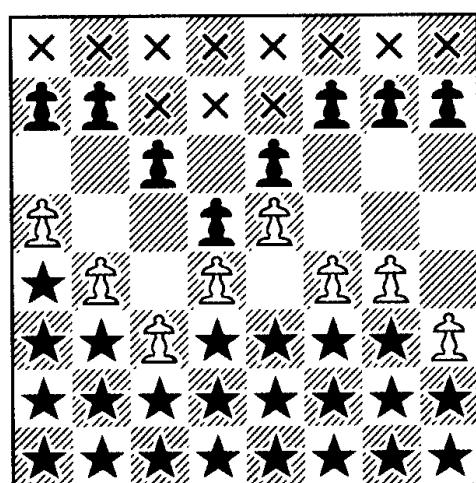


Diagrama 95.

branca. No entanto, depois de 1.f4-f5, as brancas podem reivindicar uma unidade extra de espaço, pois f4 passa a ficar atrás da cadeia de peões.

A posse de espaço extra costuma ser uma vantagem; porém, como os romanos antigos já sabiam, não podemos simplesmente tomar posse de uma parte do território e ficar de braços cruzados: temos de controlar esse terreno para que não caia em mãos inimigas. Conseqüentemente, ter mais espaço do que o adversário é tanto uma bênção quanto um ônus. O território extra fornece espaço suficiente para as peças e permite esmagar o inimigo à medida que cresce a vantagem espacial. Todavia, é necessário defender as novas fronteiras contra infiltrações do inimigo.

As seguintes regras básicas aplicam-se à estratégia de ganhar espaço.

- O espaço extra é uma vantagem de longo prazo. Não se apresse! Use o tempo que for necessário e faça como uma jibóia – esmague sua vítima lentamente, envolvendo-a num abraço fatal;
- depois de adquirir vantagem espacial significativa, jogue para defender as fronteiras, não deixe que o inimigo saia do próprio território e lentamente, mas com segurança, adquira cada vez mais terreno;
- para manter a vantagem espacial, evite trocar peças. O objetivo é fazer com que as peças inimigas fiquem no caminho umas das outras, sufocando-se sob o próprio peso. O adversário que tem menos espaço vai tentar trocar peças. Um apartamento pequeno, com seis habitantes, pode criar uma situação intolerável; mas, com apenas duas pessoas, pode ser um bom lugar para viver.

ESPAÇO NAS ALAS

Vamos deixar uma coisa bem clara: o centro é a área mais importante do tabuleiro e, sempre que possível, devemos jogar nesse setor. Mas, se ele estiver bloqueado por peões, não temos escolha: somos obrigados a voltar nossa atenção para as alas. No Diagrama 96, por exemplo, as brancas têm mais espaço no centro, mas essa seção do tabuleiro está toda bloqueada por peões. Embora o centro não possa ser palco de nenhuma ação, o espaço extra das brancas permite que elas tenham maior liberdade de movimento. Elas usam essa mobilidade extra para brigar imediatamente por ganhos espaciais nas alas. Aqui, a estratégia é:

Um centro bloqueado é sinônimo de jogo nas alas.

1.g3

Esse lance é uma preparação para f2-f4. O 1.f4 imediato é ruim, pois 1...exf4 2.Bxf4 De7 dá às pretas uma boa casa para os Cavalos em e5.

1...Ce8 2.f4

As brancas pretendem responder 2...exf4 com 3.gxf4, atingindo assim uma considerável vantagem territorial na ala do Rei e conquistando o direito de usar a coluna-g semi-aberta. Observe que o Rei branco ficará seguro quando se mover para h1.

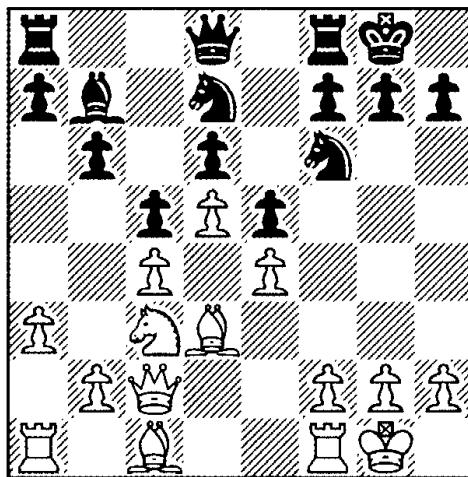


Diagrama 96. Jogam as brancas.

Silman-Formanek
World Open, 1989

2...De7 3.f5 f6 4.g4

É indiscutível a vantagem de espaço das brancas na ala do Rei. Seus próximos lances destinam-se a aumentar essa vantagem e criar uma coluna aberta para que suas Torres possam entrar na batalha.

4...g5 5.h4 h6 6.Rf2 Cc7 7.Th1 Tf1

As brancas podem abrir a coluna-h, quando quiserem, com hxg5. É claro que elas não pretendem fazer isso imediatamente, pois as pretas poderiam contestar com ...Th7. Em lugar disso, as brancas vão dobrar ou triplicar nessa coluna e só vão abri-la num momento mais favorável.

8.Be3

As pretas estão encerraladas e a única coisa que podem fazer é cuidar da defesa. Portanto, as brancas aproveitam para colocar suas peças nas melhores casas.

8...Th7 9.Th3 Rg7 10.Tah1 Tah8

Agora, 11.hxg5 será respondido com 11...hxg5, situação em que numerosas trocas na coluna-h deixarão as pretas satisfeitas, já que elas têm menos espaço. As brancas devem se lembrar da regra:

Se tiver mais espaço, não troque peças!

11.Ce2

O Cavalo caminha na direção de g3, de onde ameaça saltar para o buraco em h5, caso seja necessário.

11...Rg8 12.Cg3 Ce8 13.b4

As brancas conquistam algum espaço também na ala da Dama. Por que não lutar pelo tabuleiro inteiro?

13...Cf8 14.Dd2 Bc8 15.Bc2 Dc7 16.Bb3 De7 17.Ba4

As brancas têm todo o tempo do mundo. As pretas ficam passivas devido à falta de espaço. Por isso as brancas podem atender a todas as necessidades de cada uma de suas peças. O Bispo branco, ruim, é ativado passando para fora da cadeia de peões.

17...Bd7 18.Bc6 Dd8 19.Tb1 Dc7 20.b5

As brancas controlam os dois lados do tabuleiro e enfim conquistam a vitória.

Às vezes percebemos que nosso adversário tem condições de reverter uma desvantagem espacial. Isso não é motivo para desespero. Perder uma vantagem espacial não significa necessariamente perder o controle do jogo. Com as jogadas corretas, é possível ganhar novas vantagens que compensem a inferioridade em território. Como exemplo, vejamos a posição apresentada no Diagrama 97. As brancas têm dois peões centrais (em d4 e em e3), enquanto as pretas têm apenas um (em e6). Já que devemos usar todas as vantagens que possuímos, as brancas vão avançar o peão-e, ganhar espaço central e expulsar as peças pretas de seus postos nesse local.

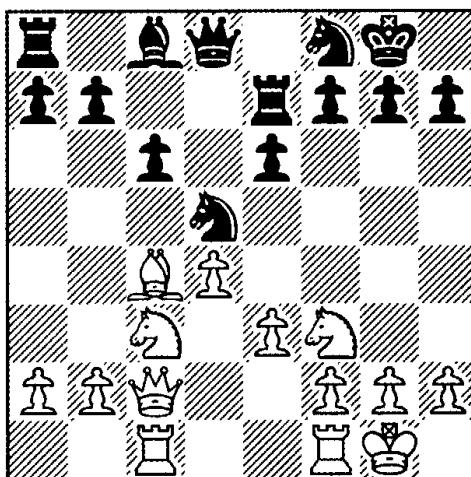


Diagrama 97. Jogam as brancas.

Capablanca-Em.Lasker
Havana, 1921

1.Tfd1

Esse lance proveitoso defende d4 (que pode ficar enfraquecido depois de e3-e4) e desencoraja as pretas a lutar por espaço com ...c6-c5 ou ...e6-e5, dois lances que apenas ajudariam a ativar a Torre branca.

1...Bd7 2.e4 Cb6?

É evidente que as pretas têm menos espaço do que o adversário e por isso deveriam tentar trocar um par de Cavalos com 2...Cxc3.

3.Bf1 Tc8

As pretas ainda esperam criar um pouco de espaço na ala da Dama com um ...c6-c5.

4.b4

As brancas barram ...c6-c5 e ganham espaço na ala da Dama.

4...Be8 5.Db3 Tec7 6.a4

Enquanto as pretas manobram suas duas primeiras filas, as brancas silenciosamente cuidam da aquisição de mais espaço na ala da Dama.

6...Cg6 7.a5 Cd7 8.e5!

As brancas conquistam mais território central, mantêm as peças pretas fora de f6 e criam uma casa excepcional para o Cavalo branco em d6. É verdade que 8.e5 dá às pretas acesso a d5, mas as brancas avaliam corretamente que d6 é mais importante!

8...b6

As pretas têm de sair desse aperto ou serão derrotadas sem chance de luta.

9.Ce4 Tb8 10.Dc3 Cf4 11.Cd6 Cd5 12.Da3 f6

Esse lance ameaça 13...fxe5 14.dxe5 Cxe5! 15.Cxe8 Cxf3+, por isso as brancas são forçadas a fazer uma ou duas trocas, concedendo às pretas um pouco mais de espaço para se movimentarem. Infelizmente para as pretas, surgirão novos problemas por ocasião do enfraquecimento dos peões em c6, e6 e f6.

13.Cxe8 Dxe8 14.exf6 gxf6 15.b5 Tbc8**16.bxc6 Txc6 Txc6 18.axb6 axb6**

As brancas trocaram parte da sua vantagem espacial por alvos permanentes em b6, e6, f6 e h7. A habilidade de trocar vantagens é a marca registrada de todos os grandes jogadores.

19.Te1

Rapidamente a Torre volta sua atenção para e6.

19...Dc8 20.Cd2 Cf8 21.Ce4

Já que e6 encontra-se bem defendida, as brancas voltam-se para f6.

21...Dd8 22.h4

As brancas ganham a partida porque têm quatro alvos para atacar, enquanto as pretas têm só um (o peão em d4). O fato de que o Rei preto está mais vulnerável do que o branco também é importante para o resultado final. Os demais lances mostram como as brancas lentamente aproveitam todos esses fatores:

**22...Tc7 23.Db3 Tg7 24.g3 Ta7 25.Bc4 Ta5 26.Cc3 Cxc3
27.Dxc3 Rf7 28.De3 Dd6 29.De4 Ta4 30.Db7+ Rg6 31.Dc8 Db4
32.Tc1 De7 33.Bd3+ Rh6 34.Tc7 Ta1+ 35.Rh2 Dd6 36.Dxf8+!**

Diante de 36...Dxf8 37.Txh7 xeque-mate, as pretas abandonam a partida.

Até aqui deve ter ficado claro que entregar espaço demais pode dar ao adversário a chance de nos estrangular. Ao primeiro sinal de declínio territorial é preciso lutar para recuperar algum espaço.

A seguir veremos como resisti em um de meus jogos. No Diagrama 98, as brancas têm mais espaço no centro, enquanto eu tenho mais espaço na ala da Dama. Por que eu deveria deixar o adversário se divertir sozinho no meio do tabuleiro? Isso nunca!

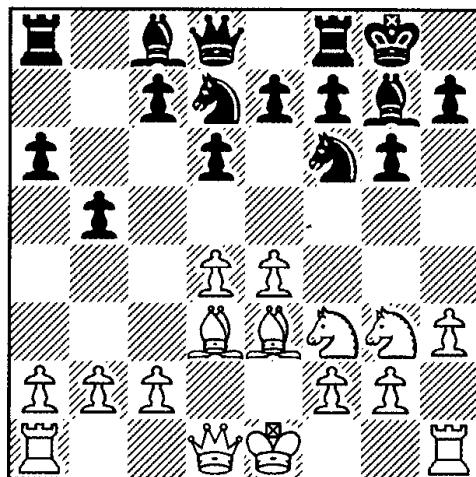


Diagrama 98. Jogam as pretas.

Lobron-Seirawan
Olimpíada de Lucerne, 1982

1...c5!

Esse lance desafia as brancas no centro e aumenta meu controle sobre o território na ala da Dama.

2.c3 e5!

Deixo as brancas congeladas no meio. Agora, 3.d5, que aumenta um pouco o território das brancas, provavelmente seria o melhor lance, mas resultaria no fechamento do centro e no fim da atividade delas naquele setor.

3.dxe5? dxе5

O espaço no centro está equilibrado e eu ainda conto com meu território extra na ala da Dama. Esse espaço a mais me dá uma posição vantajosa.

4.0-0 c4!

Já sei, sou muito ganancioso! Adoro tomar todo o espaço oferecido por meu adversário.

5.Bc2 Bb7 6.Dd2 Te8 7.Tad1 De7

Esse ótimo lance tira minha Dama da desconfortável coluna-d e resulta no controle de c5. Conseguirei agora alojar meu Cavalo em c5 e aumentar a pressão sobre e4 e d3.

8.Bh6 Cc5 9.Bxg7 Rxg7 10.De3 h6

Antes de continuar a jogar no centro e na ala da Dama, cubro todas as casas em torno de meu Rei. Assim f5, g5 e h5 estão fora do alcance das brancas.

11.Td2 Tad8 12.Tfd1 Txd2 13.Txd2 Dc7 14.Ch4

As brancas ameaçam sacrificar uma peça, jogando 15.Chf5+ gxf5 16.Cxf5+, seguido de Dxh6, deixando meu Rei descoberto!

14...Rh7

O lance Chf5 não será mais um xeque; terei tempo para capturar o primeiro intruso e, depois, para defender meu peão-h com ...Cg8.

15.Cf3 Ce6

Meu Cavalo mira f4, e esse lance também me dá a opção de trocar as Damas com ...Dc5. Não me preocupo com a possibilidade dessa troca porque a única chance de contrajogo das brancas está na ala do Rei. Sem a Dama, suas chances de atacar meu Rei com sucesso deixam de existir.

16.a4 Rg7 17.Td1 Dc5 18.Dxc5 Cxc5**19.axb5 axb5 20.Td6 Ccd7!**

Não embarco em 20...Cxe4? 21.Cxe4 Bxe4 22.Bxe4 Cxe4 23.Tb6! Td8 24.Txb5 Td1+ 25.Rh2, que leva a uma posição equilibrada. Com 20...Ccd7 dou mais apoio ao peão-e e mantendo a Torre branca fora de b6.

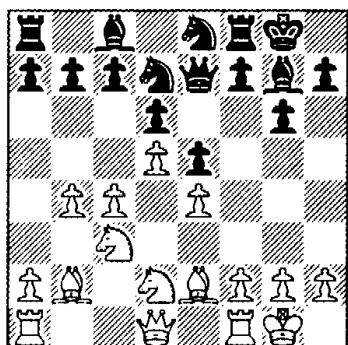
21.Rf1 Ta8

Minha Torre prepara-se para penetrar na posição das brancas, ao longo da coluna-a.

22.Td1 Ta2 23.Tb1 Cc5

Exerço pressão sobre e4 (assim minhas peças em b7 e f6 atacam, enquanto as brancas em c2 e g3 defendem), sobre b2 (graças à minha vantagem espacial nessa ala) e, depois de vários movimentos, eu ganho a partida.

TESTE 21. Jogam as brancas. Sua vantagem espacial na ala da Dama é evidente, mas as pretas estão prontas para delimitar seu próprio território com ...f7-f5. Será que as brancas devem tentar dominar também a ala do Rei, jogando 1.f2-f4?



Teste 21.

O USO DOS PEÕES PARA DOMINAR O CENTRO

Ter um centro cheio de peões pode ser uma arma potente nas mãos de um jogador que sabe usá-la. Um centro desse tipo ganha espaço e toma casas críticas das peças inimigas. Os bons jogadores costumam trabalhar para implementar esta estratégia:

Um centro indestrutível é capaz de asfixiar o adversário até a morte.

Vejamos alguns exemplos.

No Diagrama 99, os peões brancos em d4 e em e4 constituem um centro dominado por peões. Eles evitam que as peças pretas ocupem e5 e d5, impedem que o Bispo preto posicionado numa casa branca aproveite a casa-f5 e bloqueiam o outro Bispo preto em b6. As brancas não têm pressa em avançar esses peões, pois fazer isso significa abrir mão do controle de algumas casas. Por exemplo, e4-e5 enfraquece o controle branco sobre d5 e f5; d4-d5 ativa o Bispo inimigo de casas pretas e abre mão do controle de e5.

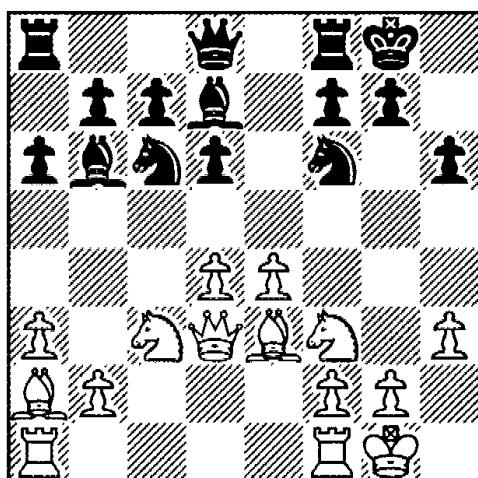


Diagrama 99. Jogam as pretas.

Nessa posição, a estratégia correta para as brancas consiste em tornar o centro inacessível às pretas. Assim o adversário não poderá fazer nada, a não ser posicionar suas peças ao redor do centro e meditar sobre a própria inatividade. As brancas podem preparar um avanço quando quiserem – basta empurrar os peões no momento certo. Lances como Tad1 e Tfe1 são possíveis, mas o plano mais agressivo é Cd2, seguido de f2-f4.

Observe que agora jogam as pretas, mas para elas isso não é motivo de festa. O que podem fazer? O centro das brancas está sólido como uma rocha e não pode ser abalado pelo impotente exército preto.

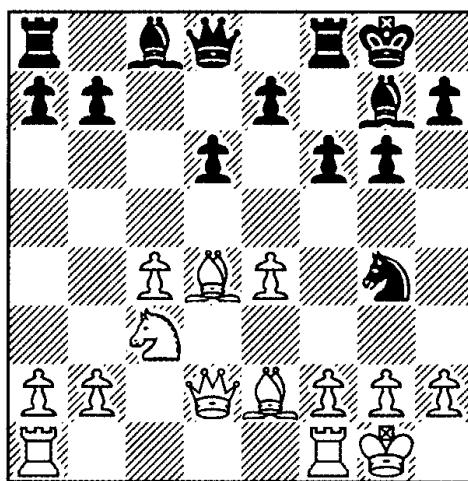


Diagrama 100. Jogam as brancas.

Seirawan-Shirazi
Campeonato dos EUA, 1992

No Diagrama 100 tenho outro tipo de centro. Meus peões em c4 e e4 não formam um centro cheio de peões, mas ainda assim consistem numa clara vantagem no espaço central. Conseqüentemente, as peças pretas têm dificuldades para encontrar boas casas, enquanto as minhas arranjam bons postos num piscar de olhos.

1.Cd5 Bh6 2.f4 e5

As pretas tentam desesperadamente se tornar ativas, mas tudo que conseguem é enfraquecer tanto a casa-d5 quanto o peão-d6. Seria melhor 2...Ce5, com uma partida difícil.

3.Bxg4 Bxg4 4.Be3 Bg7 5.f5!

Esse forte lance ganha espaço na ala do Rei e também prende, em g7, o Bispo de casas pretas.

5...g5 6.a4!

No final das contas, pretendo abrir caminho pelo centro (eu estava de olho naquele peão fraco em d6), mas primeiro quero ganhar algum território nas alas. Essa estratégia gananciosa faz sentido. Se eu tiver todo o espaço na ala do Rei, no centro e na ala da Dama, o que sobra para as pretas? Absolutamente nada! Colo-

car meu adversário numa situação de completa passividade é algo que adoro fazer sempre que posso.

6...Bh5 7.a5

Em frente! Quero todo o espaço.

7...Tf7

As pretas não têm o que atacar e nem para onde levar suas peças. Por isso aproveito para esmagá-las lentamente até a morte.

8.b3 Td7 9.Df2

Ameaço capturar em a7. Se as pretas jogarem 9...a6?, vão permitir que eu tenha acesso à casa-b6 e perderão a qualidade depois de 10.Cb6.

9...Db8 10.Cc3 Be8 11.Cb5

O Cavalo estava bem em d5, mas aqui ele ataca tanto a7 quanto d6.

11...b6

O lance 11...a6, aparentemente normal, enfraquece b6 e permite que eu salte sobre esse ponto com 12.Cc3, 13.Ca4 e 14.Cb6 (ou 13.Cd5 e 14.Cb6), fazendo com que todas as peças pretas pareçam patéticas.

12.axb6 axb6 13.Dd2!

Evito 13.Bxb6? Txa1 14.Txa1 Tb7 com um ataque descoberto ao Cavalo-b5 pelo Bispo-e8. A captura prematura pode favorecer as pretas, que possuem menos espaço.

13...Bf7 14.Dd3 Txa1 15.Txa1 Bf8

As peças das pretas estão acuadas na primeira coluna, mas não é tão fácil abrir caminho e atacá-las. Continuo aproveitando o tempo e penetro na posição do adversário lentamente, sempre tomando cuidado para evitar qualquer tipo de contrajogo. Nesse ponto minha estratégia é:

Quando o adversário estiver passivo, mantenha-o assim!

16.Dd2 Tb7 17.h4 h6 18.Cc3 Be7 19.Ta6

Observe como mantengo o foco nos alvos b6 e d6.

19...Rg7 20.Da2 Dc7 21.Da4 d5

As pretas entram em pânico. Ameacei ganhar o peão-b com Db5 e Ca4, mas as pretas entregam um peão tentando criar algumas oportunidades de contra-jogo.

22.Cb5 Dd7 23.cxd5 Be8 24.Ca7

O jogador com mais espaço geralmente evita trocas, mas o jogador com mais material costuma pedi-las! Nesse caso, antevêjo um fim de jogo vitorioso, por isso aceito com prazer todas as trocas.

24...Dxa4 25.bxa4 b5 26.axb5 Bxb5 27.Cxb5 Txb5

28.d6 Bd8 29.Ta8 Bb6 30.Bxb6 Txb6 31.d7 e as pretas abandonam

Às vezes os dois lados preparam-se para fazer um avanço central. Nesses casos o tempo é o aspecto crítico: não deixe que o adversário desvie sua atenção do objetivo principal. Se ele conseguir, será impossível alcançar esse objetivo! Vejamos um exemplo.

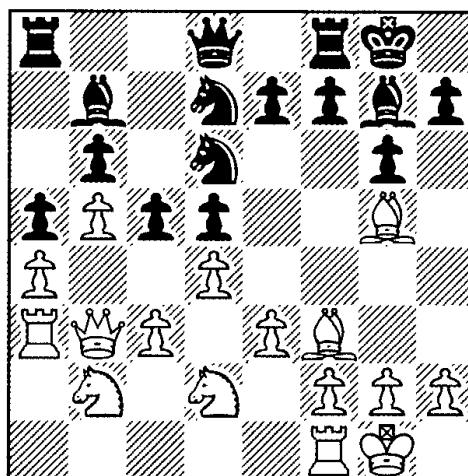


Diagrama 101. Jogam as pretas.

Abrahamson-Ashe
Los Angeles, 1994

Diante da posição mostrada no Diagrama 101, a maioria dos jogadores ficaria imediatamente preocupada com a ameaça das brancas de Bxd5. No entanto, antes de reagirmos a uma ameaça, devemos primeiro compreender bem as necessidades estratégicas da posição. Depois, e apenas depois, vamos cuidar de peculiaridades táticas. As brancas ameaçam capturar em d5 com Bxd5. Como as pretas devem lidar com essa ameaça? Vamos dar uma olhada na continuação real do jogo:

1...c4 2.Dc2 h6 3.Bh4 Cf5 4.Bg3 Cxg3 5.hxg3

Agora as brancas ameaçam 6.Cbxc4.

5...Tb8 6.e4!

E as brancas tomam a iniciativa no centro.

O que você achou desses lances? Os dois lados jogaram bem? Ambos conseguiram concretizar seus planos?

A verdade é que as pretas jogaram bastante mal. Seu plano baseava-se na aquisição de espaço central com ...e7-e5 (um lance que também buscava preparar a diagonal a1-h8 para seu Bispo de casas pretas, sem falar no fato de que ele criaria uma coluna-e semi-aberta para suas Torres). Esse plano foi executado? De jeito nenhum! Em vez de se preocupar com a ameaça de Bxd5, as pretas deveriam ter se empenhado mais em concretizar seu sonhado ...e7-e5. Eis uma análise do jogo.

1...c4?!

Esse lance *realmente* barra a ameaça de Bxd5, mas também diminui a pressão sobre d4. Não se esqueça: um dos objetivos de ...e7-e5 é ativar o Bispo posicionado na casa preta. A colocação de peões em c5 e em e5 alcança esse objetivo porque eles atacam d4 diretamente. Um único peão em e5, embora seja uma boa coisa, não tem o mesmo efeito.

Em vez de 1...c4, eu jogaria 1...h6 2.Bh4 Cf5 3.Bg3 Cxg3 4.hxg3 e6, que dá às pretas dois Bispos e uma estrutura de peões muito flexível, o que favorece esses Bispos. Se as brancas iniciassem com 2.Bf4 e5 3.dxe5, as pretas jogariam 3...c4, seguido de 4...Cxe5. Elas não se preocupam com essa jogada, no momento, porque as brancas já capturaram em e5, desistindo de seu ponto forte em d4 e ativando o Bispo preto das casas pretas.

2.Dc2 h6 3.Bh4 Cf5 4.Bg3 Cxg3 5.hxg3 Tb8?

Mais uma vez as pretas reagem a uma ameaça (não se perguntando nem se essa ameaça é real ou imaginária, nem insistindo no sucesso de seu próprio plano). Desta vez, porém, sua resposta passiva terá sérias consequências. As pretas deveriam ter jogado para preparar 6...e5! e conquistado o centro. Em seguida, 7.Cbxc4 e4 8.Cd6 exf3 9.Cxb7 Dc7 ganharia uma peça e 7.dxe5 Cxe5 daria a elas uma posição superior. Lembre-se:

Se só reagir às ameaças do inimigo e, consequentemente, deixar de lado seus próprios sonhos, o jogador logo estará frente à frente com a derrota.

6.e4

Com esse lance (a imagem inversa do que as pretas queriam tanto jogar), as brancas ganham espaço central e controlam o jogo. Depois de 6...e6 7.e5 (com ainda maior ganho de território central), a posição fechada prejudica os Bispos pretos. A estratégia das pretas foi um completo fracasso! Não conquistaram o espaço central (por ...e7-e5) e seu par de Bispos deixou de ser uma vantagem potencial para se tornar um fardo.

A DEFESA CONTRA UM CENTRO DE PEÕES

Os peões centrais são realmente tão fortes? Pensava-se que sim no século XIX e na primeira parte do século XX. Mas, depois, uma nova visão modernista insistiu

em que os peões centrais também podem ser tratados como fraqueza. Essa visão fez nascer uma nova estratégia:

Se o adversário insistir em construir um grande centro de peões, você deve direcionar seus peões e peças contra ele e tentar abatê-lo.

Por exemplo, depois de **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3 6.bxc3**, as brancas formam um centro forte de peões. Por que as pretas permitiram isso?

Os lances das pretas, conhecidos como *Defesa Grünfeld*, são bastante populares, portanto sabemos que deve haver um método por trás dessa aparente loucura. Eles permitiram a construção do centro de peões brancos porque pretendem atacá-lo e desse modo mostrar que na verdade esse centro é um alvo! Para provar que estão com a razão, as pretas precisam visar o centro e atacá-lo com todas as forças disponíveis.

6...Bg7

As pretas miram a casa-d4 e preparam-se para rocar. Nunca se esqueça de colocar o Rei num lugar seguro.

7.Bc4 0-0 8.Ce2 c5

Agora as pretas têm três peças preparadas contra d4.

9.0-0

As brancas evitam 9.d5, que resultaria na redução do controle sobre a casa-e5 e na abertura da diagonal a1-h8 para o Bispo preto de casas pretas.

9...Cc6

As pretas empregam mais forças contra d4!

10.Be3

As brancas reagem defendendo esse peão com todas as armas disponíveis.

10...Dc7

As pretas ameaçam (com ...cxd4) o Bispo-c4, que não tem defesas.

11.Tc1

Agora 11...cxd4 12.cxd4 deixaria o Bispo bem protegido.

11...Td8

A batalha por d4 parece não ter fim.

12.h3

Muitos jogadores prefeririam aumentar a carga sobre d4 com 12.Dd2, seguido de 13.Tfd1. Observe que o imediato 12.f4? é um erro, pois 12...Bg4 eliminaria um importante defensor de d4.

12...b6 13.f4 Ca5 14.Bd3 f5!

Se as brancas jogarem mal, com 15.e5, as pretas poderão transformar o poderoso centro branco num terreno devastado, com ...c4, ...e6, ...Bb7 e ...Bd5, como podemos ver no Diagrama 102.

Essa posição favorece as pretas porque elas conseguiram fazer com que os peões brancos avançassem, deixando todas as casas brancas vulneráveis à ocupação. Lembre-se:

O objetivo da criação de um centro de peões é impedir que as peças inimigas façam uso de boas casas centrais.

Estranhamente, agora os peões brancos prejudicam o seu próprio exército. O Bispo-e3 está bloqueado, o Cavalo encontra-se encerralado pelos peões em f4 e d4 e as Torres não estão fazendo nada. Estando as brancas sem ação (sua vantagem de espaço no centro mostrou-se inútil), as pretas podem aproveitar a vantagem de espaço na ala da Dama (e a maioria de peões nessa ala), jogando ...Cc6, ...b5, ...a5 e ...b4.

O próximo exemplo de uma de minhas partidas comprova mais uma vez a importância de atacarmos um centro de peões antes de sermos esmagados por ele. No Diagrama 103, o peão branco em e5 garante uma vantagem no espaço central. Em vez de me curvar a esse centro, tento atacar sua base d4 para provar que ele é fraco.

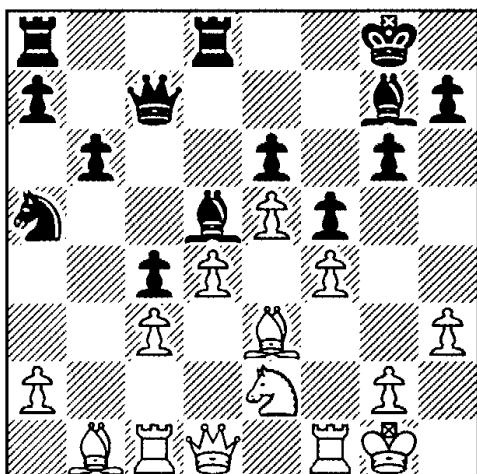


Diagrama 102.

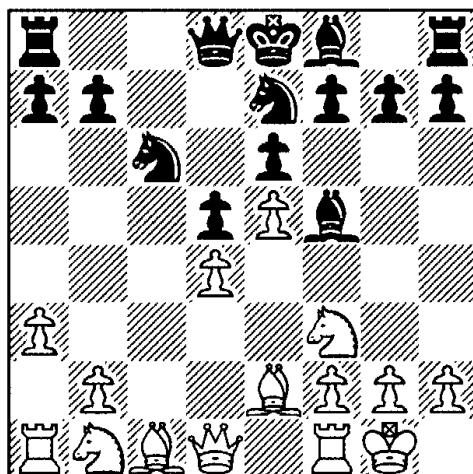


Diagrama 103. Jogam as pretas.

Yermolinsky-Seirawan
Campeonato dos EUA, 1992

1...Be4!

Quero todas as minhas peças em casas que atacam d4. Meu Bispo pode destruir o Cavalo branco defensor, meu Cavalo-e7 encaminha-se para f5 e minha Dama pode ir para b6.

2.Cbd2 Cf5 3.b4

As brancas ganham espaço na ala da Dama e preparam-se para defender o peão de d4 com Bb2.

3...a5

Já estou atacando a superioridade espacial do adversário no centro, por isso não tenho a menor intenção de deixar que ele conquiste espaço na ala da Dama! Evito 3...Cxd4 porque esse lance abre o centro (má idéia quando seu Rei está ali) e pode levar a 4.Cxd4 Cxd4 5.Cxe4 dxe4 6.Da4+ Cc6 (6...Dd7?? 7.Dxd7+ Rxd7 8.Td1 ganha o Cavalo) 7.Td1, em seguida do que corro o risco de ser atropelado. Por exemplo: 7...Dc7?? 8.b5 Cxe5 9.b6+ Dc6 10.Bb5 coloca minha Dama na lista de baixas.

4.bxa5

Agora 4.b5? Cxd4 5.Cxd4 Cxd4 6.Cxe4 dxe4 7.Be3 Bc5 é bom para mim, pois as brancas não têm mais um xeque na diagonal a4-e8.

4...Dxa5

Tenho uma boa posição. Minhas peças estão ativas, o peão-d4 branco é um alvo e o peão-a3 branco também precisa de defesa. As brancas erram com seu próximo lance quando tentam simplificar a posição.

5.g4? Cfxd4 6.Cxd4 Cxd4 7.Cxe4 Cxe2+

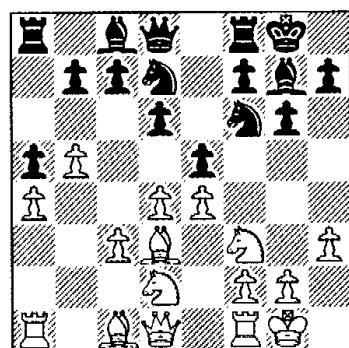
8.Dxe2 dxe4 9.Dxe4 Bc5!

O Rei branco está desprotegido, seu peão-g avançou demais e seus outros peões, em a3 e e5, também são alvos potenciais. Tudo que tenho de fazer é rocar e então estarei com vantagem. Jogar 9...Bc5 sacrifica um peão, mas me dá tempo para proteger meu monarca. Nesse momento a iniciativa é toda minha.

10.Dxb7 0-0 11.De4 Dc3 12.Ta2 Db3!

Minhas ameaças de ...Dxa2 e ...Ta4 garantem no mínimo a retomada de meu peão sacrificado. A partida termina em empate, mas o espaço central, que dava tanto orgulho às brancas, agora só é lembrado pela fraqueza em e5.

TESTE 22. Jogam as brancas, que possuem mais espaço central do que o adversário. Será que elas devem adquirir mais território com 1.d5?



Teste 22.

O ataque ao Rei

Pode parecer estranho dedicar um capítulo para o ataque ao Rei num livro sobre estratégia. No entanto, o ataque em qualquer ala do tabuleiro é um empreendimento estratégico. Se a posição exige o ataque ao monarca do adversário, então essa é a estratégia correta para essa posição. Esse tipo de decisão estratégica não é uma questão de gosto ou estilo pessoal. Quando o tabuleiro aponta a necessidade de decapitar o Rei inimigo, é isso o que o jogador tem de fazer.

Primeiro um alerta: quando todas as condições permitem o ataque na ala do Rei e você decide pular na garganta dele, não pressuponha que a situação implica “dar o xeque-mate ou morrer”. Isso pode acontecer, mas um ataque nessa ala, por si só, não exige a necessidade de uma luta por tudo ou nada. É preciso ser flexível. Se o ataque envolve um peão, sinta-se à vontade para trocar e alcançar um final com uma vantagem material. Se o ataque abre várias fraquezas de peões no campo inimigo, não hesite em mudar a estratégia para uma batalha posicional do tipo “caçar e destruir alvos”. Um ataque ao Rei pode levar ao xeque-mate, mas também pode levar a uma série de outras vantagens que o jogador deve estar preparado para explorar.

Mais um conselho: cuidado com o contrajogo central. Uma das regras mais importantes na estratégia do xadrez, que deve ser usada religiosamente pelo defensor e cuidadosamente pelo atacante, é a seguinte:

A melhor reação a um ataque na ala é um contra-ataque no centro..

A CRIAÇÃO DE CONDIÇÕES PARA O ATAQUE NA ALA DO REI

A decisão de lançar um ataque contra o Rei inimigo não deve ser emocional. Não deve ser uma exibição de masculinidade nem uma atitude ditada pelo *gosto* de atacar. O jogador ataca o Rei inimigo porque certas condições indicam que essa é a estratégia correta. Que condições são essas? A lista a seguir traz as condições básicas a serem observadas no momento de decidir sobre o ataque na ala do Rei. Obviamente essa não é uma lista exaustiva, pois muitos outros pequenos fatores

precisam estar presentes para aumentar as chances de sucesso do ataque. O objetivo de apresentar essa relação de condições, no entanto, consiste em mostrar o tipo de vantagem que pode ser traduzido em jogo nessa ala.

- Quando tem uma vantagem espacial na vizinhança do Rei inimigo, o jogador costuma jogar nesse setor.
- Quando o jogador tem muitas peças próximas do Rei inimigo, enquanto os defensores são poucos ou estão longe (ou seja, quando o atacante tem mais força), suas chances de obter êxito num ataque na ala do Rei são excelentes.
- Quando os peões que cercavam o Rei inimigo já foram removidos ou estão fracos e uma das condições anteriores está presente, o jogador pode considerar a possibilidade de um ataque. Mas, se o Rei estiver desprotegido e o jogador não tiver nenhuma peça nessa parte do tabuleiro, então, com o que ele poderá dar o xeque-mate?
- Quando tem uma liderança substancial no desenvolvimento, o jogador deve usá-la antes que o oponente consiga alcançá-lo, terminando com essa diferença. A vantagem em desenvolvimento é um sinal verde para o ataque!

Uma das situações de ataque mais comuns ocorre quando ambos os Reis rocam em lados opostos. Avançar os peões à frente de seu Rei pode ser perigoso, pois isso enfraquece a cobertura de peões ao monarca. Por isso é prática natural tentar jogar no lado do tabuleiro em que você *não* rocou. Nesse setor você pode avançar seus peões o quanto quiser, num esforço para ganhar espaço e abrir colunas para suas Torres, sem prejudicar a integridade da rede de peões que cuida da proteção do Rei.

Não tão comum é o tipo de jogo em que ambos os jogadores colocam seus Reis diretamente no caminho do ataque inimigo! Nesse caso não há sutileza de planos! Ao contrário, costumamos ver um frenesi sangrento que lembra tubarões caçando. Cada um dos jogadores faz o possível para dar o xeque-mate no monarca inimigo antes que o seu próprio Rei caia. Nessas circunstâncias, podemos incluir uma quinta condição àquela lista:

- Quando os dois lados jogam pelo xeque-mate, o tempo torna-se mais importante do que o material.

Vejamos um exemplo de ataque dual. A posição mostrada no Diagrama 104 é bastante popular no circuito internacional e também nos EUA. (Ela ocorre depois de 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Be3 Bg7 7.f3 Cc6 8.Dd2 0-0 9.Bc4 Bd7 10.h4 Tac8 11.Bb3 Ce5 12.0-0-0 Cc4 13.Bxc4 Txc4.) Os Reis estão em lados opostos do tabuleiro: o branco está na coluna-c semi-aberta; o preto ainda não está diante de uma coluna aberta, mas as brancas farão tudo que puderem para criar uma.

14.h5!

As brancas sacrificam um peão para acelerar o ataque. É muito importante compreender que nessa posição o essencial é o tempo. Se um lado jogar pas-

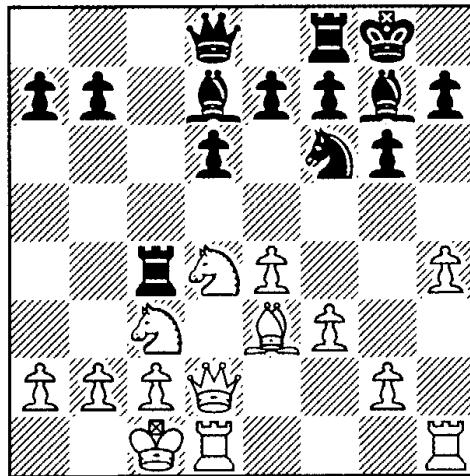


Diagrama 104. Jogam as brancas.

Karpov-Korchnoi
Moscou, 1974

sivamente ou desperdiçar um lance, o inimigo levará o ataque a cabo e sairá vitorioso.

14...Cxh5

As pretas ganham um peão, mas permitem que as brancas abram a coluna h (levando as Torres brancas para o ataque) sem nenhuma perda de tempo. Essa transação acelera o ataque das brancas, mas deixa as pretas com uma pequena vantagem material. Qual é o peso de uma vantagem material nesse caso? Em caso de xeque-mate, nenhum; mas o peão extra dá às pretas duas possibilidades que não existiam antes:

- é mais provável que elas vençam o final em função dessa unidade extra, por isso as brancas não podem trocar peças indiscriminadamente;
- elas podem sacrificar um peão para barrar o ataque das brancas e ainda assim não ficam em desvantagem material.

Desse modo o peão extra faz o papel de lastro num balão de ar quente: as pretas podem jogar algum lastro fora se o balão começar a perder altitude.

15.g4

Novamente as brancas forçam as pretas a reagir ao seu lance.

15...Cf6 16.Cde2!

Repentinamente, no meio desse ataque, as brancas recuam o Cavalo! Por que elas fariam algo tão estranho? A primeira parte da resposta está relacionada à defesa. As brancas sabem que as pretas vão sacrificar a qualidade com ...Txc3 se a Dama branca se afastar. Se a Dama não puder recapturar em c3, então serão forçados a bxc3, deixando o Rei branco bastante exposto. Portanto, jogar 16.Cde2 dá apoio extra ao Cavalo-c3 e permite que a Dama branca se dirige à ala do Rei.

A segunda parte está relacionada ao ataque e às intenções reais das brancas: jogar Bh6 e eliminar o Bispo preto de g7, seu mais importante defensor (essa peça preta também é um grande atacante). Porém, o imediato 16.Bh6 afasta um defensor branco de d4 e resulta em 16...Cxe4! 17.Cxe4 Txd4. Portanto, 16.Cde2 também prepara a situação para o importante lance Bh6.

16...Da5

Esse lance de ataque perdeu sua popularidade depois desse jogo, e agora os jogadores tendem a optar pelo lance defensivo 16...Te8, que responde 17.Bh6 com 17...Bh8, mantendo o importante Bispo.

17.Bh6 Bxh6 18.Dxh6 Tf8

As pretas estão aumentando suas forças ao longo da coluna-c. Talvez até contemplem a possibilidade de um sacrifício duplo de qualidade, via 19...Txc3 20.Cxc3 Txc3. No entanto, o próximo lance das brancas barra esses planos.

19.Td3! T4c5 20.g5!

As brancas afastam a Torre inimiga da coluna-c. Esse segundo sacrifício de peão dá a elas o tempo necessário para abrirem caminho para seu próprio ataque.

20...Txg5 21.Td5!

Se conseguirem se livrar do Cavalo defensor em f6, as brancas darão o xeque-mate no adversário. A tentativa óbvia seria 21.Cd5 (respondendo 21...Cxd5?? com 22.Dxh7+ Rf8 23.Dh8 xeque-mate), mas as pretas poderiam jogar 21...Txd5! (mantendo o Cavalo na defesa) 22.Txd5 Dxa2, com um forte ataque. A idéia por trás de 21.Td5 é a de ficar livre da Torre-g5, de modo que ela não possa se sacrificar em d5. Então, as brancas poderiam mover o Cavalo para d5 e trocá-lo pela incômoda peça em f6.

21...Txd5 22.Cxd5 Te8

As brancas ameaçam vencer imediatamente com 23.Cxe7+, seguido de 24.Cxc8.

23.C2f4

As brancas seguem uma estratégia que tenho repetido ao longo deste livro: Não ataque com apenas uma ou duas peças! Use tudo que tiver.

Com 23.C2f4, as brancas levam sua última peça disponível para o ataque contra o Rei preto. Observe que 23.Cxf6+ exf6 24.Dxh7+ Rf8 25.Dh8+ Re7 permite que o Rei preto escape.

23...Bc6

As brancas ameaçam 24.Cxf6+ exf6 25.Cd5, que mantém o Rei preto fora de e7 e sujeito à ameaça de Dxh7+, seguida de Dh8 xeque-mate. Depois de

23...Bc6, no entanto, 24.Cxf6+ exf6 25.Cd5 pode ser respondido com calma por 25...Bxd5. (Se as pretas tivessem jogado 23...Be6 – um lance baseado na mesma idéia de 23...Bc6 – as brancas estariam preparadas para jogar 24.Cxe6 fxe6 25.Cxf6+ exf6 26.Dxh7+ Rf8 27.Dxb7 Dg5+ 28.Rb1 Te7 29.Db8+ Te8 30.Dxa7 Te7 31.Db8+ Te8 32.Dxd6, que ganha todos os peões pretos na ala da Dama e dá às brancas a vantagem no final, da qual, antes, as pretas tanto se vangloriavam – veja o comentário sobre 14...Cxh5.)

24.e5!

Uma verdadeira surpresa mostra que as brancas estão dispostas a tudo pelo nocaute. Agora 24...Cxd5 ainda pode ser respondido com 25.Dxh7+ e 26.Dh8 xeque-mate (logo veremos como as brancas lidam com 24...Bxd5). Então, o que faz o lance 24.e5? E como as brancas pretendem responder a 24...dxe5? No sacrifício desse terceiro peão, o principal é que ele feche a quinta fila. Depois de 24...dxe5, a Dama preta não mira mais g5 e h5, o que permite que as brancas joguem 25.Cxf6+ exf6 26.Ch5! gxh5 27.Tg1+, com xeque-mate no próximo lance. Se as brancas tentassem isso sem jogar 24.e5! primeiro, as pretas poderiam escapar depois de 24.Cxf6+ exf6 25.Ch5 Dg5+, trocando as Damas e partindo para um final aceitável, apesar de terem qualidade a menos, com 26.Dxg5 fxg5 27.Cf6+ Rf8 28.Cxe8 Rxе8 na esperança de um empate.

24...Bxd5 25.exf6 exf6 26.Dxh7+

O lance 26.Ch5??, aparentemente forte, na verdade perde para 26...Te1+ com xeque-mate na seqüência!

26...Rf8 27.Dh8+

As pretas abandonam a partida para não ver 27...Re7 28.Cxd5+ Dxd5 29.Te1+.

Rocar em lados opostos torna mais óvia a necessidade de jogar-se por um ataque. Na partida entre Karpov e Korchnoi vimos que os dois lados tentaram abrir a cobertura de peões ao redor do Rei inimigo. As brancas tomaram precauções e evitaram esse destino, mas as pretas tombaram quando a proteção de peões na ala do Rei foi destruída.

Como destaquei no início deste capítulo, as outras três condições às quais precisamos estar atentos são o espaço na ala do Rei, as peças dirigidas contra o Rei inimigo (maior força) e a liderança no desenvolvimento. Vejamos alguns exemplos de cada um desses fatores.

A SUPERIORIDADE DE ESPAÇO NA ALA DO REI

No Diagrama 105, as pretas têm mais espaço na ala do Rei, enquanto as brancas têm território na ala da Dama. Já que o centro encontra-se completamente bloqueado (o que significa que ninguém pode jogar ali), os dois lados têm de criar seu jogo no setor do tabuleiro em que possuem superioridade espacial. Nesse caso, as respectivas estratégias são óbvias: as brancas jogam na ala da Dama e

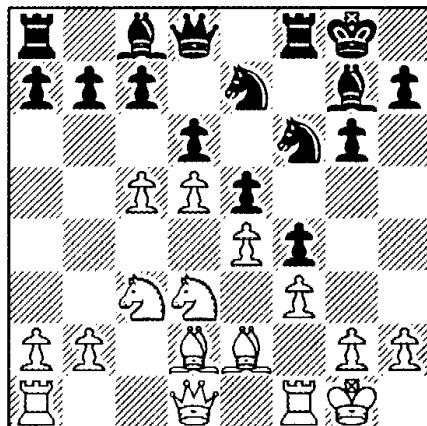


Diagrama 105. Jogam as pretas.

tentam abrir linhas de ataque com cxd6, Tc1 e Cb5; as pretas jogam na ala do Rei e tentam abrir uma coluna para que suas Torres possam participar da batalha. Para que as pretas alcancem esse objetivo, o único modo é ...g6-g5-g4. Elas devem preparar esse avanço com ...g5, ...h5, ...Tf7, ...Bf8 (lances tanto de defesa quanto de ataque – a Torre defende o ponto de entrada das brancas em c7 e prepara-se para ir até g7, e o Bispo defende d6 e abre espaço para a Torre), ...Tg7 e finalmente ...g4. Portanto, os planos de batalha de cada lado são evidentes.

A SUPERIORIDADE DE FORÇA NA ALA DO REI

Posicionalmente estou muito bem no Diagrama 106. Minha Dama está atacando o fraco peão-a3, e eu posso atacar o peão em c3 com ...Tac8. Infelizmente

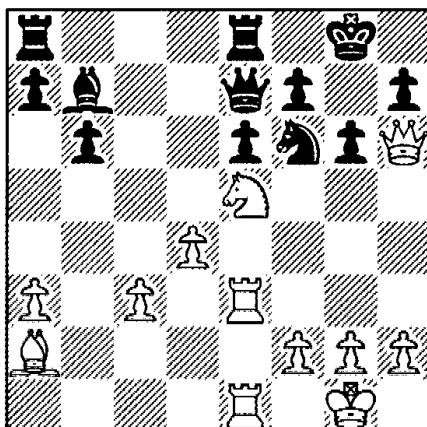


Diagrama 106. Jogam as brancas.

Adams-Seirawan
Wijk aan Zee, 1991

não dei a devida importância ao avanço do adversário na ala do Rei. Sua Dama, as duas Torres, o Cavalo e o Bispo apontam para meu Rei. Isso confere ao inimigo a superioridade de força nessa área, de modo que só lhe falta encontrar um jeito de chegar ao meu Rei.

1.Cxg6!

Um belo lance, que cria uma estrada dentro da minha posição. Esse ataque custará às brancas uma ou duas peças, mas na vida poucas coisas são de graça.

1...hxg6

Pior ainda é 1...fxg6? 2.Txe6 Df7 3.Txe8+, seguido de 4.Bxf7+.

2.Th3 Ch5

Eu tinha apenas uma forma de barrar o xeque-mate imediato.

3.Txh5!

As brancas abrem outra estrada na coluna-g, em direção ao meu Rei.

3...gxh5 4.Te5 f6

Mantenho a Torre fora de g5.

5.Te3 h4

Mantenho a Torre fora de g3. Estou me defendendo como posso, mas não vou conseguir sobreviver por muito tempo.

6.Dxh4 Rf7

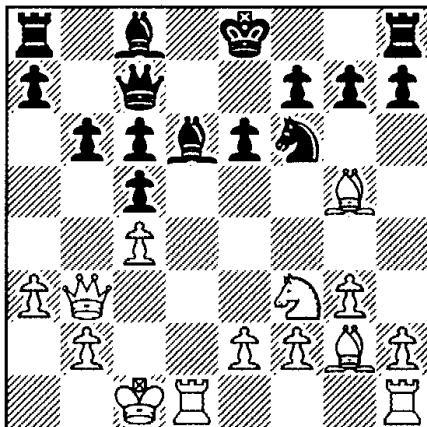
Agora as brancas podem acabar comigo, com 7.d5! Dxa3 (7...e5 8.d6+ pega minha Dama) 8.dxe6+ Re7 9.Dh7+ Rd6 10.Dd7+ Rc5 11.Dd4+ Rb5 12.c4+ e eu entrego minha Dama, de graça, depois de 12...Ra4 13.Dd7+ Rb4 14.Dd6+.

A LIDERANÇA NO DESENVOLVIMENTO

No Diagrama 107 eu tenho uma vantagem considerável de desenvolvimento, mas as pretas têm um peão a mais e esperam aproveitar essa vantagem depois de rocar. Minha situação é crítica. Se eu não encontrar um modo de romper o cerco e eliminar as pretas, esse peão perdido voltará para me assombrar. Em outras palavras, *tenho* de atacar!

1.Txd6!

Como já estou com um peão a menos, perder um pouco mais de material não vai causar nenhum estrago. Ao tomar esse Bispo preto livro-me de um guardião

**Diagrama 107. Jogam as brancas.**

Seirawan-Zarnicki
Buenos Aires, 1993

das casas pretas, o que me permite levar o Cavalo para e5 e em seguida ativar meu Bispo-g2.

1...Dxd6 2.Td1

Não quero dar às pretas a chance de rocar, por isso jogo apenas com ameaças para desviar sua atenção.

2...Dc7 3.Bf4

Ataco a Dama e ganho a posse da casa-e5.

3...Db7 4.Ce5

Todo o meu exército participa do ataque. As pretas ainda não podem rocar, pois precisam se defender contra a ameaça de 5.Bxc6, que me proporcionará um grande ganho de material. (Nesse momento não estou preocupado em dar o xeque-mate. Ganhar bastante material já está de bom tamanho.)

4...Bd7

Mais uma vez elas estão prontas para rocar. Tenho de reagir com força, ou meu ataque estará condenado ao fracasso.

5.Txd7!

Ponto para mim! Agora c6 cai e eu recupero todo o meu material – com dividendos!

5...Cxd7 6.Bxc6 Da6 7.Cxd7

Eu pego um Cavalo livre, o que deixa os dois lados praticamente em igualdade material (embora eu, em geral, prefira as três peças contra as duas Torres

porque assim fico com três unidades de ataque contra duas). Além disso, ameaço devorar a Torre com Bxa8 e, desse modo, impeço o roque das pretas e também ameaço ganhar a Dama com Cxc5+. O jogo está quase no fim.

7...Dc8 8.Ba4

Eu poderia jogar 8.Bxa8 Dxa8 9.Ce5, mas meu adversário poderia rocar. Em minha mente vejo que meu Bispo posicionado numa casa branca está muito mais forte do que qualquer uma das patéticas Torres do adversário. Por que eu o trocaria por uma peça pouco desenvolvida, enquanto posso mantê-lo e continuar a pressionar o Rei?

8...Re7

As pretas não têm outra opção para barrar minha ameaça de 9.Cxb6+.

9.Db3

Recuso-me a dar descanso ao adversário. Agora ameaço 10.Dd6+ Re8 11.Cf6, com xeque-mate! Observe que uso todas as minhas peças.

9...f6 10.Dd6+ Rf7 11.Ce5+!

As pretas ameaçavam incluir sua Torre-h8 no jogo, com ...Td8, por isso sacrifico uma peça, destruindo a cobertura de peões em torno do Rei e abrindo espaço para que meu Bispo de casas brancas avance para d7.

11...fxe5 12.Bd7 Dd8

As pretas perderiam após 12...exf4 13.Dxe6+ Rf8 14.Bxc8.

13.Dxe6+ Rf8 14.Bxe5

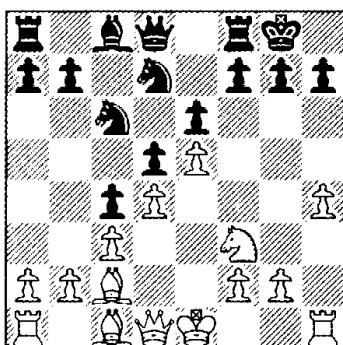
O espectro de Bd6+ é muito assustador.

14...g6 15.Bf6

E as pretas abandonam a partida. Por que meu ataque foi um sucesso? Embora eu parecesse estar em desvantagem porque tinha um peão a menos, minha liderança no desenvolvimento garantia-me mais unidades na luta do que o adversário tinha. Dinamicamente fiquei à frente em material por um curto espaço de tempo. É claro que, se as pretas tivessem conseguido me conter mesmo por pouco tempo, eu estaria em maus lençóis, mas o jogo enérgico me permitiu usar a arma da superioridade no desenvolvimento. Sempre tenha em mente o seguinte:

A liderança no desenvolvimento dá ao jogador uma vantagem material dinâmica, durante alguns poucos lances, quando as peças desenvolvidas tomam parte no jogo enquanto as peças pouco desenvolvidas do adversário permanecem inertes. Quando tiver uma liderança no desenvolvimento, use-a antes que ela desapareça!

TESTE 23. Jogam as brancas. Por qual tipo de jogo as brancas devem optar? Qual é o fundamento dessa decisão? O que elas devem fazer para alcançar o objetivo estabelecido?



Teste 23.

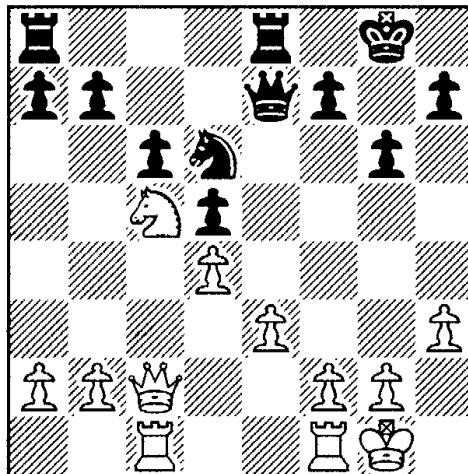
O ATAQUE POR NECESSIDADE

Algumas vezes enfrentamos situações em que o andamento da batalha parece ter se virado contra nós. Às vezes temos um peão a menos ou estamos posicionalmente esmagados na ala da Dama (temos peões fracos, controlamos menos espaço, as Torres adversárias vão se infiltrar em nossa posição etc.). O que fazer nesses casos? Como no boxe, devemos olhar para o queixo (ou melhor, para o Rei) inimigo e avaliar se temos alguma chance de impor um nocaute. Temos alguma justificativa (além do desespero) para atacar esse monarca? Temos mais espaço? Nossas peças estão apontadas para o setor do Rei no tabuleiro? Quando não temos nenhuma vantagem, nosso ataque pode mostrar-se condenado ao fracasso antes mesmo de ser iniciado. No entanto, quando temos alguma vantagem na ala do Rei e as coisas estão desanimadoras no resto do tabuleiro, por que não arriscar e agir como um lutador?

Esse tipo de ataque, que busca aproveitar uma última chance, além de ter alguma justificativa posicional, marca pontos psicológicos. O adversário, à espera de uma vitória segura, é obrigado a enfrentar ameaças perigosas contra seu Rei. Será que ele vai resistir com calma ao ataque? Ou vai entrar em pânico e, num estado de desespero, cometer um erro fatal?

Nem sempre estamos desesperados quando decidimos atacar por necessidade. Com freqüência o adversário tem certas vantagens numa área, enquanto temos vantagens em outra. Numa situação desse tipo não temos escolha: ou usamos nossas vantagens ou aceitamos a derrota. Temos de jogar aproveitando a vantagem, seja ela qual for!

Como exemplo, vejamos a posição no Diagrama 108, que resultou de 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.cxd5 exd5 5.Cc3 c6 6.Bg5 Be7 7.Dc2 g6 8.e3 Bf5 9.Bd3 Bxd3 10.Dxd3 Cbd7 11.Bh6 Cg4! 12.Bf4 0-0 13.0-0 Te8 14.h3 Cgf6 15.Ce5 Cb6! 16.Bg5 Ce4 17.Bxe7 Dxe7 18.Dc2 Cd6 19.Ca4 Cbc4 20.Cxc4 Cxc4 21.Cc5 Cd6! 22.Tac1 (um Gambito Declinado da Dama). As brancas tentaram um ataque da minoria (veja detalhes sobre esse tópico no Capítulo 7), mas as pretas venceram completamente essa batalha. A troca dos Bispos de casas brancas enfraqueceu a casa-c4; b2-b4 (o ataque da minoria típico) teria permitido que as pretas saltassem para c4, via ...Cc4. Além disso, o Cavalo preto em d6 está muito bem colocado. Ele defende b7 e vigia c4, e4, b5 e f5.

**Diagrama 108. Jogam as pretas.**

Bebotsov-Petrosian

Lugano, 1968

A grande questão agora gira em torno dos planos de cada jogador. A iniciativa das brancas na ala da Dama foi contida e elas não podem fazer mais nada facilmente. O jogo das pretas ainda nem começou, mas sua cadeia de peões aponta para a ala do Rei, e suas peças podem avançar para esse lado com grande velocidade. Para ter uma chance de ganhar essa partida, é nessa direção que as pretas devem jogar. Talvez elas não consigam atingir o Rei branco, mas poderão forçar o adversário a fazer algum tipo de concessão posicional. (Por exemplo, se no final as brancas jogarem f2-f3, seu peão-e será um alvo na coluna-e aberta.)

22...Dg5!

O primeiro sinal de que as pretas estão no ataque: sua Dama mira tanto e3 quanto g2.

23.Dd1 h5

As pretas preparam uma tempestade de peões na ala do Rei. (A idéia por trás de uma tempestade de peões é abrir colunas para as Torres. Nesse caso as pretas desejam jogar ...g6-g5-g4.) Além disso, mantêm a Dama branca fora de g4.

24.Rh1 Te7 25.Cd3 Ce4 26.Cc5 Cd6

As pretas não têm pressa, pois as brancas realmente não podem ameaçá-las. No entanto, elas querem evitar trocas para não reduzir seu exército nem seu potencial de ataque.

27.Cd3 Df5 28.Ce5 f6 29.Cf3 Tg7

As pretas estão quase prontas para jogar ...g6-g5-g4.

30.Ch2 Te8

Por que não colocar todas as peças em jogo antes de atacar?

31.Rg1 Ce4 32.Df3 De6

As pretas realmente *não* querem trocar as Damas!

33.Tfd1 g5!

O ataque tem início. As pretas sacrificam um peão para abrir colunas até o Rei branco. Observe que elas não estão preocupadas com a exposição de seu Rei, pois as brancas não têm forças suficientes nessa ala para fazer algum estrago lá.

34.Dxh5

As brancas podem capturar o peão. Se isso não acontecer, as pretas vão jogar ...g5-g4 e abrir caminho ao Rei branco.

34...f5 35.Te1 g4 36.hxg4 fxg4

As pretas têm um peão a menos, mas todas as suas peças são superiores às suas respectivas inimigas. Suas Torres dispõem de maior escopo, seu Cavalo é muito superior ao velho animal posicionado em h2 e a Dama branca, encerralada atrás das linhas inimigas, está sujeita a um ataque empreendido por todo o exército preto.

37.f3 gxf3 38.Cxf3 Th7

As pretas mudaram os planos. Seu alvo era o Rei branco, mas agora elas resolveram caçar sua companheira!

39.De5 Dc8 40.Df4 Tf8 41.De5 Tf5

A pobre Dama branca não tem para onde ir, e as brancas abandonam a partida.

Aqui, apresento uma de minhas partidas como outro exemplo de ataque por necessidade. No Diagrama 109 as pretas têm dois Bispos, mas eu não estou pre-

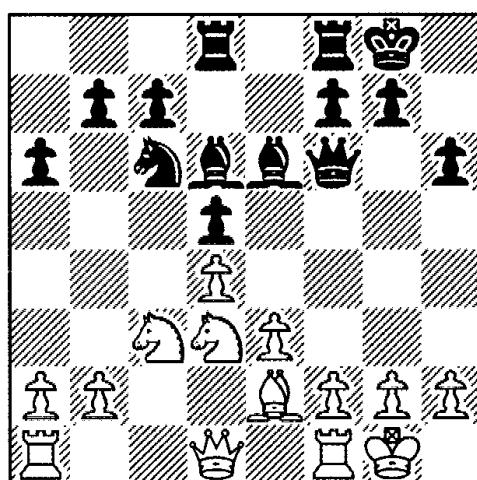


Diagrama 109. Jogam as pretas.

Seirawan-Lautier
Belgrado, 1991

cupado porque consegui manter o centro bem fechado. Cheguei a essa posição acreditando que, com o centro fechado, poderia jogar b2-b4 e realizar um bom ataque na ala da Dama. Infelizmente não me preocupei tanto quanto devia com o jogo de meu oponente na outra ala.

1...Ce7

Esse simples recuo me faz acordar! Além do fato de que as pretas podem em algum momento abrir o centro para seus Bispos com ...c7-c5, elas estão avançando todas as suas peças para um ataque na ala do Rei.

2.g3

Tento neutralizar o Bispo inimigo de casas pretas, e também preparam a situação para levar meu próprio Bispo para a ala do Rei, como defensor.

2...g6!

As pretas pretendem jogar ...h6-h5-h4, ...Rg7 e ...Th8, que permitem que suas Torres participem da caçada ao meu Rei.

3.Bf3 h5 4.Cf4 Bxf4 5.gxf4

Assim capturei o Bispo inimigo, mas meu Rei ficou um pouco exposto. Até aqui o interessante é que o jogo das pretas na ala do Rei atraiu minha atenção, impedindo-me de dar continuidade a meus planos na ala oposta. O adversário segue esta estratégia:

Faça um ataque para chamar a atenção do adversário e perturbá-lo. Em geral nessa situação o inimigo interrompe seus próprios planos e volta-se completamente para a defesa.

5...Cf5 6.Rh1 c5!

Ao abrir violentamente o centro, as pretas ativam a Torre em d8 e o Bispo em e6. No final das contas, não serei capaz de revidar a iniciativa do inimigo por causa da situação precária do meu Rei.

7.dxc5 d4 8.Ce4 De7 9.De2 Ch4

As pretas ameaçam 10...Cxf3, seguido de ...Bd5, com uma cravada apavorante.

10.Cd6 d3

Não posso capturar esse peão, pois o Bispo em f3 ficaria sem defesa.

11.Dd1 b6 12.b4 bxc5 13.bxc5 Dc7 14.e4 Bh3

Se eu jogar 15.Tg1, então 15...Dxc5 ameaça meu Cavalo e meu peão em f2.

15.Dxd3 Bxf1 16.Txf1 Dxc5 17.e5 Cxf3 18.Dxf3 Tb8

A qualidade a mais das pretas oferece uma posição de ganho, que elas terminam por converter em vitória.

Este último exemplo também mostra as pretas na ofensiva. No Diagrama 110 não é difícil ver que as brancas têm um peão a mais e uma estrutura de peões superior. A única vantagem que as pretas podem alardear é um pouco de espaço central e uma significativa liderança no desenvolvimento. Já que o desenvolvimento é uma vantagem apenas temporária, elas precisam atacar com toda sua força e tentar converter essa liderança em algo mais permanente. Nessa situação não há escolha: as pretas têm de atacar ou serão derrotadas.

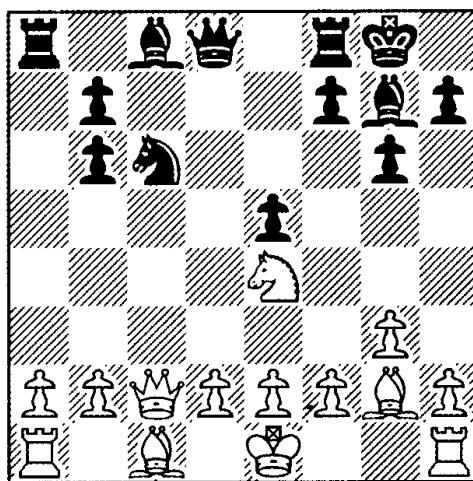


Diagrama 110. Jogam as pretas.

Tatai-Karpov
Las Palmas, 1977

1...Cd4

Bastante óbvio. O Cavalo ocupa um bom posto central e ganha tempo atacando a Dama.

2.Db1 f5

Agora o Cavalo branco, bem colocado, é forçado a recuar.

3.Cc3 e4

O excelente lance das pretas abre a diagonal h8-a1 para seu Bispo das casas pretas, bloqueia o Bispo branco em g2 e ganha espaço no centro.

4.d3

As brancas tentam se livrar de um peão incômodo em e4, mas devem tomar muito cuidado. Qualquer abertura no centro vai favorecer o jogador com melhor desenvolvimento, ou seja, as pretas.

4...b5 5.Be3

Como eu disse antes, o jogador com melhor desenvolvimento tem de certa forma vantagem material, pois seu maior número de unidades úteis coloca mais força à sua disposição. É por isso que as brancas tentam com tanto empenho ativar suas peças. Outros lances possíveis, tais como 5.e3 Cf3+ 6.Bxf3 exf3 7.Cxb5 Da5+ 8.Cc3 b5, deixam as pretas com o controle sobre a partida; jogar 5.a3 b4 6.axb4?? Txa1 7.Dxa1 Cc2+ simplesmente leva à derrota.

5...b4 6.Cd1 Te8 7.dxe4 fxe4 8.Bxd4

O Cavalo em d4 estava muito forte e teve de ser erradicado. Infelizmente o Bispo preto de casas pretas torna-se bastante dominante.

8...Dxd4 9.a3

As brancas gostariam de rocar, mas percebem que, com 9.0-0 Dd2 10.Bxe4 Bh3 11.Bg2 Bxg2 12.Rxg2 Txe2 13.Dc1 Dd5+ 14.Rg1 Bd4, ficariam completamente amarradas.

9...Bg4 10.Dc2 Dd3!

Muito bom. As pretas não dão às brancas nem um minuto de descanso.

11.exd3 exd3+ 12.Rd2 Te2+

O ataque continua, mesmo depois de a Dama deixar o tabuleiro.

13.Rxd3 Td8+

Todas as peças pretas participam do ataque.

14.Rc4

Se as brancas jogassem 14.Bd5 Txd5+ 15.Rc4 Txc2+ 16.Rxd5 Bf3+, deixaria as pretas com uma peça a mais.

14...Txc2+ 15.Rxb4 Tcd2 16.f3

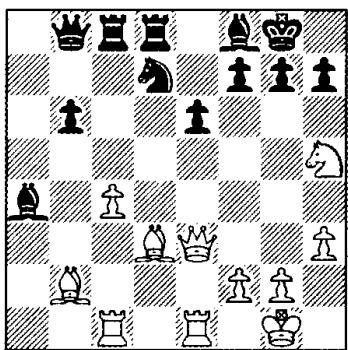
As brancas não têm escolha. Qualquer lance do Cavalo permite 16... Txb2+.

16...Bf8+ 17.Ra5 Bd7

As pretas teceram uma rede de xeque-mate ao redor do Rei branco. Agora 18.Bf1 Bc5! toma todas as casas legais do Rei e cria a ameaça inevitável de 19...Ta8+, seguida de xeque-mate. As brancas abandonam a partida.

A obrigação de atacar pode surgir em qualquer lugar do tabuleiro. O jogador pode ser forçado a atacar na ala da Dama ou no centro. Nunca se esqueça de procurar o jogo ativo, e para descobrir onde ele está é preciso saber onde estão as suas vantagens.

TESTE 24. Jogam as brancas, que têm um peão a menos. Elas podem tentar defender passivamente na esperança de um empate, mas essa opção infeliz serve apenas para os masoquistas. Já que todas as peças brancas estão apontadas para o Rei preto, elas devem tentar algum tipo de nocaute nessa direção. As considerações habituais sobre material e posição não contam (pode-se entregar tudo o que se quiser). Essa é a situação do tudo ou nada! Felizmente, para as brancas, elas estão em condições de aplicar um bom golpe. Veja se pode descobrir que golpe é esse.



Teste 24.
Sherbakov-M. Gurevich
Helsinki, 1992

Erros de estratégia

Uma antiga máxima do xadrez diz o seguinte: “Antes um plano ruim do que plano nenhum”. Ao aplicar um plano ruim, pelo menos o jogador tenta melhorar sua posição. Talvez esse plano seja derrotado por outro melhor, mas ainda assim restará o mérito de ter tentado! Por outro lado, sem plano algum, o jogador limita-se a empurrar as peças de um lado para o outro, sem objetivo determinado, na esperança de que o adversário venha tirá-lo dessa situação terrível ou cometa algum erro grave que resulte em derrota.

Tudo isso traz à lembrança uma outra máxima do xadrez: “Quando não souber o que fazer, deixe o oponente avançar uma idéia. Certamente ela estará errada!” Embora inclua uma boa dose de exagero e, além disso, entre em conflito com o que foi dito antes, essa pitada de sabedoria tem um fundo de verdade. O fato é que o xadrez é um jogo quase perfeito jogado por pessoas nada perfeitas. Em quase todos os jogos observamos algum tipo de erro, e todas as vitórias resultam de erros do perdedor e da habilidade do vencedor em explorá-los (da sua capacidade de punir o adversário por ter criado peões fracos, ter permitido a ocupação de espaço excessivo etc.).

Isso não quer dizer que devamos ficar parados, esperando que ocorram erros. Não fazer nada já é um erro, pois a posição deteriora-se, o que impede o aproveitamento dos erros do oponente. Por isso é importante jogar sempre com um plano em mente, estando-se alerta para os inevitáveis momentos de cegueira suicida do inimigo, quando será possível usar as vantagens acumuladas cuidadosamente para invadir suas defesas.

Não podemos prever qual será o erro do adversário. Pode ser um erro grave, que resulte na perda de grandes quantidades de material; um erro estratégico sutil, que destrua o plano inimigo e favoreça o seu; um simples erro de cálculo; um lance fraco, que leve a um colapso psicológico. Seu adversário pode cometer erros, você pode cometer erros, eu posso cometer erros. Para enfrentar todos esses erros com um sorriso no rosto, lembre-se desta terceira máxima do xadrez:

O vencedor é aquele que comete o penúltimo erro.

Boa sorte.

EQUÍVOCOS NA AVALIAÇÃO DA POSIÇÃO

As vantagens, no xadrez, são úteis apenas em relação a uma situação específica encontrada no tabuleiro. Por exemplo, a habilidade de usar a maioria de peões para criar um peão passado é mais útil no final. Portanto, de posse de uma maioria, o jogador deve levar a partida para uma posição simplificada, em que essa maioria tenha algum peso. Não adianta nada alardear as maravilhas da maioria de peões quando o adversário está em condições de avançar o exército inteiro e decapitar o seu Rei. Lembre-se sempre:

Uma “vantagem” inapropriada para a posição, na verdade, não é uma vantagem.

Qualquer ganho obtido só é útil quando o jogador cria uma posição que valorize esse ganho. Em outras palavras, se obtivermos um Bispo contra um Cavalo, ou um Cavalo contra um Bispo, um peão passado, mais espaço ou qualquer outra vantagem, só valerá à pena se a posição no tabuleiro for adequada às necessidades dessa vantagem. Vejamos dois exemplos. No primeiro, o jogador percebe que pode obter um Bispo contra um Cavalo, mas a posição permanecerá fechada. Então é melhor pensar duas vezes antes de jogar por essa situação. No segundo, o jogador percebe que pode obter uma melhor estrutura de peões, mas isso o obrigará a ceder mais espaço para o adversário. Então é melhor pensar mais para descobrir qual vantagem é mais útil no momento. O jogador deve ser capaz de provar a si mesmo que a vantagem que ele conquista torna seus planos e posição superiores aos do adversário.

O ATAQUE PREMATURO

O desejo de recompensar-se com um ataque prematuro é um modo de perder o controle sobre o que realmente está acontecendo na posição. No Dia-

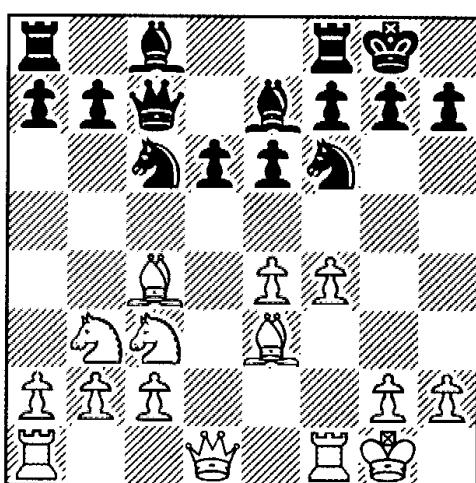


Diagrama 111. Jogam as brancas.

Cardoso-Benko
Potoroz, 1958

grama 111, por exemplo, a posição está praticamente equilibrada, mas por algum motivo as brancas acham que têm o direito de dar o xeque-mate na ala do Rei. Por quê? Evidentemente elas acham que a posição está a seu favor e querem aproveitar essa ilusória vantagem.

1.g4?

Começando um ataque de peões desse modo, as brancas enfraquecem seu Rei e ignoram a situação do centro. Se elas tivessem o controle do centro, ou se o centro estivesse fechado, seria justificado esse tipo de ataque nessa ala. Nesse caso, porém, as pretas podem atacar no meio com ...e6-e5 e ...d6-d5. Para piorar a situação, o Bispo branco em c4 está sem defesa. Para as brancas, uma alternativa mais sensata seria 1.Be2 ou 1.Bd3!, que seria a minha escolha.

1...d5!

As pretas não esqueceram a regra:

A melhor reação a um ataque na ala é um contra-ataque no centro.

Se as pretas conseguirem levar o contra-ataque até o fim, toda a estratégia das brancas será um grande fracasso, pois o jogo ficará concentrado no centro. Essa resposta vai fazer com que o lance g2-g4 das brancas pareça no mínimo um despropósito!

2.Bd3

Se as brancas jogarem 2.exd5, as pretas têm 2...Cb4 (com um ataque descoberto em c4) 3.Be2 Cbxd5, conquistando uma clara vantagem.

2...dxe4!

As pretas têm de abrir o centro. Não podem permitir que as brancas o fechem, jogando e4-e5, mantendo livre seu caminho para o Rei.

3.Cxe4 Cd5 4.Bd2 a5

A ameaça de ...a5-a4 atormenta as brancas na ala da Dama, e o centro amplamente aberto mantém a atenção delas nessa área. Elas não podem mais nem mesmo tentar o ataque na ala do Rei.

5.c3 Td8 6.g5 a4 7.Cc1 Db6+

As pretas, que ameaçam o Rei branco e o peão em b2, além de ameaçar lances como ...Ce3, acabam ganhando o jogo. Observe qual Rei é mais vulnerável nessa posição final.

A FIXAÇÃO POR DESENVOLVIMENTO

Outro modo de perder o controle da posição é ficar tão envolvido no desenvolvimento a ponto de não levar a dinâmica da situação em conta. Como mostra esta próxima partida, eu caio nessa armadilha como qualquer outro jogador.

Granda Zuñiga-Seirawan Buenos Aires, 1993

Neste jogo perco a noção do perigo logo no início e continuo a desenvolver minhas peças de modo rotineiro, desapercebido da surpresa que me espera.

**1.Cf3 Cf6 2.c4 c5 3.Cc3 e6 4.g3 b6
5.Bg2 Bb7 6.0-0 Cc6 7.e4 e5 8.d3 g6**

Depois desse lance, acho que tudo está bem. Sei que estou atrás em desenvolvimento, mas, como mostra o Diagrama 112, o centro está fechado e eu não prevejo nenhum problema. No entanto, meu oponente logo me fará voltar à realidade.

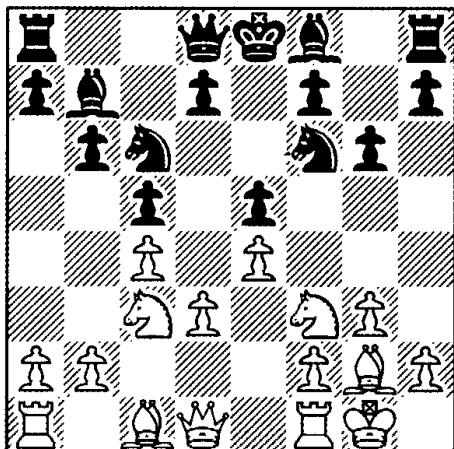


Diagrama 112. Jogam as brancas.

9.Cxe5!!

Não acredito no que vejo! Esse choque poderia ter sido evitado, é claro, com 8...d6, mas nunca passou pela minha cabeça a possibilidade de o adversário sacrificar uma peça tão cedo. Agora as brancas podem forçar o recuo de minhas peças e aproveitar sua vantagem no desenvolvimento, que eu tinha avaliado como inútil poucos momentos antes. Para piorar a situação tenho que me recompor e entrar em modo mental de defesa. Infelizmente ainda me recuso a acreditar que fiz um erro de julgamento. Em vez de tentar controlar os prejuízos, jogo como se o sacrifício feito pelo adversário fosse insano.

9...Cxe5 10.f4 Cc6 11.e5 Cg8 12.f5

As brancas contam com um ataque muito forte e sua vantagem em desenvolvimento torna-se mais ameaçadora à medida que a posição se abre.

12...Ch6?

Num excesso de confiança perco o contato com a realidade. Uma defesa muito mais robusta teria sido 12...Tb8! (que defende meu Bispo e libera meu Cavalo da cravada ao longo da diagonal h1-a8) 13.e6 dxe6 14.fxe6 f5 15.Txf5 Dd4+ 16.Tf2, que resultaria numa posição aguda e pouco clara.

13.Ce4!

Puxa vida! Agora não posso manter o adversário fora de f6, pois 13...Be7 expõe meu Cavalo-h6 a 14.Bxh6, enquanto 13...Bg7 permite 14.Cd6+.

13...Cxsf5 14.Cf6+ Re7 15.Cd5+ Re8 16.Cf6+ Re7 17.g4

Em mais alguns lances, o poderoso ataque das brancas rompe a posição e leva à minha derrota. Minha lição neste jogo foi que não se deve ficar atrás no desenvolvimento, mesmo em posições aparentemente inocentes.

O JOGO COMPLACENTE

No xadrez, um dos erros mais comuns é jogar de modo negligente, repetindo idéias habituais, usadas em situações anteriores similares. Nesses casos o enxadrista acha que está jogando de acordo com o manual, mas por um ou dois detalhes a posição é diferente, portanto devendo ser avaliada de outro modo.

**Seirawan-Karpov
Haninge, 1990**

Neste jogo temos ninguém mais, ninguém menos que o cuidadoso Karpov. Mas ele também cai nesse tipo de armadilha mental.

1.c4 e5 2.g3 g6 3.d4 d6 4.dxe5 dxe5 5.Dxd8+ Rxd8 6.Cc3 c6?

Como podemos ver no Diagrama 113, o sexto movimento das pretas dá ao Rei a casa-c7 e toma a casa-d5 do Cavalo branco. Acredito que Karpov pensara que havia entrado numa seqüência que geralmente começa com 1.d4 d6 2.c4 e5 3.dxe5 dxe5 4.Dxd8+ Rxd8 5.Cc3 c6, levando a uma posição satisfatória para as pretas. Na verdade várias vezes tive sucesso com as pretas ao optar por essa linha de jogo. No entanto, nesse caso fui favorecido por ter jogado g3 e as pretas ...g6, pois o Bispo branco ficou livre para ir à h3, enquanto ...g6 não ajuda as pretas em nada. O fato é que esse lance até enfraquece f6 e a diagonal a1-h8. O que poderia ser excelente para as pretas, numa posição resultante de um início com 1.d4, torna-se um erro. Meu adversário, entretanto, só comprehende esse fato sutil quando já é tarde demais. Por que ele cometeu esse erro? Porque não parou para pensar. Estava jogando apenas por instinto, confiando no conhecimento obtido numa posição similar – conhecimento que se mostrou enganoso na situação desse jogo!

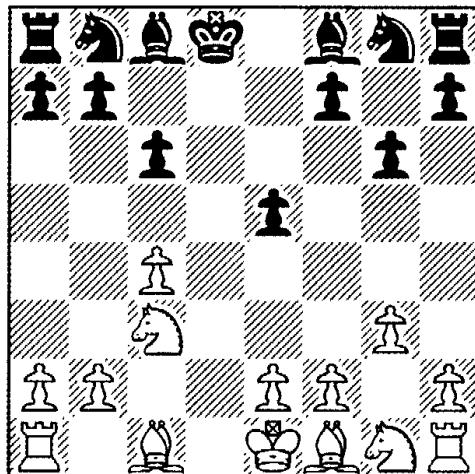


Diagrama 113. Jogam as brancas

7.f4!

Tenho uma pequena vantagem no desenvolvimento e o Rei preto está no centro. Esforço-me para abrir linhas de ataque que me permitam aproveitar esses fatores.

7...Be6

As pretas colocam o Bispo numa boa casa. Se tivessem jogado 7...Cd7, teriam dificuldade em desenvolver essa peça no futuro, ao passo que 7...exf4? 8.Bxf4 Be6 9.0-0-0+ Cd7 10.Cf3 deixaria o Rei preto sem um abrigo seguro.

8.Cf3

Não me interesso por 8.fxe5 porque 8...Cd7 me prenderia na defesa do fraco peão-e durante o resto da partida. Pelo contrário, decido por um desenvolvimento rápido e pela criação de chances de ataque.

8...Bxc4

As pretas esperam que eu aceite uma troca, com 9.Cxe5 Be6, após a qual elas ficariam com o controle de tudo.

9.Bh3!

Ameaço 10.Cxe5, pois 10...Be6 perderia para 11.Bxe6, seguido de 12.Cf7+. As pretas não querem acelerar meu desenvolvimento com 9...exf4 10.Bxf4, por isso tentam bloquear meu Bispo em h3.

9...f5 10.b3!!

Não quero perder tempo com a captura do peão-e5. Em vez disso preparamo para colocar o Bispo em b2, onde ele pode criar ameaças reais ao longo da diagonal a1-h8.

10...Bb4 11.Bb2 Bd5 12.e4!

Depois que cometeu aquele erro no lance 6, as pretas não tiveram mais sossego. Com 12.e4 continuo minha estratégia de forçar a abertura do centro. Agora 12...Bxe4 13.0-0-0+, seguido de 14.Cxe4 seria ótimo para mim, quando as brancas completam seu desenvolvimento e ganham material.

12...fxe4 13.0-0-0!

Parece que só me preocupo com o desenvolvimento, mas o sacrifício temporário dessa peça funciona por causa da má posição do Rei preto e da vulnerabilidade da Torre preta em h8.

13...Bxc3!

As pretas me impedem de tomar d5.

14.Bxc3 exf3 15.Bxe5 Cd7 16.Bxh8

Ganho qualidade e uso minha vantagem material para ganhar a partida.

O DESCUIDO NOS FATORES TÁTICOS

Até aqui observamos erros que resultam de excesso de confiança, apego irrefletido ao desenvolvimento simples e uso impensado de temas básicos que às vezes não são apropriados à posição encontrada no tabuleiro. Todos esses tipos de erros envolvem uma pitada de preguiça; o jogador que comete o erro não pára para analisar com cuidado a situação. A preguiça é a pedra angular de muitas falhas. Quando o erro acontece porque a análise da situação é difícil demais, o jogador não deve se envergonhar de nada. Mas, quando é produto da falta de raciocínio, o jogador deve engolir suas desculpas e buscar um modo de aumentar o próprio nível de concentração.

Além desses, temos também o erro tático. O jogador faz um lance que, embora possa parecer correto do ponto de vista posicional, não leva em consideração as peculiaridades táticas da situação. Vejamos um exemplo.

No Diagrama 114, as pretas comprehensivelmente querem fechar a ala da Dama, pois eu tenho mais espaço lá. No entanto, elas não levam em conta que a sua Torre em a8 encontra-se desprotegida.

1...a5? 2.b5 Cd8

Meu Bispo, em g2, mira a Torre-a8, mas há tantas peças e peões no caminho que as pretas sentem-se seguras e não temem um ataque-surpresa. Se tivessem analisado com atenção os perigos na diagonal h1-a8, poderiam prever o que estava para acontecer e evitariam 1...a5. Mais uma vez aquela pitada de preguiça que ilude o senso de perigo deixa o jogador de joelhos.

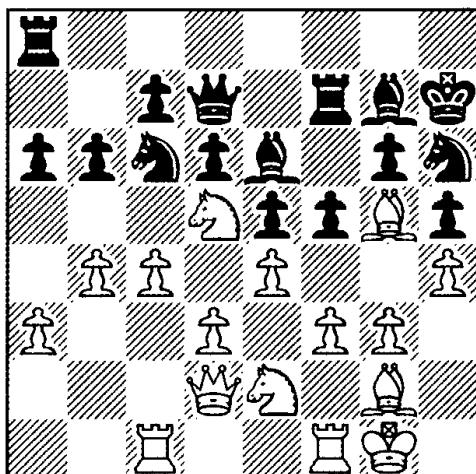


Diagrama 114. Jogam as pretas.

Seirawan-Van Wely
Wijk aan Zee, 1992

3.exf5!

Livro-me do primeiro obstáculo na diagonal longa.

3...Bxf5

Outra jogada péssima seria 3...Cxf5? 4.g4! hxg4 5.fxg4 Ch6 6.Bxh6 Bxh6 7.g5 Bg7 8.Cxb6!, quando a Torre em a8 é capturada exatamente como ocorre na partida.

4.g4! hxg4 5.fxg4

Lá se vai mais um obstáculo na mesma diagonal. De repente meu Bispo-g2 encontra-se completamente aberto.

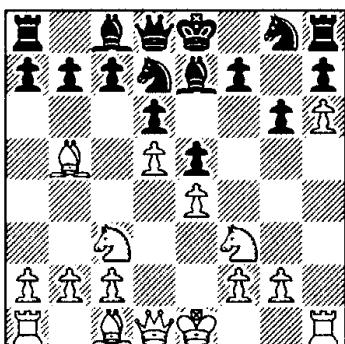
5...Cxg4 6.Cxb6

A última peça é retirada do caminho do Bispo, novamente com ganho de tempo.

6...cxb6 7.Bxa8 Dc8 8.Bf3

Usei mais uma vez minha vantagem material para ganhar a partida.

TESTE 25. Jogam as brancas, que estão fazendo uma partida agressiva (os lances de abertura foram 1.d4 d6 2.Cc3 g6 3.h4 Bg7 4.h5 Cc6 5.Cf3 e5 6.h6 Bf6 7.d5



Teste 25.
Arencibia-Seirawan
Manila, 1990

Cb8 8.e4 Be7 9.Bb5+ Cd7). Elas continuam nessa direção e jogam 10.g4. Esse lance de ataque é justificado?

DECISÕES BASEADAS MAIS NA EMOÇÃO DO QUE NA RAZÃO

Em primeiro lugar, o xadrez é um jogo do intelecto; em segundo, um empreendimento criativo. Esses dois atributos combinam-se para ajudar os jogadores a criarem maravilhosas obras de arte que duram séculos. A raiva, o medo e o excesso de confiança, emoções comuns que podem ajudar em casos excepcionais, em geral costumam levar à derrota, pois perturbam os processos intelectual e criativo. Essas emoções são tão perigosas no xadrez quanto o são na vida. Não deixe o jogo ficar agressivo demais só porque não gosta do adversário. Não fique intimidado, nem jogue por um empate, diante de um adversário do qual tem medo. Não perca o senso de perigo num jogo em que está muito confiante na vitória.

Todos nós somos seres emotivos, mas, quando a emoção passa a ditar o que devemos fazer, é chegado o momento de pararmos para analisar a realidade. Você está correndo o risco de perder o controle? Acha que sua mente precisa de descanso e que está perdendo a concentração, então levante-se e caminhe um pouco (se tiver tempo suficiente no relógio), respire fundo, movimente-se, faça alguma coisa que possa trazer sua mente de volta ao controle. Depois desses conselhos tenho de admitir que há momentos em que nossas emoções tornam-se incontroláveis. Se a sua mulher o deixou ou seu advogado acabou de informar que seu império financeiro virou poeira, uma agradável partida de xadrez pode ajudar a diminuir a dor, mas sem dúvida não será sua melhor partida.

O Diagrama 115 originou-se de um jogo em que as emoções estavam fora de controle. O jogador de posse das pretas tinha o rating mais elevado e estava desesperado pela vitória. Infelizmente, a partir dessa posição, não havia como atingir seu objetivo. Esse desejo inatingível levou a uma reação emocional. As pretas prepararam uma armadilha. Jogaram 1...Rf6?? na esperança de vencer o final com os peões, depois de 2.Cf4 (sua idéia era Cxd5, xb6, xc4, xa5 – quantas capturas!) 2...Bxf4 3.Rxf4 h4. No entanto, essa “armadilha” poderia ter sido a sua ruína. Depois de 4.e4 dxe4 5.Rxe4, o peão passado e protegido de

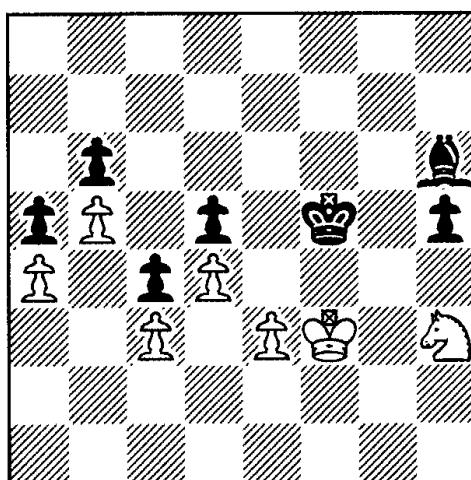


Diagrama 115. Jogam as pretas.

d5 teria permitido o avanço das brancas, a captura do peão-h e a vitória delas na partida.

Mas as brancas estavam paralisadas pelo terror (a maioria dos jogadores tem medo de enfrentar oponentes superiores no *rating*). Intimidadas pela armadilha das pretas, que julgavam real, elas recuaram o Cavalo para f2! No final as pretas venceram por causa deste erro grave das brancas gerado pelo medo. Essa partida exemplifica bem a máxima:

O pavor é uma profecia auto-realizável.

Nessa partida vimos como o excesso de confiança lançou as sementes da derrota e como o medo foi solo fértil para sua germinação. Embora o excesso de confiança (que às vezes manifesta-se na forma de uma fantasia lisonjeira), incapacite menos do que o pavor, de qualquer modo é uma reação emocional que pode levar à derrota diante de um bom adversário. Lembre-se:

O excesso de confiança afasta o jogador da realidade da posição, levando-o ao mundo da fantasia.

A próxima partida mostra o excesso de confiança em ação. No Diagrama 116, as brancas têm mais espaço no centro e na ala da Dama. Com exceção de ...Cf4, as pretas não têm nenhuma opção de contrajogo. As brancas deveriam jogar para expandir a vantagem territorial na ala da Dama, com b4, Be3 e c4-c5 (se ficasse preocupadas com sacrifícios alheios na ala do Rei, tais como ...Bxh3 ou ...Cf4, seguido de ...Cxg2, as brancas poderiam jogar primeiro Te1, seguido de Bf1 e, na seqüência, avançar sobre as pretas com c4-c5). Porém, o jogador das brancas está emocionalmente instável, alimentando sentimentos de grandeza e acreditando ter toda a capacidade de varrer as pretas do tabuleiro. Ele raciocina

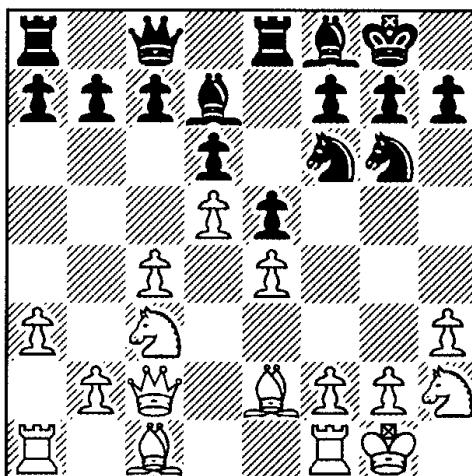


Diagrama 116. Jogam as brancas.

Tartakower-Em. Lasker

Nova Iorque, 1924

mais ou menos assim: “Já que tenho a vantagem na ala da Dama e no centro, por que não assumir também o controle na ala do Rei?”

1.f4?

Horrível. Com um lance, as brancas criam um peão atrasado em e4 e entregam às pretas a casa-e5, atividade na coluna-e para a Torre preta e o par de Bispos. Ao perder seu Bispo de casas pretas, as brancas ficam sujeitas ao enfraquecimento nas casas dessa cor. Por que entregar ao adversário todos esses presentes? Por que permitir ao inimigo um contrajogo que há pouco não existia? Para provar que tem um jogo superior, o enxadrista deve usar as vantagens fornecidas pela posição. Não permita que um rasgo de prepotência (ou de simples mau humor) afaste o bom senso e provoque uma autoflagelação.

1...exf4 2.Bxf4 Cxf4 3.Txf4

As brancas tinham mais espaço, mas permitiram muitas trocas. A essa altura já sabemos que as trocas favorecem o jogador que tem menos espaço.

3...Be7!

As pretas querem ganhar duas vantagens: levar o Cavalo para e5 e usar o Bispo das casas pretas (peça que as brancas já não têm), colocando-o num posto ativo, tal como g5. Já que essas duas vantagens são mais ou menos estáticas (e, portanto, permanentes – veja a distinção entre vantagens estáticas e dinâmicas no Capítulo 1), as pretas começam fortalecendo possíveis pontos fracos em seu campo e reposicionam o Cavalo e o Bispo de modo a alcançar as casas apontadas.

4.Taf1

Jogar 4.Cf3 Ch5 iria assediar a Torre em f4.

4...Tf8

As pretas defendem f7 e dão a casa-e8 ao Bispo de casas brancas.

5.Dd3 Be8 6.Dg3

As brancas ameaçam 7.Txf6 Bxf6 8.Txf6, usando a cravada na coluna g.

6...Dd8

As pretas não apenas barram a ameaça das brancas, mas também dão apoio ao Bispo-e7 para que ele possa seguir com segurança até g5 assim que o Cavalo sair de seu caminho. As manobras das pretas nos postos recuados podem parecer sem propósito, mas servem para levar suas peças passivas a postos avançados!

7.Cd1 Cd7

O Bispo liberado encaminha-se para a terra prometida, em g5, enquanto o Cavalo dirige-se a e5.

8.Ce3 Bg5

Nesse momento as brancas devem estar tendo um mau pressentimento. Há alguns lances antes, tinham uma excelente posição. Agora, devido ao seu desejo insensato de atacar o Rei preto, as pretas adquiriram várias vantagens.

9.Tg4

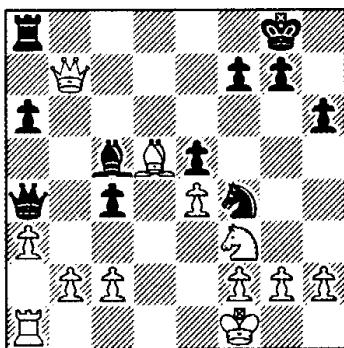
Alternativa igualmente ruim é 9.Tf5 Bh4, quando 10.Df3 ou 10.Dg4 são respondidos com 10...Ce5, e 10.Df4 g6 perdura a Torre.

9...f6 10.Df2 h5 11.Tg3 h4! 12.Tg4 Bh5

As pretas ganham qualidade e a partida.

Não é necessário estudar incontáveis posições individuais para concluir que a emoção tem um impacto negativo sobre qualquer jogo de xadrez. Aprenda a monitorar seus sentimentos durante a partida e, se sentir que o medo, a depressão, a insegurança ou o excesso de confiança querem se instalar, lembre-se de que isso significa maior probabilidade de realizar ações insensatas. Previna-se: anote seu lance antes de jogá-lo e pergunte-se se ele é adequado às demandas da posição. Será que é um lance muito tímido? Muito atrevido? Corresponde ao plano traçado? Fortalece suas vantagens? Lembre-se: o jogo é contra seu adversário no tabuleiro e não contra uma mente insensata que se virou contra você.

TESTE 26. As pretas estão nas mãos de um jogador fraco e seu adversário é muito melhor. Jogam as pretas, que percebem a possibilidade de 1...Dxc2, com uma ameaça de xeque-mate em f2; mas o inimigo é um jogador muito mais forte e dispõe de réplicas poderosas, tais como 2.Dxa8+, 2.Dxf7+ ou 2.Bxf7+. O que as pretas devem fazer?



Teste 26.

Os grandes mestres da estratégia

No xadrez, como na vida, cada jogador tem um estilo, algo distinto e pessoal. Há os jogadores ofensivos, os defensivos e os posicionais ou estratégicos. Atualmente se espera que um grande mestre jogue bem em todas as situações, mas em geral o enxadrista se sobressai em apenas um desses estilos de jogo. No boxe, o público logo se apaixona pelo golpeador; no xadrez, a platéia está sujeita ao mesmo tipo de discriminação. Todos adoram o atacante impetuoso e as maravilhosas combinações produzidas por ele. No entanto, o grande mestre de estilo posicional é o que demonstra a mais profunda compreensão do xadrez.

Neste capítulo dedicaremos um pouco de nosso tempo aos seis maiores expoentes da estratégia. Cada um deles forneceu ao xadrez algo que enriqueceu a geração subsequente de jogadores.

WILHELM STEINITZ

Nascido em Praga, em 1836, Wilhelm Steinitz mudou-se para Viena na juventude, encantou-se pelo xadrez e, em 1862, jogava xadrez profissional na Inglaterra, tendo passado a morar em Londres. Num estilo ofensivo, próprio de seus contemporâneos, o jovem Steinitz logo foi reconhecido como um dos melhores jogadores do mundo.

Repentinamente, em 1873, seu estilo tornou-se posicional. Steinitz passou a se interessar pela estrutura de peões, pelo posicionamento das peças e por todos os outros aspectos do jogo posicional que produzem vantagens estáticas. Poderíamos pensar que uma mudança tão fundamental na filosofia de jogo prejudicaria seu desempenho, mas o resultado foi justamente o oposto. Em vez de permanecer sempre como um dos melhores jogadores do mundo, ele se destacou ainda mais: se tornou um jogador à frente de seu tempo.

Assim que aprimorou as habilidades recém-descobertas, Steinitz criou uma nova escola de pensamento no xadrez, cuja filosofia era compreendida apenas pela elite mundial de jogadores. Foi pioneiro na divulgação do princípio de que, antes de atacar com êxito, é preciso criar algum tipo de superioridade posicional. Tornou-se também um mestre da defesa e rechaçou ataques que teriam feito outros jogadores saírem correndo de medo. Um de seus grandes presentes ao mundo do xadrez foi a *Teoria da Acumulação*, segundo a qual um jogo pode e deve ser ganho pelo acúmulo de pequenas vantagens.

Em 1883, depois de passar vinte anos na Inglaterra, Steinitz emigrou para os Estados Unidos e adquiriu a cidadania americana. Reconhecido, então, extra-oficialmente, como um campeão mundial, jogou o primeiro *match* oficial pelo título mundial em 1886, contra Zukertort. Ganhou essa disputa com dez vitórias, cinco derrotas e cinco empates.

Em janeiro de 1892, James G. Cunningham escreveu o seguinte a respeito de Steinitz, na British Chess Magazine:

É um homem de grande vigor físico, de aparência bem conservada. Tudo nele indica mais poder do que graça, mais força do que beleza. Tem estatura baixa, mas estrutura compacta, o peito largo, o andar firme. Em geral, os traços são austeros e o rosto lembra mais um homem de ação do que de reflexão... de aparência ocre luminosa, rosto redondo, nariz achatado... testa ampla, olhos fundos e uma barba revolta e désgrenhada, num tom castanho-avermelhado brilhante, tudo isso bem equilibrado num pescoço grosso que, por sua vez, une-se a um tronco curto e forte.

As palavras de Cunningham pintam o retrato de um homem em sua plenitude, o que faz do colapso de Steinitz, poucos anos mais tarde, algo ainda mais impressionante. Em 1894, aos 58 anos, o enxadrista perdeu o título que lhe era tão valioso para Emanuel Lasker, um Mestre alemão de 25 anos, então de pouco destaque. Abalada por esse revés, a saúde física e mental de Steinitz piorou. Alguns anos depois, quando desafiou Lasker para uma revanche, estava terrivelmente debilitado. Antes amável e altivo, tornou-se mal-humorado e irracional nos últimos anos de vida. Morreu na pobreza em 1900.

Acho adequado terminar a biografia desse homem, conhecido como o “pai do xadrez moderno”, com a excelente homenagem que lhe foi prestada por Emanuel Lasker no livro *Manual of Chess*:

...surge o grande marco da história do xadrez: William Steinitz anuncia os princípios da estratégia, resultado de uma imaginação e raciocínio inspirados... Eu, que o derrotei, tenho de contribuir para que seja feita justiça à sua grande descoberta, às suas teorias, e tenho de reparar as injustiças que ele sofreu.

Lasker-Steinitz

Jogo do Campeonato Mundial, 1894

17º Match Game

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Bc5 4.d3 Cf6 5.Cc3

Lasker nunca foi um mestre da teoria de abertura, o que explica a opção por essa linha monótona.

5...d6 6.Be3 Bb6

As pretas não querem jogar 6...Bxe3, lance que fortalece o centro das brancas e entrega a coluna-f semi-aberta para suas Torres.

7.Dd2 Ca5 8.Bb5+ c6 9.Ba4 Bxe3

As pretas são forçadas a fazer esse lance, pois b2-b4 teria ganho o Cavalo. Em vez de lamentar a falta de opção nesse caso, Steinitz joga para dobrar outros peões também. Assim, espera alcançar a superioridade na estrutura de peões e consequentemente um final superior.

10.fxe3 b5 11.Bb3 Db6

As pretas visam à fraqueza potencial do peão em e3.

12.0-0

Provavelmente as brancas estão bastante satisfeitas com essa posição. O controle de d4 e f4 e a possibilidade de atacar na coluna-f semi-aberta são trunfos que elas certamente apreciam.

12...Cg4

As pretas atacam o peão-e3, mas o objetivo desse ataque óbvio não é ganhar esse peão. O ponto central do jogo das pretas é continuar com ...f7-f6 para terminar com todo o potencial das brancas na coluna-f. Portanto, 12...Cg4, aparentemente um ataque, na verdade é uma jogada de defesa!

13.Tae1 f6 14.h3 Ch6 15.Ce2 Cxb3 16.axb3 0-0

Steinitz criou uma posição muito sólida, enquanto a posição das brancas é inflexível por causa dos peões dobrados. Agora as pretas planejam manter seguros a ala do Rei e o centro, enquanto se encaminham avidamente para a ala da Dama com ...a7-a5 e depois a4.

17.Cg3 a5 18.d4

Nesse momento Lasker deve ter ficado um pouco frustrado, pois seu avanço mal ameaça o impassível peão em e5. Na verdade, como vemos no Diagrama 117, jogar 18.d4 traz mais prejuízos do que vantagens, pois esse lance tira toda a proteção de peões do peão-e4.

Por que Lasker faz essa concessão? Porque percebe que o centro está morto e que a ala da Dama encontra-se nas mãos das pretas. Desse modo resta-lhe apenas a ala do Rei, mas os preparativos defensivos de Steinitz tornaram impossível a penetração nessa área.

18...Cf7 19.Df2 Ta7 20.Td1 a4

Os peões dobrados das brancas, na ala da Dama, não são realmente fracos, portanto as pretas preparam-se para tomá-los caso as brancas tentem abrir linhas ali. Naturalmente as brancas recusam essa oferta, pois não faz sentido abrir linhas que só podem ser usadas pelo inimigo.

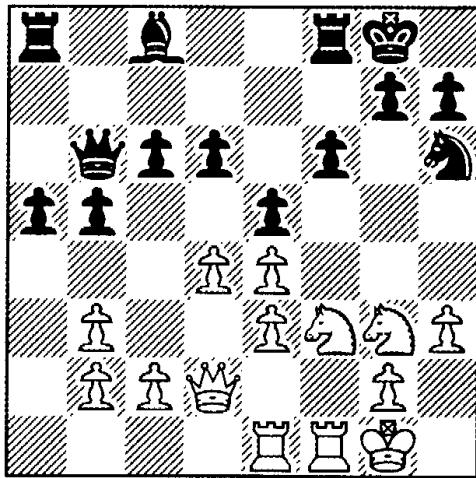


Diagrama 117. Jogam pretas.

21.b4 Dc7 22.Ce1 c5 23.Dd2 Be6

Se quiserem, as brancas podem abrir a coluna-d, mas não podem usá-la para penetrar na posição das pretas porque d4, d5, d6, d7 e d8 estão guardadas por peças pretas.

24.d5 Bd7

Mais vantagens de longo prazo para Steinitz: o centro está morto, a ala do Rei está segura, a ala da Dama é das pretas e os peões centrais das brancas encontram-se em casas brancas, o que os transforma em alvos potenciais para o Bispo na seqüência da partida.

25.Ta1 cxb4

Estando tudo seguro, as pretas passam ao ataque na ala da Dama, para o qual se prepararam com tanto zelo.

26.Dxb4 Tc8 27.Dd2 Dc4 28.Tf2 Cg5

As brancas pensam apenas em sobreviver. Nesse momento seus peões em c2 e e4 estão sendo pressionados.

29.Dd3 Tac7 30.h4 Cf7 31.Dxc4 Txc4 32.Td2 g6

O Cavalo branco não pode mais saltar para f5.

33.Rf2 Cd8

O Cavalo preto encaminha-se para o campo de batalha na ala da Dama.

34.b3 T4c7 35.Tdd1 Cb7 36.Tdb1 Rf7

As pretas não têm pressa, aproveitando para proteger seu peão em f6 e aproximando o Rei do centro.

37.Re2 Ta8 38.Rd2 Ca5 39.Rd3 h5 40.Ta2 Taa7

As pretas ameaçam ganhar um peão com 41...axb3 42.cxb3 Cxb3! 43.Txa7 Cc5+ e 44...Txa7.

41.b4 Cc4

Mais vantagens para fazer a festa das pretas: a casa-c4 está em suas mãos e agora seu peão-a é um letal peão passado.

42.Cf3 Ta8 43.Cd2 Cb6

O Cavalo branco em d2 não tem futuro por não possuir pontos de apoio. Portanto, as pretas recusam-se a trocá-lo.

44.Tf1 Tac8 45.Cb1 Re7**46.c3 Cc4 47.Taf2 Ca3!**

As pretas tentam minar a defesa de c3. Nessa altura 48.Cxa3? perde para 48...Txc3+, seguido de 49...Txa3.

48.Ce2 Cxb1 49.Txb1 Bg4

Mais uma vez as pretas ameaçam se livrar do defensor de c3, agora com 50...Bxe2+.

50.Tc1 Tc4 51.Tc2 f5

As brancas abandonam a partida. Estão cercadas e não querem sofrer mais nenhum castigo. O peão-e4 está pendurado, 52.exf5 perde para 52...Bxf5+, e 52.Cg3 também perde para 52...fxe4+ 53.Rd2 (pior ainda é 53.Cxe4 Bf5) 53...Bd7 54.Tc1 Be8 55.Ce2 Bf7, que entrega às pretas, ainda, o peão-d5. Uma partida magistral de demolição estratégica.

AKIBA RUBINSTEIN

O mais jovem de 12 irmãos, Akiba Rubinstein nasceu em 1882, em Stawiski, cidade na fronteira da Polônia. Seus pais queriam que ele fosse um rabino, mas, depois de aprender xadrez numa idade relativamente tardia, aos 16 anos, Rubinstein só pensava em jogar. Após alguns anos de desenvolvimento da sua habilidade, o enxadrista estourou na arena internacional e transformou-se num dos principais jogadores do mundo de 1905 a 1911. Ganhou vários torneios (cinco ao todo) em 1912, que foi denominado “Ano de Rubinstein”. Era esperado com ansiedade um *match* entre Rubinstein e Lasker, o único que se aproximava da força do primeiro. Infelizmente o *match* não aconteceu. O surgimento de sérios problemas psicológicos que evoluíram para uma doença mental; o despontar de Capablanca, gênio cubano do xadrez, e o advento da Primeira Guerra Mundial destruíram suas aspirações ao campeonato.

Embora tenha permanecido como um dos maiores jogadores do mundo até 1921, sua timidez patológica e os abalos em sua auto-confiança levaram à desin-

tegração gradual de suas forças. Por fim, em 1932, Rubinstein aposentou-se do xadrez e passou os últimos anos de vida com a família, na Bélgica, até sua morte, em 1961.

O estilo de Rubinstein estabeleceu uma ponte entre os estilos de Steinitz e o dos jogadores atuais. A mestria nas aberturas, a profunda compreensão das consequências dos diferentes tipos de estruturas de peões e uma habilidade, até hoje não superada, no final faziam parte de seu repertório. Mais notável, porém, era sua capacidade de conectar as aberturas que jogava com os finais que podiam ser atingidos a partir delas. Esse planejamento de incrível profundidade é visto com freqüência em campeões contemporâneos, mas era quase desconhecido na época de Rubinstein.

Atualmente suas partidas são estudadas com cuidado pelos melhores jogadores. Seus lances e conceitos ainda parecem novos, seu desempenho no final continua impressionante e suas idéias sobre a abertura não saíram de moda.

Rubinstein-Tarrasch

Teplitz-Schoenau, 1922

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3

Mais tarde essa defesa das pretas recebeu o nome de Tarrasch, que insistia em afirmar que o peão-d5 isolado resultante dela consistia numa fonte de força e não de fraqueza. O lance 6.g3 é uma invenção de Rubinstein, sendo considerado hoje como a linha principal. Aqui vemos uma partida entre os dois criadores dessa seqüência: Tarrasch jogando sua querida defesa e Rubinstein tentando demonstrar suas falhas, com seu 6.g3.

6...Cf6 7.Bg2 Be7 8.0-0 0-0 9.a3

Não é um lance ruim. Atualmente, nessa posição, 9.Bg5 seria o lance mais comum para as brancas.

9...Be6 10.dcx5 Bxc5 11.b4 Be7 12.Bb2

As brancas treinam sua pontaria na casa-d4, seguindo a regra de que devemos sempre tentar controlar a casa imediatamente à frente de um peão isolado.

12...Ce4?

Embora natural, esse lance surpreendentemente se mostra ruim.

13.b5!

A posição surgida nesse momento é mostrada no Diagrama 118.

Esse décimo terceiro lance, realmente notável, mostra que Rubinstein nunca teve medo de romper as fronteiras das convenções. Nesse diagrama parece que ele força a ida do Cavalo preto para a5, de onde pode se lançar sobre o

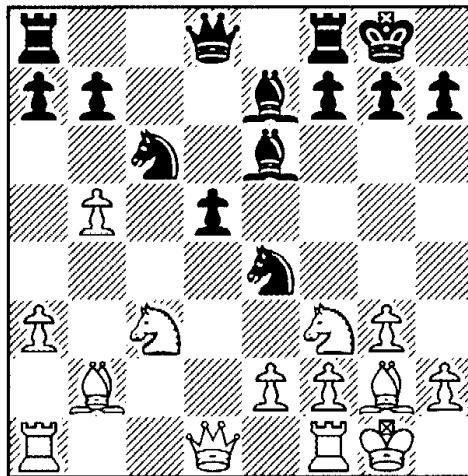


Diagrama 118. Jogam as pretas.

buraco em c4. Rubinstein percebeu que esse Cavalo na verdade ficaria vulnerável em a5 e que a casa-c4 nunca traria consequências graves. Além de tudo, a ausência do Cavalo em c6 permite que o Cavalo das brancas ocupe d4.

13...Ca5 14.Cxe4

O primeiro ponto: o peão-d isolado retoma a ligação com seus parceiros na ala do Rei, mas se mostra muito mais vulnerável em e4 do que jamais esteve em d5!

14...dxe4 15.Cd4 Dd5

As brancas ameaçam tanto 16.Bxe4 quanto 16.Cxe6. As pretas não optaram por 15...Bd5 16.Cf5 porque as duplas ameaças de 17.Dxd5! Dxd5 18.Cxe7+ e 17.Bxg7 não teriam resposta. Igualmente ruim seria 15...Cc4 16.Cxe6 Dxd1 17.Taxd1 Cxb2 18.Td7, com posição superior para as brancas.

16.Dc2

As brancas ameaçam ganhar o peão-e4.

16...f5 17.Dc3!

Finalmente revela-se o verdadeiro motivo do décimo terceiro lance das brancas. Elas ameaçam 18.Dxa5 e um lance do Cavalo (18.Cxe6 ou 18.Cxf5) com um ataque descoberto a g7.

17...Cc4

Esse é o único modo de resistir, pois 17...Bf6 perde rapidamente para 18.Dxa5 Bxd4 19.Tad1 Bb6 (19...Bxb2 20.Txd5 Bxd5 21.Dd2 capturando o Bispo) 20.Dc3 e ameaçando tanto xeque-mate em g7 como a Dama preta.

18.Cxf5! Bf6

Novamente as pretas não têm escolha, pois 18...Bxf5 permite que as brancas terminem o jogo abruptamente com 19.Dxg7 xeque-mate.

19.Dxf6?

Um raro exemplo de imprecisão de Rubinstein. Vislumbrando um final vitorioso, ele não se preocupa em procurar algo melhor: 19.Ce7+! Rh8 20.Cxd5 Bxc3 21.Cxc3 Cxb2 22.Bxe4, dando às brancas dois peões de vantagem.

19...gxf6 20.Ce7+ Rf7 21.Cxd5 Bxd5

As brancas responderiam 21...Cxb2 com 22.Cc7, seguido de Cxe6 e Bxe4, com a partida ganha.

22.Tfd1 Re6 23.Bc3 Tfd8 24.Td4 f5 25.g4!

A excelente técnica de fim de jogo de Rubinstein fará com que tudo pareça fácil, embora, na verdade, os Bispos de cores opostas criem grandes dificuldades para ele. Jogar 25.g4 mina o peão-e4 e aumenta o alcance do Bispo-g2.

25...Cd6

As pretas defendem e4 e ameaçam o peão em b5. Será que Rubinstein se esqueceu de alguma coisa?

26.Tad1

Não, ele calculou tudo para vencer. Essa ameaça ao Bispo-d5 determina a resposta das pretas.

26...Cxb5

Se as pretas jogassem 26...Bb3, Rubinstein teria um bom ataque com xeque-mate: 27.gxf5+ Rxf5 28.Txd6 Bxd1 29.Bh3+ Rf4 30.e3+ Rf3 31.Tf6+ Re2 32.Bf1 xeque-mate (análise de Hans Kmoch).

27.gxf5+ Rf7

O lance 27...Rxf5 permite que as brancas capturem o Bispo com um xeque.

28.Txd5 Txd5 29.Txd5 Cxc3 30.Tc5 Cxe2+ 31.Rf1 Cf4 32.Bxe4

As brancas estão com apenas um peão a mais, mas agora seu Bispo alcançou uma casa ativa e sua Torre ficará satisfeita na sétima fila.

32...Td8 33.Tc7+ Rf6

As pretas ameaçam 34...Td1 xeque-mate.

34.Re1 Te8 35.f3 Cd5 36.Txb7

Os dois peões a mais garantem às brancas uma vitória relativamente fácil.

36...Cc3 37.Tb4 Cd5 38.Ta4! Te7 39.Rf2 Cb6 40.Ta5

A atividade momentânea das pretas está no final, e agora o Bispo e a Torre brancas são superiores às peças pretas.

40...Tc7 41.Rg3 Cd7 42.Ta6+ Rg7 43.Rf4

Durante os últimos lances, as brancas aproveitaram para melhorar a colocação da Torre e do Rei, enquanto forçavam as peças inimigas para posições passivas.

43...Cb6 44.h4 Tf7 45.Rg5 h6+ 46.Rf4 Rf8 47.a4

O pobre Cavalo preto não terá mais acesso à casa-b6.

47...Tc7 48.a5 Cc4 49.f6 Td7 50.Tc6

As brancas entregam o peão-a, mas retiram o Cavalo do jogo. Agora elas têm um peão, uma Torre, um Bispo e um Rei enfrentando o Rei e a Torre das pretas. É evidente que o exército preto será superado numericamente.

50...Cxa5 51.Tc8+ Rf7 52.Re5 Cb7 53.Bf5

As pretas abandonam a partida. Se moverem sua Torre para um local seguro (por exemplo, 53...Td1), 54.Tc7+ captura o Cavalo.

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

Nascido em Cuba, em 1888, José Raúl Capablanca aprendeu a jogar xadrez aos quatro anos de idade e derrotou Juan Corzo no Campeonato de Cuba, em 1901. Cursou a Columbia University em 1906, mas dedicava pouco tempo aos estudos. Em vez disso, jogava centenas de partidas de xadrez contra os melhores jogadores de Nova Iorque, no Manhattan Chess Club. Foi lá que conheceu Lasker e Alekhine. O grande Alekhine comentava que nunca tinha visto nenhum outro jogador que tivesse uma “rapidez tão espantosa na compreensão do xadrez”.

Depois de abandonar os estudos para dedicar-se ao xadrez em período integral, Capablanca jogou contra o experiente campeão dos EUA Frank Marshall e o esmagou com oito vitórias a uma. Esse resultado valeu a permissão ao então desconhecido Capablanca de jogar no grande Torneio de San Sebastian, em 1911. Muitos ficaram contrariados com a inclusão de um rapaz inexperiente nesse grupo de elite, mas ele demonstrou seu valor ao ganhar o evento. Aceito como um dos três melhores do mundo, Capablanca desafiou Lasker a um *match* pelo título, mas o campeão mundial impôs tantas condições que os dois lados não conseguiram chegar a um acordo.

Em 1913 Capablanca conseguiu um cargo no Ministério das Relações Exteriores de Cuba, em que não tinha nenhuma tarefa específica, mas se esperava que atuasse como uma espécie de embaixador. Sempre sob a luz dos holofotes, o jovem Capablanca, bonito e bem-vestido, chamava a atenção em todos os lugares aonde ia. Tendo suas necessidades financeiras atendidas pelo governo cubano, o

eternamente cortês e charmoso enxadrista continuou a jogar e parecia ter o mundo sob controle. Depois de conquistar o segundo lugar, atrás de Lasker, em São Petersburgo, em 1914, elevou tanto o próprio nível de jogo que perdeu apenas uma vez nos dez anos seguintes! Entre seus sucessos, incluem-se numerosas vitórias em torneios e a vitória no Campeonato Mundial de 1921 contra Lasker, já envelhecido.

Considerado uma máquina invencível de jogar xadrez, Capablanca espanhou o mundo quando perdeu o título para Alekhine, em 1927. Tendo passado a fase do apogeu, foi vencido pela idade, pela negligência (não levava o adversário muito a sério) e pela ascensão de um novo tipo de jogador. A incrível preparação e a incansável energia de Alexander Alekhine transformou o trabalho duro e a dedicação em parte integrante do jogo. A falta desses traços, que Capablanca não havia desenvolvido, fez com que ele ficasse à margem. Faleceu em 1942, sem ter conseguido uma revanche.

Capablanca foi o primeiro grande jogador técnico e desenvolveu o extermínio do adversário como uma grande arte. Dono de um julgamento posicional infalível e de uma lendária habilidade no final, o grande cubano evitava complicações desordenadas, mantinha elementos estratégicos sutis que mais tarde podiam ser usados para garantir algum tipo de vantagem, e conduzia a partida para posições de cristalina transparência. Amado, temido e até mesmo venerado por seus colegas grandes mestres, Capablanca foi considerado o jogador de maior talento natural de toda a história. Alekhine, que também ficou surpreso com a própria vitória sobre o cubano, disse: “O mundo nunca verá nada igual a esse gênio novamente”. O campeão mundial Max Euwe analisou muito bem a importância de Capablanca quando escreveu, em 1975: “Honestamente, sinto-me muito limitado quando estudo os jogos de Capablanca”.

Capablanca-Alekhine São Petersburgo, 1914

1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 Cf6 4.Cf3 e6 5.Cbd2 Cbd7

A melhor resposta para o esquema de desenvolvimento pouco ambicioso das brancas é 5...c5, aproveitando o fato de que o Cavalo branco (que não pode mais ir para c3) está impossibilitado de pressionar d5.

6.Bd3 Be7 7.0-0 0-0 8.Dc2 dxc4?

Novamente 8...c5 era indicado. O lance 8...dxc4 apenas leva o Cavalo branco a um posto central forte.

9.Cxc4 c5 10.Cce5 cxd4 11.exd4 Cb6

As pretas esperam fazer uso da fraqueza do isolado peão-d branco, mas nessa situação as qualidades de ganho de espaço do peão são uma considerável vantagem, enquanto sua fraqueza potencial é apenas uma detalhe.

12.Cg5

As brancas ameaçam 13.Bxh7+ Rh8 14.Cgxf7+ Txf7 15.Cxf7 xeque-mate. É claro que Capablanca sabe que as pretas vão perceber essa ameaça, mas o único modo de barrá-la é jogar ...g6, um lance que enfraquece as casas pretas ao redor do Rei preto.

12...g6 13.Cgf3 Rg7 14.Bg5 Cbd5 15.Tc1 Bd7 16.Dd2 Cg8

O lance das pretas mantém o Bispo branco de casas pretas fora de h6.

17.Bxe7 Dxe7 18.Be4!

As brancas tentam definir a posição, tomando d5 e deixando as pretas com um Bispo ruim contra um Cavalo bom.

18...Bb5?

O jovem Alekhine conforma-se com os planos do adversário. Teria feito melhor se jogasse 18...Cgf6 19.Bxd5 Cxd5 20.Cg4 f6 21.Dh6+ Rh8, que produz uma posição defensável.

19.Tfe1 Dd6 20.Bxd5 exd5

Não é possível jogar 20...Dxd5 por causa de 21.Tc5.

21.Da5!

A posição alcançada é mostrada no Diagrama 119. Capablanca está consciente de que seus Cavalos são superiores ao Bispo inimigo (que não ataca nada), por isso prepara uma transição para um final com 22.Dc7!, um lance que permite à Torre entrar na sétima fila.

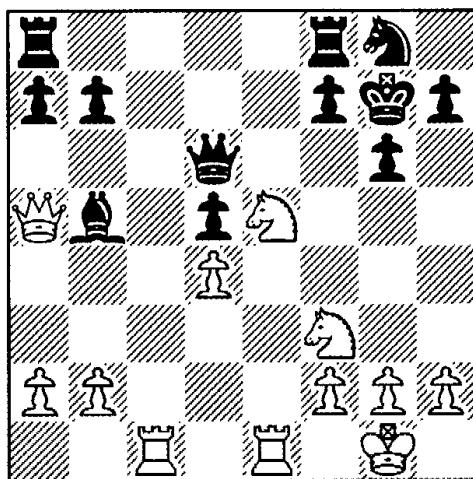


Diagrama 119. Jogam as pretas.

21...a6 22.Dc7! Dxc7 23.Txc7 h6

As pretas têm de aceitar a perda de um peão, pois 23...Tb8 perde para 24.Cg5, com a ameaça dupla de 25.Cgxf7 e 25.Ce6+, que ganha a Torre-f8.

24.Txb7

Não aconteceu nada de emocionante, mas as pretas ficaram completamente perdidas. Esse modo furtivo de empurrar o inimigo abismo abaixo é típico do estilo de Capablanca.

24...Tac8 25.b3 Tc2 26.a4 Be2 27.Ch4!

Uma pancada esmagadora! Agora, a ameaça é 28.Chxg6 e 27...g5 28.Cf5+, seguido de 29.Cg3, ganha o Bispo.

27...h5 28.Chxg6 Te8 29.Txf7 +

É surpreendente o fato de Alekhine não ter abandonado a partida nesse momento, já que está com três peões a menos e seu Rei cercado.

29...Rh6 30.f4 a5 31.Ch4

As brancas ameaçam 32.Cf5 xeque-mate.

31...Txe5 32.fxe5 Rg5 33.g3 Rg4 34.Tg7 + Rh3 35.Cg2

Nada pode ser feito para parar 36.Cf4 xeque-mate, então Alekhine abandona a partida.

Parece simples, não é mesmo? Por isso Capablanca ficou conhecido como uma máquina invencível de jogar xadrez. Ele fazia com que os outros jogadores parecessem crianças!

AARON NIMZOVITCH

Nascido na Rússia em 1886, Aaron Nimzovitch era o rebelde do mundo do xadrez. Enquanto a maioria dos jogadores aprendia as doutrinas de Steinitz e Tarrasch, dois reconhecidos papas dessa área, Nimzovitch pregava um novo conjunto de idéias. “Profilaxia”, “superproteção” e “bloqueio” eram três de seus conceitos mais importantes. Logo sua filosofia foi rotulada de “Hipermordernismo”.

Embora muitos jogadores rissem de suas estranhas teorias, nenhum deles podia ignorá-lo. Como ignorar um dos cinco melhores jogadores do mundo? Ele nunca teve a oportunidade de jogar no Campeonato Mundial e suas vitórias em torneios (ele obteve vários bons resultados) caíram no esquecimento. Nimzovitch faleceu em 1935, mas suas idéias permanecem vivas em livros clássicos, tais como *My System* e *Chess Praxis*, usados para instruir as gerações seguintes no tipo de estratégia própria desse grande jogador.

Atualmente todos os enxadristas de elite utilizam as idéias de Steinitz e de Nimzovitch. Esses dois homens podem ser classificados como os maiores pensadores da história do xadrez.

Yates-Nimzovitch **Londres, 1927**

1.e4 c5 2.Cf3 Cf6

Essa versão incomum da Defesa Siciliana foi denominada de *Variação de Nimzovitch* (apenas uma das muitas aberturas que receberam o nome desse grande homem). Como a Defesa de Alekhine (1.e4 Cf6 2.e5 Cd5), essa variação da Siciliana desafia as brancas a avançarem seus peões e atacarem o Cavalo. O propósito das pretas é transformar esses peões passados em alvo.

3.e5

As brancas obviamente querem provar que seu peão-e avançado é um ativo de valor.

3...Cd5 4.Bc4?!

Surpreendentemente esse lance natural, desenvolvido com ganho de tempo, é um equívoco. Apenas 4.Cc3! pode preocupar as pretas, pois 4...Cxc3 5.dxc3 dá às brancas mais espaço e a chance de desenvolver suas peças com rapidez, enquanto 4...e6 5.Cxd5 exd5 6.d4 tenta se aproveitar dos peões-d pretos dobrados.

4...Cb6! 5.Be2 Cc6 6.c3 d5 7.d4 cxd4 8.cxd4 Bf5

As pretas querem jogar ...e7-e6, por isso primeiro têm de tirar o Bispo da cadeia de peões para assumir uma posição ativa.

9.0-0 e6 10.Cc3 Be7 11.Ce1

Para citar o próprio Nimzovitch: “Se o ataque planejado por esse lance, ou seja, f4 com g4 e f5, pudesse realmente ser levado a cabo, teríamos uma prova da incorreção de 8.Bf5, o que seria um absurdo.” Nimzovitch, que sempre acreditou que devemos fortalecer o centro, recomendou 11.Be3 0-0 12.Tc1, seguido de a3, b4 e Cd2-b3-c5, com o estabelecimento de um posto avançado em c5.

Yates era um refinado jogador ofensivo, mas aqui seu desejo de iniciar uma ação agressiva o derrota. Ele comete o erro estratégico óbvio de colocar seu Cavalo na primeira fila antes de completar o desenvolvimento. A ausência do Cavalo em f3 enfraquece o controle de d4, e Nimzovitch aproveita imediatamente esse fato.

11...Cd7!

Agora 12.f4 não pode ser jogado, pois 12...Cxd4! 13.Dxd4?? Bc5 crava a Dama ao Rei. Igualmente bom para as pretas é 12.Be3 Cdx5! 13.dxe5 d4 14.Bd2 dxc3 15.Bxc3 Dc7, colocando pressão sobre o peão de e5.

12.Bg4 Bg6 13.f4

Yates inicia uma operação tática, mas não leva em conta as consequências posicionais.

13...Cxd4!

O Cavalo ainda é algo proibido graças a 14...Bc5, ganhando material.

14.Cxd5!

O motivo da linha de jogo de Yates. Ele percebe que agora 14...exd5 15.Dxd4 Bc5 perde para 16.Bxd7+. Nimzovitch, no entanto, compreendeu muito mais profundamente essa posição. Em lugar de ficar satisfeito com pequenos truques táticos, percebeu que as casas críticas d5 e f5 cairiam em suas mãos. Também teve consciência de que, ao controlar essas casas, teria o controle do jogo.

14...Cc6 15.Cxe7 Db6+

Um belo *zwischenzug*, evitando que o Bispo inimigo de casas pretas, desenvolva-se em e3.

16.Rh1 Cxe7 17.Da4?

As brancas deveriam ter lutado pelo controle de casas centrais, jogando 17.De2.

17...h5 18.Bh3 Bf5 19.Da3 Dh5

As pretas atacam a Torre em f1 e abrem caminho para que o outro Cavalo salte para b6.

20.Rg1 Cb6 21.Df3 Cbd5

A diferença nas posições está começando a ficar clara, como podemos ver no Diagrama 120. As peças pretas em d5 e f5 têm o apoio de um peão, enquanto as casas correspondentes, f4 e d4, não são adequadas ao mesmo tipo de ocupação por forças brancas.

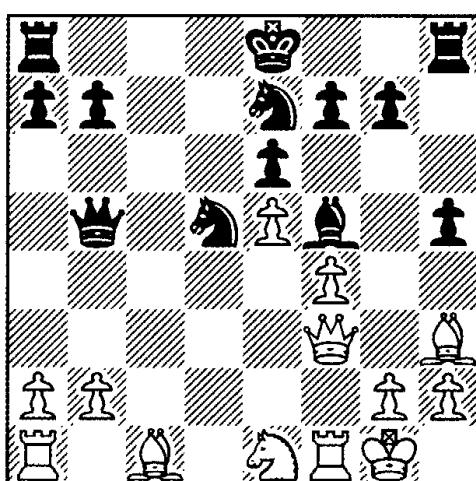


Diagrama 120. Jogam as brancas.

22.b3 Db6+ 23.Tf2 Tc8

Um lance natural e tentador, que Nimzovitch criticou asperamente. Já que não tinha intenção de rocar na ala do Rei, ele achou que esse lance dividiu seu exército em dois grupos separados (um na ala do Rei e outro na ala da Dama). Numa análise posterior, interessou-se muito mais por 23...0-0-0!, pois, depois de ...Rb8, seguido de ...g6, ...Td7 e ...Tc8, teria alcançado a centralização completa e o seu exército estaria trabalhando unido. Além disso, Nimzovitch destacou que o lance tático 23...Bg4! talvez fosse o melhor de todos, pois, depois de 24.Bxg4 hxg4 25.Dxg4 Txh2 26.Dxg7 0-0-0 27.Rxh2 Dxf2 28.Cd3 De2, possibilitaria às pretas um ataque vencedor. Bom ou não, o 23...0-0-0! é o lance que destacamos aqui, pois o raciocínio que o acompanha é mais adequado aos ideais de Nimzovitch e, dessa forma, muito mais instrutivo.

24.Bd2 Th6 25.Td1 Bxh3 26.Dxh3 Cf5

Os Cavalos pretos causam forte impressão.

27.Dd3 Tg6 28.Cf3 Tg4

As peças pretas realmente estão divididas nos dois lados, mas encontram-se tão bem colocadas que isso não afeta o resultado. É quase como se elas convergissem a partir das laterais, numa espécie de efeito tesoura.

29.h3 Tg3 30.a4 Ch4

As cravadas estão começando a enlouquecer as brancas. Agora 31...Cxf3+ é uma ameaça vitoriosa.

31.Rf1 Tc6 32.a5 Dd8 33.Rg1 Cf5 34.Rh2

As brancas conseguiram rechaçar a primeira onda de ataque das pretas. No entanto, as peças pretas são tão melhores do que as respectivas peças brancas que sua vantagem estática é mantida.

34...a6 35.Db1 De7 36.Cd4?

Ao ver que 36...Cxd4 perde a qualidade depois de 37.Rxg3, o agressivo Yates age com brutalidade. Infelizmente esse lance errôneo acelera sua derrota, pois as táticas geralmente favorecem o lado que tem todos os trunfos posicionais. Nesse caso, o lado com todos os trunfos é o das pretas.

36...Dh4!

As pretas ameaçam 37...Txh3+ 38.gxh3 Dxf2+. Yates entra em pânico e afunda rapidamente.

37.Be1 Cxf4 38.Txf4

Jogar 38.Cxf5 não seria adequado porque levaria a 38...Txg2+ 39.Txg2 Dxh3+, seguido de ...Dxg2 xeque-mate.

38...Txh3+ 39.gxh3 Dxf4+ 40.Rg2 Ce3+

Com o abandono das brancas, Nimzovitch ganhou 10 libras como prêmio especial pela melhor partida do torneio. Não causa surpresa o fato de que os jogadores de xadrez vivessem na miséria!

TIGRAN PETROSIAN

Nascido em 1929, em Tbilisi, Tigran Petrosian aprendeu as complexidades do jogo posicional nos livros de Nimzovitch. Conseqüentemente se tornou o maior mestre do mundo no campo da profilaxia. No apogeu da carreira, sua habilidade de antecipar todos os planos do adversário, somada a uma magnífica técnica de final, refinda percepção tática e inesgotável paciência, tornaram-no quase imbatível.

Por não costumar vencer muitas partidas, Petrosian não ganhou muitos torneios. Em *matches*, no entanto, suas habilidades faziam com que superasse todos os outros jogadores. Em 1963, depois de uma luta de dois meses, ele arrancou o título mundial de Botvinnik, com cinco vitórias, duas derrotas e quinze empates. Depois defendeu o título com êxito contra Spassky, dessa vez com quatro vitórias, três derrotas e dezessete empates. Em 1969 perdeu o segundo *match* para Spassky. Faleceu em 1984, de câncer.

Petrosian gostava de melhorar lentamente a posição de suas peças. Adorava posições fechadas, em que podia lutar com calma pelo controle de casas importantes. Esse estilo cauteloso fez dele um dos menos populares de todos os campeões mundiais e sua genialidade raras vezes era apreciada por jogadores que não haviam atingido a categoria de mestre. É uma pena, pois seus jogos são modelos de profundidade e sutileza que sem dúvida recompensariam qualquer um que se dedicasse a estudá-los.

Petrosian-Taimanov

Campeonato da URSS, 1955

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 c6 5.e3 Cbd7 6.Bd3 Bb4

Essa Defesa Semi-eslava tornou-se bastante popular em épocas recentes, embora 6...dxc4 7.Bxc4 b5 (uma linha criada por Rubinstein) seja mais usada hoje para lidar com essa posição.

7.0-0 0-0 8.Dc2 Bd6

O lance ...Bb4-d6 das pretas mostra-se uma perda de tempo. Petrosian, porém, não tenta refutar seu adversário de imediato; ele apenas desliza lentamente sobre Taimanov como uma geleira antiga e irreprimível.

9.b3 dxc4 10.bxc4 e5 11.Bb2 Te8 12.Ce4 Cxe4 13.Bxe4 h6?

Tendo mais espaço, as brancas dispõem de uma clara vantagem, mas esse lance resulta na rápida perda de controle das casas brancas e provoca um com-

pleto desastre. Uma alternativa melhor seria 13...g6 14.Bd3 De7 15.c5 Bc7 16.Bc4!, que deixa as brancas numa posição melhor, embora as pretas ainda possam resistir bravamente.

14.Tad1 exd4 15.Bh7+!

Essa surpresa força o Rei preto na direção da desconfortável diagonal a1-h8. Como podemos ver no Diagrama 121, o imediato 15.Txd4 seria respondido com 15...Cf6.

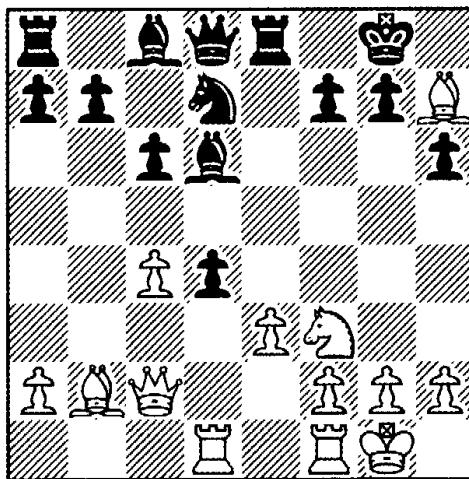


Diagrama 121. Jogam as pretas.

15...Rh8 16.Txd4

Agora 16...Cf6 seria respondido com 17.Tfd1 Cxh7 18.Txd6 De7 19.Txh6, ganhando um peão e mantendo a iniciativa.

16...Bc5

As brancas também ganhariam depois de 16...De7 17.Te4 Df8 18.Th4 Ce5 19.Cg5! f5 20.Bg6 Cxg6 21.Txh6+ Rg8 22.Txg6 (análise de O'Kelly).

17.Tf4 De7 18.Te4! Df8 19.Th4

As brancas ameaçam aproveitar a cravada na diagonal a1-h8 jogando Txh6.

19...f6

Esse lance resolve todos os problemas na diagonal a1-h8, mas agora as pretas têm um problema grave nas casas brancas.

20.Bg6 Te7 21.Th5

Ter o controle completo de todas essas casas importantes deve ter deixado Petrosian muito satisfeito.

As brancas abrem espaço para levar o Cavalo a h4, de onde ele pode participar da festa nas casas brancas.

21...Bd6 22.Td1 Be5 23.Ba3 c5

Agora d5 (outra casa branca!) fica disponível para as peças brancas. O jogo de Petrosian, porém, é tão esmagador que ele não precisa dela.

24.Ch4

Humilhado, Taimanov vê que não tem defesa contra a ameaça de 25.Bh7 e 26.Cg6+. Por isso abandona a partida.

Penso dar um depoimento pessoal sobre a reverência dos grandes mestres a Petrosian. Embora, durante as sessões de análise de torneios, os jogadores falem ao mesmo tempo, quando Petrosian dizia alguma coisa todos se calavam e ouviam. Também é interessante notar que, quando perdeu para Petrosian, o jovem Karpov levantou os olhos para o adversário e perguntou: “Será que você poderia me dizer onde errei?”.

ANATOLI KARPOV

Anatoli Karpov nasceu em 1951, em Zlatoust, uma cidadezinha nos Montes Urais, onde aprendeu xadrez, assim como Capablanca, quando tinha apenas quatro anos de idade. De baixa estatura e olhos proeminentes, Karpov causa a impressão de ter uma constituição física e mental frágil. Mas tudo não passa de ilusão. Nessa estrutura com aparência frágil repousa uma mente incrivelmente firme e decidida.

Em 1975 ganhou o Campeonato Mundial de Bobby Fischer, pois este se recusou a jogar. Constrangido por ter conquistado o título nessas condições, jogou em quase todos os torneios importantes na tentativa desesperada de provar seu merecimento. Tendo vencido praticamente todos os eventos de que participou (e ele participou em mais torneios do que qualquer outro campeão), acumulou um recorde histórico nesse campo. Certa vez, afirmou que “ser um campeão exige mais do que simplesmente ser um jogador forte, é preciso ser um ser humano forte também”. Esse comentário diz muito desse grande enxadrista.

Karpov perdeu o Campeonato Mundial, em 1985, para Garry Kasparov, depois de mais de dez anos na liderança. Reconquistou-o, porém, em 1993, quando a FIDE retirou o título de Kasparov. Mais uma vez ele assumiu o posto de campeão mundial, mas de novo o prêmio resultava de uma punição. Embora não estivesse mais no apogeu da carreira, Karpov mostrou que ainda merecia o título, ganhando o supertorneio em Linares, em 1994. Tendo marcado dois pontos e meio a mais do que o segundo colocado (Kasparov), demonstrou novamente ter um incrível conhecimento do xadrez e uma impressionante resistência mental.

Dono de um estilo posicional singular, Karpov parece manter suas peças sempre bem defendidas e usa a vantagem de espaço como nenhum outro. A filosofia desse grande campeão é descrita de modo mais apropriado por ele próprio:

Digamos que uma partida pode ser conduzida de duas maneiras: uma delas é um belo golpe tático, capaz de gerar variações que não admitem um cálculo preciso; a outra é uma pressão posicional clara, que leva a um final com micros-

cópicas chances de vitória... Eu não pensaria duas vezes, escolheria essa última. Quando o adversário insiste no jogo brusco, não crio objeções, mas obtenho menos satisfação, mesmo com a vitória, do que num jogo conduzido de acordo com todas as regras da estratégia, com sua lógica implacável.

Karpov-Spassky Leningrado, 1974 11º Match Game

**1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 Be7 5.Bg5 h6 6.Bh4 0-0
7.e3 b6 8.Be2 Bb7 9.Bxf6 Bxf6 10.cxd5 exd5 11.0-0 Dd6**

Alcançou-se uma linha bem conhecida da variante Tartakower para o Gambito Declinado da Dama. As pretas vão tentar jogar ...c7-c5 e ativar seu Bispo de casas pretas e peões da ala da Dama. Esse lance pode levar a alguma fraqueza de peões, mas as pretas estão dispostas a aceitar determinadas deficiências em troca de um jogo com peças ativas.

12.Tac1 a6 13.a3

Karpov impediu o plano das pretas porque 13...c5? seria péssimo depois de 14.dxc5 bxc5 15.Ce4!, seguido de 16.Cxc5. Esse é o próximo lance demonstram sua mestria na profilaxia.

13...Cd7 14.b4 b5

Já que ...c5 foi impedido, as pretas mudam os planos e criam um ponto de apoio forte para o Cavalo em c4. É verdade que ...b5 gera um peão atrasado em c7, mas assim que for para c4 o Cavalo vai bloquear a coluna-c, tornando bastante improvável qualquer ataque a c7.

15.Ce1

Um lance lógico, que visa c5. No entanto, esse lance mostrou-se o único erro cometido por Karpov nessa partida. Se tivesse jogado 15.Cd2!, seguido de Cb3 e possivelmente Ca5, ele teria evitado o avanço libertador de ...a6-a5.

15...c6 16.Cd3 Cb6?

O lance 16...a5! era correto, com chances equivalentes. Spassky não se recuperou mais desse único deslize.

17.a4 Bd8 18.Cc5 Bc8 19.a5

Um avanço importante. O peão-a das brancas não ficará vulnerável ao Cavalo preto em c4, enquanto o peão-a das pretas precisará de defesa constante, pois encontra-se sob o olhar faminto do Cavalo-c5.

19...Bc7

Criando uma minúscula ameaça de ...Dxh2 xeque-mate, Spassky esperava criar uma fraqueza nas casas brancas em torno do Rei branco, a fim de explorá-la.

20.g3 Cc4 21.e4!

Uma excelente decisão estratégica. A ala da Dama está fechada, portanto Karpov apressa-se a criar um jogo ativo no centro.

21...Bh3 22.Te1 dxe4 23.C3xe4 Dg6 24.Bh5!

As brancas pressionam as pretas e recusam-se a tomar parte em 24.Bxc4? bxc4 25.Txc4 f5!, seguido de 26...f4, um forte ataque para as pretas.

24...Dh7 25.Df3

De repente o peão em c6 transformou-se num alvo. As brancas também ameaçam prender, com g3-g4, o Bispo das casas brancas do adversário.

25...f5?

As pretas interrompem a ameaça, mas criam fraquezas demais no centro. Lances agressivos e debilitantes como esse não são bem-sucedidos quando o jogador encontra-se numa situação de inferioridade posicional.

26.Cc3

Repentinamente as pretas vão à falência posicional. As brancas ameaçam Dxc6, e Ce6 ou Te6 também podem ser jogados a qualquer momento. As pretas não têm escolha, exceto ganhar o Bispo branco e esperar sobreviver à tempestade.

26...g6 27.Dxc6 gxh5 28.Cd5

Como mostra o Diagrama 122, as pretas têm uma peça a mais, mas seu Rei está aberto e o exército branco domina o centro. As pretas não conseguem lidar com as ameaças Dxc7, Cxc7, Te7 e Te6.

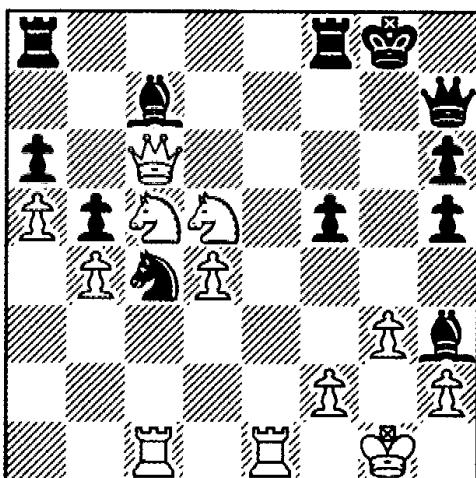


Diagrama 122. Jogam as pretas.

28...f4

Uma tentativa desesperada de contrajogo.

29.Te7 Df5 30.Txc7

As pretas gostariam de jogar ...fxg3, mas Ce7+ ganharia sua Dama.

30...Tae8 31.Dxh6

As pretas têm de fazer algo a respeito de Dg7 xeque-mate.

31...Tf7 32.Txf7 Rxf7 33.Dxf4 Te2 34.Dc7+ Rf8 35.Cf4

As pretas abandonam a partida. Como Capablanca, Karpov faz com que sua vitória pareça incrivelmente fácil.

OUTROS GRANDES ESTRATEGISTAS

É necessária uma explicação final e talvez um pedido de desculpas. Embora seja óbvio que grandes jogadores, tais como Lasker, Alekhine, Tal e Kasparov, ficaram de fora desta lista porque ela é composta de gênios posicionais e não táticos, a ausência de Botvinnik e Fischer pode desagradar a alguns fãs. Na verdade esses dois campeões mundiais tinham lugar praticamente garantido neste capítulo, mas foram excluídos no último momento.

Mikhail Botvinnik era um brilhante jogador estratégico, mas acho que a ciência desempenhava um papel ainda maior em suas partidas. A profundidade de sua preparação (incluindo aspectos mentais, físicos e teóricos do xadrez) não encontra paralelo. Parece que ele pertence a uma categoria um pouco diferente: foi o primeiro grande jogador científico.

Bobby Fischer também poderia ter integrado esta lista de gênios estratégicos, mas, também neste caso, acho que ele encabeça uma categoria própria: possui um perfeito jogo de abertura, desenvolvido por obra de uma intensa preparação (Alekhine foi o primeiro grande teórico das aberturas e Fischer seguiu seus passos), uma intensa vontade de vencer (que lembra Emanuel Lasker), habilidades incrivelmente simples e lúcidas no meio-jogo (ao assistir suas partidas, ficávamos com a impressão de que Capablanca havia ressuscitado) e poderes superiores no final (uma combinação de Rubinstein e Capablanca), fazendo de Bobby um jogador perfeito. Destacá-lo como um gênio da estratégia não lhe daria o crédito que seu legado merece.

Solução dos testes

TESTE 1: na partida real, as pretas apegam-se cegamente a sua Dama com 9...Dg6?? e pagam o preço depois de 10.Td8+ Rf7 11.Bc4+ Be6 12.Cxe5 xeque-mate. Em vez de exibir essa ganância suicida, deveriam ter apostado no desenvolvimento com 9...Bxc3+ (na verdade, esse lance não é necessário, mas não faz mal nenhum enfraquecer a estrutura de peões do inimigo). Em seguida, depois de 10.bxc3 Cf6! 11.Txd6, cxd6, as brancas ficariam sem ameaças e as pretas ainda estariam à frente com uma Torre extra.

TESTE 2: as brancas deveriam trocar as Damas, é claro! O lance 1.Dd2!, encaminhando para g5 ou h6, embora seja aparentemente muito ruim, mostra-se superior às forças das pretas. Em resposta a 1...Bf5, as brancas decidem que têm o jogo sob controle e devoram mais um pouco com **2.Txa6** antes de fazer a troca. Depois de 2...Txa6 3.bxa6 Ta8 4.Dg5+ Dxg5 5.Bxg5 Txa6 6.gxf3 gxf3 7.Cxf3, as brancas ganham em mais alguns lances.

TESTE 3: trocar peças com 1...Dg1+ 2.Rc2 Dxb1+ 3.Rxb1 é o mais simples. Se jogarem 1...h3, as pretas também forçam as brancas a abandonarem a partida. Todas as peças das pretas estão protegidas, o peão-h está próximo da promoção e a vã esperança das brancas de um mate afogado nunca chegará a se materializar porque as pretas tiveram o cuidado de dar ao Rei branco a casa-c2 como refúgio.

No entanto, 1...Rc3?? já é outra história. À primeira vista parece muito bom, pois o xeque-mate é ameaçado em d2. Além disso, 2.Tc1+ Dxc1+! 3.Rxc1 h3 transforma o peão em Dama. Infelizmente as pretas não deram ao Rei branco a possibilidade de se movimentar e as brancas podem aproveitar esse descuido jogando 2.Tb3+!, depois do que 2...Rxb3 leva ao empate por mate afogado, enquanto 2...Rd4 3.Txe3 Rxe3 4.Re1 h3 5.Rf1 é um final de Rei e peão morto e empatado.

TESTE 4: não. 1...Txa2 permite que as pretas joguem 2.Ch2, seguido de 3.Cg4+, quando o Cavalo branco entra no jogo repentinamente com grande efeito. No jogo real Fischer barra essa possibilidade com um belo sacrifício de qualidade que leva a um final vitorioso: 1...Txh5! 2.Txh5 Tf2+ 3.Rg3 Txf1 4.Th8 Rxe4 (os

peões brancos começam a cair como mangas maduras) 5.Ta3 Tg1+ 6.Rh2 Tc1 7.Txa4 Tc2+ 8.Rh1 c5 9.Ta3 Rxf5. As pretas conseguem vencer a partida pela força de seus peões, passados e conectados, na ala do Rei.

Esse sacrifício de qualidade é uma idéia avançada, que pode ter passado despercebida (eu não esperava que a maioria dos leitores a notassem). Você pode ficar orgulhoso, porém, se percebeu que os lances usuais permitiriam que o Cavalo branco se tornasse uma peça perigosa. Comece a treinar a habilidade de identificar o contrajogo do inimigo e seus resultados melhorarão rapidamente.

TESTE 5: as duas casas que as pretas podem reivindicar são c5 e b4. Sabendo qual é o objetivo, fica fácil traçar a rota: 1...Cb7, seguido de 2...Cc5 (atacando o peão-b3). Se então quiser ir para b4 (embora c5 seja melhor porque, de lá, o Cavalo pode atacar alguém), o Cavalo pode pular primeiro para a6 e depois para b4.

TESTE 6: está claro que o Bispo branco em d3 é ruim, porque seus peões centrais estão em casas da mesma cor da casa onde ele está e por isso bloqueiam seu caminho. O Bispo branco em d2 é bom, assim como o Bispo preto em d7. O Bispo preto em d4 é ruim, mas está ativo, pois foi capaz de assumir uma posição ameaçadora fora da cadeia de peões.

TESTE 7: ainda que seja um bom lance, 1.d3 não ajuda as Torres brancas. Jogar 1.d4! é muito mais dinâmico. Depois de 1...exd4 2.Cxd4, as brancas ganham espaço. Além disso, criam uma coluna-d semi-aberta que pode ser usada pelas Torres. Se as pretas não capturarem d4, as brancas podem capturar e5 quando quiserem e criar uma coluna-d completamente aberta.

TESTE 8: na verdade as brancas podem ganhar com facilidade, apesar da contagem material negativa. Depois de 1.Tee7, elas criam Torres dobradas temíveis na sétima coluna. Esses porcos famintos* vão comer tudo que conseguirem farejar, enquanto simultaneamente atormentam o Rei preto. Eis a partida: 1...f6 2.Txg7 h5 3.Th7 (ameaçando 4.Th8 xeque-mate) 3...Rg8 (3...Re8 4.Tc7 Rd8 5.Tcg7 leva ao xeque-mate) 4.Tdg7+ Rf8 5.g4! hxg4 6.h5. Então nada mais poderá ser feito para evitar 7.h6, seguido de 8.Thh8 xeque-mate.

TESTE 9: alguns jogadores poderiam pensar que o Rei preto está melhor, pois ainda tem o direito de rocar, mas o roque serviria apenas para deixá-lo fora de jogo. Por outro lado, o Rei branco está muito confortável em c2. Nada pode atacá-lo: ele defende b2 e os três pontos de penetração na coluna-d (d3, d2 e d1) e está pronto para correr na direção do inimigo se algumas poucas peças forem trocadas. Se você escolheu a posição do monarca branco, então está começando a adquirir a capacidade de julgar quando um Rei está em segurança no centro.

TESTE 10: se optou por 1...0-0, você fez a opção errada. O que o Rei preto faria em g8? Absolutamente nada. Nesse momento o Bispo branco encontra-se mais ativo do que seu equivalente preto. As pretas deveriam envolver o Rei no jogo, com 1...Re7!, seguido de 2...Be6 (depois da troca, o Rei preto ficaria melhor posicionado do que o branco), que resulta numa posição bem confortável.

TESTE 11: fico feliz se você respondeu que esse lance precoce da Dama é ruim. No entanto, um lance envolve mais coisas do que o simples rótulo de “bom” ou “ruim”.

* N. do R.T. Tradução da gíria em inglês *hungry pigs*. Pigs, ou porcos, se refere às Torres dobradas na sétima. Ver Glossário, p. 219.

Podemos dizer que a Dama está bem posicionada em d4 se nada pode atacá-la. É esse o caso? As brancas não estão preocupadas com 4...e5 porque esse lance enfraquece a casa-d5 e deixa as pretas com um peão-d atrasado. O lance 4...Cc6 é mais preocupante, mas as brancas poderiam jogar 5.Bb5, cravando o incômodo Cavalo. Depois de 5...Bd7 6.Bxc6 Bxc6, a Dama branca consegue um lugar seguro, mas tem de pagar um preço: agora, as pretas têm o par de Bispos. Essa nova situação leva a diferentes estratégias e a novos problemas para ambos os lados. Levando tudo em conta, 4.Dxd4 pode ser jogado, mas não assusta nem um pouco as pretas.

TESTE 12: se pensou que as pretas poderiam avançar seu peão para d5, isso quer dizer que você ainda não assimilou o que eu disse sobre as estratégias das disputas entre Bispos e Cavalos. O péssimo 1...d5?? não perde material, mas eu o enfeitei com dois pontos de interrogação para mostrar que esse é um erro grave do pior tipo. Por que julgo o avanço desse pequeno peão com tanta severidade? Porque no mesmo instante ele perde a batalha entre Bispo e Cavalo. Com um lance, as pretas fecham o centro (que favorece o Cavalo), bloqueiam o Bispo, colocando um peão numa casa branca (que também favorece o Cavalo) e entregam a casa-e5 ao inimigo, que pode transformá-la em posto permanente do Cavalo.

Obviamente um lance que provoca todas essas coisas terríveis só pode ser um suicídio posicional. Muito mais sensato seria 1...d6!. Esse lance, de aparência inocente mostra-se muito útil. As casas c5 e e5 são inacessíveis às peças brancas, a diagonal a8-h1 permanece aberta e o Cavalo inimigo não pode saltar para casas avançadas. Depois de 1...d6, o Bispo preto, com uma bela diagonal para explorar, é claramente superior ao Cavalo branco.

TESTE 13: não! Jogar 1...Cxc2?? seria um grave erro posicional de incríveis proporções, pois significaria a troca de um Cavalo dominante por um Bispo totalmente fraco. Depois de 2.Txc2, de repente as brancas seriam capazes de usar a coluna-d jogando 3.Td2 e 4.Td5+, que é impossível enquanto o Cavalo permanecer na magnífica casa-d4. Na partida real Petrosian jogou 1...Tg5 e torturou seu adversário, que se encontrava inerte por longuíssimo tempo. As pretas venceram a partida quando encontraram um modo de penetrar na posição das brancas.

TESTE 14: as pretas deveriam jogar 1...g5! sem pensar duas vezes. O problema das brancas é que todos os seus peões estão fixos em casas de cor branca, fato que os torna vulneráveis aos ataques do Bispo inimigo. Com 1...g5!, as pretas também fixam os peões g4 e h3 em casas brancas, além de simultaneamente colocarem os próprios peões da ala do Rei em casas pretas. Não se esqueça de usar os peões para restringir os lances do inimigo! Depois de 1...g5! 2.Bd3 h6 3.Be2 (3.Bf5 Bg2 capture o peão-h3) 3...Be4! (e não 3...Bg2 4.Rf2 Bxh3?? 5.Rg3, que deixaria o Bispo encerrado) 4.a3 a5! (fixando o peão-b3 numa casa vulnerável e ameaçando capturá-lo com ...Bc2) 5.Rd2 (deixando o Rei preto entrar, mas 5.Bd1 perde o peão-h depois de 5...Bg2 6.Rf2 Bxh3 7.Rg3 Bf1, e o Bispo escapa, enquanto 5.Bf1 pendura b3 depois de 5...Bc2) 5...Rf4, seguido de ...Rg3, com ganho de material.

TESTE 15: jogar 1.f4 é uma tentação. Força o recuo do Cavalo preto e fixa os peões brancos na ala do Rei às casas escuras. No entanto, na verdade esse avanço do peão é um lance ruim. Essa afirmação leva em conta a habilidade das Torres

pretas de penetrar na posição branca. Nesse momento elas não podem fazer isso. As casas e1, e2, e3 e e4 encontram-se bem defendidas. Depois de 1.f4?, entretanto, a situação muda. A casa-e3 fica vulnerável e será usada como base para as Torres pretas. As pretas podem ainda levar o Cavalo para essa casa com ...Ch7 ...Cf6, ...Cg4 e ...Ce3. Moral da história? Cuidado com lances de peões que oferecem promessas de ataque, mas deixam buracos em seu rastro!

TESTE 16: as brancas podem vencer imediatamente rompendo o bloqueio em b7 com 1.Bd5!, que deixa as pretas sem uma boa defesa. Lembre-se: se tiver um peão passado, destrua o bloqueio do inimigo e empurre o peão garganta abaixo do seu adversário!

TESTE 17: as pretas têm a vantagem. A maioria de peões das brancas na ala da Dama é dobrada e portanto desvalorizada, já que não pode produzir um peão passado. A partida poderia prosseguir assim: 1.a4? (as brancas deveriam jogar 1.Tc3, e lutar pela sobrevivência) 1...Td3 e depois 2.a5+ Rb7 ou 2.axb5 axb5 não lhes trariam nenhum benefício.

TESTE 18: nessa posição teórica bem-conhecida, os dois lados possuem três ilhas de peões. Os peões pretos em a7 e d5 são potencialmente fracos; os peões brancos em f3, f2 e h2 não estão em situação melhor. Embora muitos livros sobre aberturas apontem uma pequena vantagem das brancas, eu sempre confiei no lado das pretas. Meu Rei centralizado pode participar da batalha e meu peão-d também é passado e portanto dinâmico. Na minha partida com Ivanov, as brancas jogaram 1.0-0 e, depois de 1...Re6 2.Te1+ Rf5 3.Be3 Be7 4.Tad1 Thd8 5.Td4 g5! (impedindo xeques em f4) 6.Ted1 Re6 7.Te1 Rf5 8.Ted1 Re6, as chances estavam bem equilibradas.

TESTE 19: se você reparou que está em curso uma batalha entre um Bispo e um Cavalo, pode colher os elogios. Eu queria que as brancas jogassem g2-g3, que coloca outro peão numa casa preta e prejudica o Bispo branco de casas pretas, pois não permite que ele saia da cadeia de peões via Be3-f2-h4. Logo depois de 2.g3, eu ganho espaço na ala da Dama e preparo um ataque da minoria com 2...b5!. Em seguida tenho condições de jogar ...Tb8, ...b5-b4 e ...bxc3, uma série de lances que deixam as brancas com vulnerabilidades na ala da Dama. Na partida, ataquei e cerquei esses alvos, o que foi suficiente para conseguir a vitória.

TESTE 20: os dois Cavalos pretos estão em excelentes postos. O Cavalo-c5 está bem seguro, pois, se as brancas jogarem b4, enfraquecem a casa-c4 (que as pretas poderiam usar com ...Cd7-b6-c4); se jogarem Bxc5, as pretas podem responder com ...Bxc5 (situação em que o Bispo fica muito forte na diagonal a7-g1). O que desagrada às pretas é o fato de seu outro Cavalo não ter lugar permanente. Elas precisam garantir o controle de f5 com 1...h5!. Se jogarem 1...Be7, permitem 2.g4!, seguido de 2...Ch6 3.h3, produzindo um quadro bastante diferente. Seu Cavalo em f5, ativo na posição anterior, passa a ser um animal velho e inútil, que não pode voltar ao jogo. Ou seja: quando tiver o controle de uma casa importante, garanta a sua posse!

TESTE 21: as brancas devem continuar a jogar no seu próprio setor com Cb3, Tc1 e, quando possível, c4-c5, abrindo linhas que permitam a penetração na posição das pretas. Um lance como 1.f4? é ruim porque, além de não seguir os planos preparados na ala da Dama, implica pagar um alto preço pelo espaço na ala do Rei. Depois de 1.f4? exf4, as brancas abrem a diagonal a1-h8 para o Bispo preto

(que era um Bispo ruim até ganhar essa nova oportunidade), ficam com um peão atrasado na coluna-e semi-aberta e criam um magnífico local de descanso para o Cavalo preto em e5. Não crie espaço quando isso implica em entregar adversário uma série de outras vantagens!

TESTE 22: não. 1.d5? é um lance muito ruim. O importante é *controlar* casas no seu centro e não abrir mão delas! 1.d5 entrega a casa-c5 sem nenhum motivo e elimina a possibilidade de abertura do centro em algum momento favorável, com dxe5 (que poderia ser preparado por Ba3, Dc2, Cc4 etc.).

TESTE 23: o centro está bloqueado com peões, por isso as brancas têm de voltar sua atenção para a ala da Dama ou para a do Rei. Já que as pretas possuem mais espaço na ala da Dama, apenas um lado do tabuleiro encontra-se disponível para as brancas. Elas têm alguma vantagem na ala do Rei? Sim. Têm mais espaço (seus peões em e5 e h4 garantem mais território) e mais força (todas as suas peças miram naquela direção). Para completar, as pretas têm pouquíssimos defensores na ala do Rei, e o centro fechado impede que elas busquem um contra-ataque no centro. As brancas podem persegui-las de vários modos. Um deles é 1.Th3, seguido de 2.Tg3. No entanto, a opção mais forte e eficiente é um sacrifício conhecido como o *Sacrifício Clássico do Bispo*:

1.Bxh7+

Ao abrir mão dessa peça, as brancas destroem a cobertura de peões em torno do Rei preto e obrigam o pobre monarca sair de suas defesas.

1...Rxh7 2.Cg5+

A Dama e o Cavalo brancos podem se unir num ataque com ganho de tempo.

2...Rg8

As opções são poucas: 2...Rh6? perde a Dama depois de 3.Cxe6+. A única outra possibilidade, 2...Rg6?, perde do mesmo modo depois de 3.h5+ Rh6 4.Cxe6+.

3.Dh5

As brancas ameaçam xeque-mate em h7. Esse *Sacrifício Clássico do Bispo* costuma não funcionar se as pretas conseguem impedir o xeque com ...Cf6 (nesse caso, pode-se responder a ...Cf6 com o simples exf6) ou ...Bf5. Se o Cavalo em d7 e o peão em e6 estivessem fora do tabuleiro, as pretas poderiam jogar ...Bf5 para ficar em segurança. Mas temos, aqui, “se” demais!

3...Te8 4.Dxf7+ Rh8 5.Dh5+ Rg8 6.Dh7+ Rf8

7.Dh8+ Re7 8.Dxg7 xeque-mate

TESTE 24: já que seu Bispo de casas pretas e seu Cavalo atacam g7, ambos podendo contar com a ajuda da Dama, o ataque tem de acontecer ali. Veja cada golpe:

1.Bxg7!

As brancas destroem a cobertura de peões na ala do Rei.

1...Bxg7 2.Dg5

Agora g7 cai, e a partida termina repentinamente. O que as pretas ganham com um peão a mais? Absolutamente nada! O ataque das brancas na ala do Rei mostrou-se vencedor, mas, se elas não tivessem aproveitado logo a vantagem sem dúvida teriam perdido.

2...Rf8 3.Txe6!

As pretas esperavam levar o Rei para um local seguro depois de 3.Dxg7+ Re7. Após 3.Txe6!, a estrutura dos peões em torno do Rei preto fica completamente abalada.

3...De5

Indício de desespero. Mas 3...fxe6 4.Dxg7+ Re8 5.Bxh7 deixaria as pretas sem resposta à ameaça de 6.Bg6+.

4.Txe5 Bxe5 5.Te1 Te8**6.Dh6+ Re7 7.f4**

As brancas não se preocupam mais com o xeque-mate ao Rei preto. Querem apenas capturar todas as peças pretas. Com o exército despedaçado, as pretas abandonam a partida.

Não importa se você viu ou não o lance 1.Bxg7. O *importante* é se percebeu ou não que as brancas tinham de fazer alguma coisa na ala do Rei.

TESTE 25: não há um verdadeiro motivo para jogar 10.g4. Além de enfraquecer o peão-g, esse lance leva à perda da casa-f4. Se o Rei branco ainda se encontra no meio e não completou seu desenvolvimento, o que lhe dá o direito de atacar? Uma série sensata de lances seria 10.Be3 Cgf6 11.Cd2, que dá apoio extra a e4 e mantém o Cavalo inimigo fora de g4. Mas, por ter atacado antes, as brancas são envolvidas por tal mentalidade e lançam-se sobre a própria espada.

10.g4? Cgf6 11.Ch4?!

O que esse Cavalo pode fazer aí? Avançar nem sempre é bom!

11...a6 12.Bd3 Cc5

O Cavalo segue para uma boa casa e revela um ataque a g4 pelo Bispo em c8.

13.g5 Ch5

O Cavalo dirige-se a f4, e o Bispo-e7 ataca g5. Quem é o *verdadeiro* atacante aqui?

14.Tg1 Cf4 15.Bxf4 exf4**16.Cf3 0-0 17.Be2 f6 18.Cd4**

Compreensivelmente as brancas não gostam de 18.gxf6 Bxf6, situação em que as pretas ficam com o par de Bispos e controlam a casa-e5. Seu lance é uma tentativa de ganhar material, mas perde para uma seqüência tática que eu havia previsto vários lances antes.

18...fxg5 19.b4

O motivo por trás de 18.Cd4. Se meu Cavalo recua para d7, então 20.Ce6 ganha material.

19...Bf6!

As fraquezas das brancas nas casas pretas começam a aparecer. Agora 20.bxc5 dxc5 não ajuda as brancas, pois seu Cavalo-d4 não pode se mover (resultado de ...Bxc3).

20.Dd2 Be5!

Continuo jogando em cima dessas mesmas fraquezas. O tentador 21.bxc5 perde para 21...Df6 22.Td1 dxc5, enquanto 22.0-0-0 perde para 22...f3, que ameaça o Bispo em e2, e para ...Bf4, que ganha a Dama.

21.Td1 Df6 22.Bg4 Bxg4 23.Txg4 Cd7 24.Cde2 f3

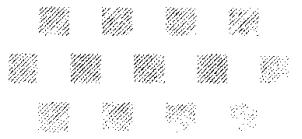
As brancas não querem sofrer com 25.Cd4 Bf4 26.Dd3 Ce5, que garfa a Dama e a Torre em g4, por isso abandonam a partida.

As táticas favoreceram as pretas porque o jogo ofensivo infundado das brancas resultou em algumas concessões posicionais (como o Bispo incômodo das casas pretas), que deram às pretas maior poder de fogo na luta que se seguiu.

TESTE 26: ao enfrentar um enxadrista com centenas de pontos a mais no *rating*, o jogador tem a tendência de pensar que o adversário é onipotente. Essa atitude, de fato, condena-o a uma derrota. Todos somos humanos e estamos sujeitos a cometer erros terríveis. Devemos tentar jogar do mesmo modo contra qualquer adversário, seja ele um iniciante ou o campeão mundial.

Nessa posição as pretas têm um peão a menos. Portanto, se não conseguirem encontrar logo uma saída, terão grandes chances de derrota. Elas poderiam se defender com 1...De8??, mas, em seguida, 2.Bxf7+ Dxf7 3.Dxa8+ traria facilmente a vitória às brancas. Outra defesa seria 1...Tf8, mas as brancas obteriam uma vantagem definitiva depois de 2.b3. Tenho visto muitos jogadores que perdem para adversários de maior *rating* depois dessas continuações e responsabilizam as estatísticas. Entretanto, poderiam conquistar um momento de glória se usassem o aparentemente arriscado 1...Dxc2!, pois 2.Dxa8+ Rh7 deixa as brancas sem forças para evitar 3.Rg1 Dxf2+ 4.Rh1 Dxg2 xeque-mate. As outras réplicas a 1...Dxc2! são também ruins para as brancas: 2.Bxf7+ Rh7 é fácil para as pretas, enquanto 2.Dxf7+ Rh8 resulta em outro desastre.

Suspeito que as pretas teriam optado por 1...Dxc2 se as brancas estivessem nas mãos de um jogador de classificação inferior e se as pretas tivessem de buscar um modo de vencer. Acho também que as diferenças no *rating* teriam então dado às pretas a autoconfiança necessária para encontrar a solução! Com frequência a seqüência de números que aparece depois de um nome desperta bravura ou medo nos outros jogadores, não importa qual seja sua constituição mental. Jogue de acordo com o tabuleiro e não com o *rating*! Desse modo seus resultados vão melhorar muito.



Glossário

Abandonar: situação em que um jogador comprehende que vai perder e concede a vitória ao adversário sem esperar pelo xeque-mate. Para isso, o jogador deve dizer apenas que abandona o jogo ou tombar o Rei num gesto de derrota. Recomendo que os jogadores iniciantes nunca abandonem a partida, sempre joguem até o fim.

Aberto (Open): redução de *jogo aberto* ou de *coluna aberta*. Também se refere a um tipo de torneio aberto a todos os jogadores, independentemente de sua força. Embora, nesse tipo de competição, um jogador sempre tenha de jogar com adversários mais fortes e mais fracos, os prêmios em geral são estruturados de acordo com diferentes grupos, saindo vencedor o melhor de cada grupo. Esses torneios abertos são muito populares nos EUA. Veja também Coluna aberta e Jogo aberto.

Abertura: o início do jogo, que inclui aproximadamente os primeiros doze movimentos. Os objetivos básicos da abertura são: desenvolver as peças o mais rápido que puder, controlar a maior parte possível do centro, rocar logo e colocar o Rei em segurança enquanto as Torres são levadas para o centro, procurando colunas potencialmente abertas.

Aberturas: seqüências específicas de lances que levam a objetivos definidos na abertura do jogo. Via de regra, essas seqüências ganham o nome do jogador que as criou ou do local onde foram jogadas pela primeira vez. Algumas delas, tais como o *Gambito do Rei*, *Ruy Lopez* e a *Inglesa*, foram analisadas detalhadamente na literatura especializada.

Ala da Dama: a metade do tabuleiro composta das colunas a, b, c, e d. As peças da ala da Dama são a própria Dama, o Bispo ao lado dela, o Cavalo ao lado do Bispo e a Torre ao lado do Cavalo. Veja também Ala do Rei.

Ala do Rei: a metade do tabuleiro composta das colunas e, f, g e h. As peças do lado do Rei são o Rei, o Bispo ao seu lado, o Cavalo ao lado do Bispo e a Torre ao lado do Cavalo. Veja também Ala da Dama.

Análise: estudo pormenorizado de uma série de lances, a partir de uma posição específica. Em jogos de torneios, não se permite a movimentação das peças durante a análise, mas é possível fazer todos os cálculos mentalmente. Depois do jogo os adversários costumam analisar a partida que acabaram de jogar. Eles movimentam as peças de maneira contínua, tentando descobrir quais teriam sido os melhores lances.

Anotação: comentários escritos a respeito de uma posição ou jogo. Eles podem ter a forma de uma narrativa, de notação algébrica ou de ambas.

Armadilha: modo dissimulado de levar o adversário a cometer um erro.

Ataque: produção de uma ação agressiva numa área específica do tabuleiro ou da ameaça de capturar uma peça ou peão.

Ataque descoberto: uma tocaia. Uma Dama, uma Torre ou um Bispo ficam à espera de uma oportunidade para atacar quando uma peça ou peão sair de seu caminho.

Ataque duplo: ataque contra duas peças ou peões ao mesmo tempo.

Ativo: estilo caracterizado pela preferência por jogos agressivos ou táticos, em comparação com o estilo do adversário. Em outros contextos, uma posição ou lance agressivo.

Bateria: Torres dobradas numa coluna ou uma Dama e um Bispo numa diagonal.

Berserker: um estilo de jogo caracterizado por ataques furiosos com uma ou duas peças. Esse nome origina-se de antigos guerreiros escandinavos que se excitavam à luta num frenesi de guerra e então atacavam os inimigos sem se preocupar com estratégia ou com riscos.

Bispos de cores opostas: situação que ocorre quando cada jogador tem apenas um Bispo e eles encontram-se em casas de cores diferentes. Nessa posição nunca podem entrar em contato direto.

Bloqueio: ato de deter um peão inimigo colocando uma peça (preferencialmente um Cavalo) à sua frente. Popularizado por Aaron Nimzovitch.

Buraco: casa que não pode ser defendida por um peão. É o local excelente para colocar uma peça, pois, ali, ela fica fora da perseguição de peões inimigos. Também conhecido como *outpost*.

Cálculo de variações: planejamento de cadeias de lances sem movimentação física das peças.

Centro: área do tabuleiro correspondente ao retângulo formado por c3-c6-f6-f3. As casas e4, d4, e5 e d5 são a parte mais importante do centro. A coluna-e e a coluna-d são chamadas de “colunas centrais”.

Cilada: tática que tenta levar o adversário a colocar uma peça em determinada casa.

Clássico: estilo de jogo que enfatiza a criação de um centro completo de peões. Os princípios clássicos tendem a ser bastante dogmáticos e inflexíveis. A filosofia dos jogadores clássicos foi desafiada pelos chamados “hipermodernos”. Veja também Hipermoderno.

Coluna: linha vertical de oito casas. Na notação algébrica é designada como coluna-a, coluna-b, coluna-c e assim por diante. Veja também Coluna semi-aberta e Coluna aberta.

Coluna aberta: linha vertical de oito casas sem peões. As Torres alcançam seu potencial máximo quando ocupam filas ou colunas abertas.

Coluna semi-aberta: coluna que não contém nenhum peão de um jogador, mas contém um ou mais peões do outro jogador.

Combinação: um sacrifício combinado com uma série forçada de lances. Explora as peculiaridades da posição na esperança de atingir um objetivo predeterminado.

Contagem de espaço: sistema numérico usado para determinar quem controla mais espaço. Atribui-se um ponto para cada casa do lado de um jogador controlada por uma peça ou peão do adversário.

Contagem de pontos: sistema que estabelece valores numéricos para as peças: Rei – de valor inestimável; Dama – 9 pontos; Torre – 5 pontos; Bispo – 3 pontos; Cavalo – 3 pontos; peão – 1 ponto.

Contrajogo: manobra em que o jogador que estava na defensiva inicia ações agressivas.

Controle: domínio completo de uma área do tabuleiro. Pode consistir no domínio de uma coluna ou de uma casa ou simplesmente no fato de ter-se a iniciativa.

Controle de tempo: definição de uma quantidade de tempo para cada jogador realizar um número específico de lances. Em competições internacionais, é comum duas horas para 40 lances. Depois que os jogadores realizam seus 40 lances, cada um deles recebe uma quantidade adicional de tempo (em geral uma hora para 20 lances). Quando, no tempo definido, o jogador não consegue realizar todos os lances estipulados, perde a partida por tempo, independentemente da posição no tabuleiro.

Cravada: situação em que um jogador ataca uma peça que o adversário não pode mover sem que perca uma outra peça de maior valor. Quando a peça de maior valor é o Rei, essa tática é chamada de *cravada absoluta*; quando não é o Rei, temos a *cravada relativa*.

Defesa: lance (ou série de lances) destinado a impedir o êxito de um ataque. Também usado para nomear muitas aberturas iniciadas pelas pretas. Como exemplo, podemos citar a Defesa Francesa e a Defesa Caro-Kann.

Deflexão: tática que pretende afugentar da área crítica a principal peça de defesa do adversário a fim de minar sua defesa.

Desenvolvimento: processo de movimentação de peças de suas posições iniciais para novas posições, a partir das quais é possível controlar um grande número de casas e adquirir maior mobilidade.

Elo rating: sistema de classificação de jogadores. Elaborado pelo prof. Arpad Elo (1903-1993), de Milwaukee, e adotado pela FIDE em 1970. Um iniciante pode

ter uma pontuação em torno de 900; um jogador de clube médio, 1.600; um campeão estadual, 2.300; e um campeão mundial, 2.800.

Empate: jogo empatado. Pode resultar de mate afogado, da tripla repetição de uma posição ou de um acordo entre os jogadores. Veja também Mate afogado e Tripla repetição de uma posição.

En passant: termo francês que significa “de passagem”. Quando um peão avança duas casas (o que pode ser feito apenas em seu primeiro lance) e passa por um peão inimigo na quinta casa da coluna adjacente, esse último pode capturá-lo como se ele tivesse avançado apenas uma casa. A captura é opcional e tem de ser feita nessa oportunidade. Caso contrário, perde-se o direito de capturar esse peão sob essas circunstâncias.

Erro grave: um lance terrível, que resulta na perda de material ou envolve decisivas concessões posicionais ou táticas.

Espaço: o território controlado por cada jogador.

Espeto: ameaça contra uma peça valiosa que força essa peça a se mover, permitindo a captura de uma peça de menor valor.

Estar pendurado: estar desprotegido e sujeito à captura.

Estilo: modo de jogar xadrez que reflete a personalidade e as preferências do jogador. Os tipos de lances costumam expressar a personalidade de quem os escolheu. Num jogo entre enxadristas de estilos opostos (por exemplo, um atacante enfrentando um posicional calmo), o vencedor é aquele que consegue impor o próprio estilo.

Estratégia: o raciocínio que leva a um lance, plano ou idéia.

Estrutura de peões: também conhecida como “esqueleto de peões”. Todos os aspectos do posicionamento dos peões.

Estudo: posições ou *trabalhos* teóricos que esclarecem esquemas táticos inusitados.

Fianqueto: termo originário do italiano que significa “no flanco” e aplica-se somente a Bispos. Envolve a colocação de um Bispo branco em g2 ou b2 ou a de um Bispo preto em g7 ou b7.

FIDE: sigla francesa de *Fédération Internationale des Échecs* (Federação Internacional de Xadrez).

Fila: linha horizontal de oito casas. Na notação algébrica, as filas são registradas de 1 a 8.

Final: a terceira e última fase de um jogo de xadrez. Começa quando restam poucas peças no tabuleiro. O sinal mais claro do início do final consiste na troca de Damas.

Flanco: as colunas a, b e c do lado da Dama e as colunas f, g e h do lado do Rei.

Força: material. A vantagem em força surge quando um jogador tem mais material do que o adversário ou quando supera o oponente numa determinada área do tabuleiro.

Forçado: lance (ou série de lances) que obrigatoriamente tem de ser feito para evitar um desastre.

Fraqueza: peão ou casa prontamente atacáveis e, portanto, difíceis de serem defendidos.

Gambito: sacrifício voluntário de pelo menos um peão na abertura, com o objetivo de obter alguma compensação (geralmente tempo, que permite desenvolvimento).

Garfo: manobra tática em que uma peça (ou peão) ataca duas peças ou peões inimigos ao mesmo tempo.

Garfo real: garfo que ataca o Rei ou a Dama.

Grande combinação: combinação que envolve muitos lances e caracteriza-se por vários tipos de táticas.

Grande Mestre: título vitalício concedido pela FIDE a jogadores que cumprem uma série de requisitos, entre os quais está a obtenção de uma alta classificação no *Elo rating*. É o título máximo do xadrez (excetuado o de Campeão Mundial). Em seguida, na escala descendente dos títulos, estão o Mestre Internacional e o Mestre da FIDE, que é o mais baixo no nível internacional. Veja também *Elo rating* e Mestre.

Hipermoderno: estilo de xadrez defendido pela escola de pensamento que surgiu em resposta às teorias clássicas. Seus partidários insistem em que colocar um peão no centro, na abertura, faz dele um alvo. Os heróis desse lance foram Richard Réti e Aaron Nimzovitch, que defendiam a idéia de controlar o centro a partir dos flancos. Assim como acontece com os clássicos, as idéias dos hipermodernos podem ser levadas a extremos. Atualmente essas duas escolas são consideradas corretas. Para enfrentar qualquer situação com êxito, é preciso saber combinar essas duas filosofias. Veja também Clássico.

Igualdade: situação em que nenhum dos dois lados tem vantagem ou em que as vantagens estão equilibradas.

Iniciativa: situação em que o jogador pode fazer ameaças às quais o adversário tem de reagir. Costuma-se dizer “ter a iniciativa”.

Interposição: colocar uma peça ou um peão entre a peça inimiga que está atacando e a peça atacada.

Intuição: ato de encontrar o lance ou estratégia correto mais pelo “sentir” do que pelo cálculo.

Jogo aberto: posição caracterizada por muitas colunas, filas e diagonais abertas e poucos peões reunidos no centro. Nesse tipo de posição, a liderança no desenvolvimento torna-se muito importante.

Jogo fechado: posição obstruída por cadeias de peões. Essa posição tende a favorecer Cavalos em detrimento de Bispos, pois os peões bloqueiam as diagonais.

Lance discreto: lance desprevensioso, que não é captura, nem xeque, nem ameaça direta. Costuma ocorrer no final de uma manobra ou de uma combinação em que o objetivo está claro.

Lance especulativo: lance feito sem o devido cálculo de suas consequências. Às vezes não é possível avaliar por completo as consequências de um lance e o jogador deve confiar apenas na intuição. Desse procedimento, pode surgir um plano especulativo. Geralmente é usado em referência a um sacrifício. Diz-se, por exemplo, “as brancas fazem um sacrifício especulativo”.

Luft: termo alemão para “ar”. No xadrez, significa “dar espaço para o Rei respirar”. Descreve o lance de um peão à frente do Rei da mesma cor para evitar possibilidades de mate na primeira fila.

Mate: redução de *xequem-mate*.

Mate afogado: ocorre quando um jogador encontra-se tão encurralado que qualquer lance legal que faça deixa o Rei exposto à captura imediata.

Material: todas as peças e peões. A “vantagem material” acontece quando um jogador tem no tabuleiro mais peças ou peças de maior valor do que o adversário. Veja também Contagem de pontos.

Meio-jogo: a fase entre a abertura e o final.

Mestre: nos EUA, um jogador com 2.200 pontos ou mais. Esse título não é vitalício: se a pontuação cair, o enxadrista perde o título. Veja também Grande Mestre.

Mobilidade: liberdade de lances das peças.

Notação algébrica: algumas vezes chamada de *notação do xadrez* ou apenas *notação*. Um modo de registrar os lances do xadrez. Embora sejam muitos os modos de registro, a notação algébrica tornou-se o padrão internacional.

Essencialmente, cada casa (quadrado) do tabuleiro de xadrez recebe uma letra e um número. Às colunas são atribuídas as letras a, b, c, d, e, f, g e h, da esquerda para a direita, a partir da perspectiva das brancas. Às filas são atribuídos os números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 de baixo para cima, a partir da mesma perspectiva. Portanto, o quadrado do canto esquerdo da parte de baixo é a casa-a1; o quadrado do canto direito da parte de cima é a casa-h8.

A notação algébrica permite a identificação da movimentação da peça e de seu destino final. Quando o jogador move uma Torre de a1 para a8, por exemplo, escreve-se Ta8. Nos lances dos peões, escreve-se apenas o destino final. Por exemplo, e4. O roque na ala do Rei é registrado como 0-0; na ala da Dama, como 0-0-0.

Ocupar: estar localizado em determinado ponto do tabuleiro. Diz-se que uma Torre ou uma Dama que controlam uma fila ou coluna *ocupam* essa fila ou coluna. Diz-se que uma peça *ocupa* a casa onde está localizada.

Par de Bispos: dois Bispos enfrentando um Bispo e um Cavalo ou dois Cavalos. Dois Bispos trabalham muito bem juntos porque podem controlar diagonais tanto brancas quanto pretas. Veja também Bispos de cores opostas.

Peão passado: o peão cujo avanço para a oitava fila não pode ser evitado por um peão inimigo e cuja promoção à peça é, portanto, uma séria ameaça. Veja também Promoção e Subpromoção.

Peão passado protegido: um peão passado que se encontra sob a proteção de outro peão. Veja também Peão passado.

Peça sobrecarregada: peça que, sozinha, deve defender muitas outras peças.

Peças maiores: Damas e Torres. Também são chamadas de “peças pesadas”.

Peças menores: os Bispos e os Cavalos.

Peões dobrados: dois peões de mesma cor alinhados numa coluna. Essa situação só é possível em resultado de uma captura.

Peões passados conectados: dois ou mais peões passados, da mesma cor, em colunas adjacentes. *Veja também Peão passado.*

Pequena combinação: combinação que envolve poucos lances.

Perseguição perpétua: semelhante ao xeque perpétuo, com exceção de que a peça ameaçada não é o Rei, mas um Bispo, um Cavalo, uma Torre ou uma Dama.

Pig: no inglês, gíria usada para indicar a Torre. Torres duplas na sétima fila geralmente são chamadas de *pigs na sétima*. Essa gíria não foi adotada no português.

Plano: objetivo de curto ou longo prazo, em que o jogador baseia os lances e sua estratégia.

Posição crítica: momento importante de um jogo, quando vitória ou derrota estão por um fio.

Posicional: lance ou estilo de jogo baseados em considerações de longo alcance. A lenta acumulação de pequenas vantagens, por exemplo, é considerada como posicional.

Pressão do tempo: um dos momentos mais emocionantes de um jogo de xadrez. Quando um ou ambos jogadores já usaram quase todo o tempo e ainda não realizaram a quantidade obrigatória de lances (40 ou 60), eles começam a movimentar as peças com rapidez impressionante, às vezes até batendo-as com força, num pânico frenético. Nessa fase costumam acontecer erros terríveis. Alguns jogadores, que entram no período de pressão do tempo em quase todos os jogos, são chamados de “viciados na pressão do tempo”.

Princípios gerais: regras fundamentais elaboradas a fim de permitir que jogadores inexperientes reajam logicamente a diferentes posições. Também são usados por grandes mestres e com mais freqüência do que se imagina!

Promoção: quando alcança a oitava casa, o peão pode ser promovido a Bispo, Cavalo, Torre ou (mais comumente) à Dama da mesma cor. *Veja também Subpromoção.*

Qualidade: “ganhar a qualidade” significa ganhar uma Torre (cinco pontos) em troca de um Bispo ou Cavalo (três pontos).

Rating: classificação numérica que mede a força relativa de um jogador. Quanto maior o número, mais forte é o jogador. *Veja também Elo rating.*

Restrição: falta de mobilidade que é geralmente resultante de uma desvantagem de espaço.

Romântica: a era romântica (ou viril) do xadrez. Compreende o período do começo a meados do século XIX, quando o sacrifício e o ataque eram considerados os dois principais modos de jogo. Diante da oferta de um sacrifício, recusar a captura era considerado um espetáculo vergonhoso de covardia. Atualmente jo-

gadores inclinados a ataques audaciosos e sacrifícios que tendem a deixar a prudência de lado, são chamados de *românticos*.

Roque: o ato de mover um Rei e uma Torre de maneira simultânea. Esse é o único lance em que um jogador pode usar duas peças. Assim é possível mover o Rei do centro (ponto principal da ação na abertura) para a lateral, onde ele pode ser protegido pelos peões. Além disso, o roque desenvolve uma Torre.

Quando rocam na ala do Rei, as brancas movem o Rei de e1 para g1 e a Torre de h1 para f1; as pretas movem o Rei de e8 para g8 e a Torre de h8 para f8. Quando rocam na ala da Dama, as brancas movem seu Rei de e1 para c1 e a Torre de a1 para d1; as pretas movem o Rei de e8 para c8 e a Torre de a8 para d8.

Ruptura: penetração na posição inimiga, usualmente realizada com um peão avançado.

Sacrifício: oferta voluntária de material a ser compensada por espaço, tempo, estrutura de peões ou até mesmo força (o sacrifício pode levar a uma vantagem de força em determinada parte do tabuleiro). Ao contrário da combinação, o sacrifício nem sempre é uma mercadoria de valor calculável e com freqüência envolve uma dose de incerteza.

Sacrifício para abrir caminho: lance que sacrifica uma peça obstrutiva. O objetivo é abrir caminho para um lance mais ativo.

Simplificação: troca de peças para acalmar a posição, eliminar o potencial de ataque do adversário ou clarificar a situação.

Sobreextensão: situação em que um jogador ganha espaço muito rapidamente. Ao acelerar a movimentação dos peões para frente e tentar controlar muito território, o jogador pode deixar o próprio campo ou os próprios peões enfraquecidos. Diz-se então que ele *sobreestendeu* sua posição.

Subpromoção: promoção de um peão a uma outra peça que não a Dama.

Táticas: manobras que aproveitam oportunidades imediatas. Uma posição com muitas armadilhas e combinações é considerada tática por excelência.

Tempo: (1) Sentido usual da palavra (“As pretas não têm tempo de barrar todas as ameaças das brancas”). (2) Como o medido num relógio de xadrez (“Tempo para pensar”). Ver Controle de tempo. (3) Medida de desenvolvimento: Quando uma peça pode alcançar certa casa num único lance, mas gasta dois lances para fazê-lo, diz-se que ela *perdeu tempo*. Por exemplo, depois de 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4 Cc6, as pretas ganham e as brancas perdem tempo, pois a Dama branca é atacada e as brancas têm de movê-la uma segunda vez para garantir sua segurança.

Teoria: posições (abertura, meio-jogo e final) bastante conhecidas e documentadas em livros.

Transposição: ato de alcançar uma mesma posição de abertura por uma ordem diferente de lances. A Defesa Francesa, por exemplo, em geral é alcançada por 1.e4 e6 2.d4 d5, mas 1.d4 e6 2.e4 d5 *transpõe* para a mesma posição.

Tripla repetição de uma posição: situação em que os jogadores movem as peças para frente e para trás, repetindo uma mesma posição. De modo geral, acontece quando um jogador, com menor quantidade de material e diante de uma derrota

iminente, faz um sacrifício por um xeque perpétuo (Veja Xeque perpétuo). A tripla repetição de posição resulta num empate.

Troca: capturas recíprocas de peças, geralmente de igual valor.

Vantagem: superioridade de posição, baseada em força, tempo, espaço ou estrutura de peões.

Variante: certa linha de análise em qualquer fase do jogo. Pode ser uma linha de jogo diferente daquelas usadas normalmente. O termo *variante* costuma ser aplicado para linhas de abertura, tal como a variante Wilkes-Barre (que leva o nome de uma cidade da Pensilvânia) da Defesa dos Dois Cavalos. As variantes também são objetos de profundas análises; livros inteiros têm sido escritos sobre variantes famosas.

Variante preparada: no xadrez profissional, é prática comum a análise de aberturas apresentadas em livros na esperança de encontrar um novo plano ou lance. Ao fazer uma descoberta desse tipo, o jogador reserva essa variante para usar contra um adversário especial. Quando um profissional introduz um novo lance, ele é freqüentemente tido como uma novidade teórica.

Xeque descoberto: um ataque descoberto que envolve o xeque ao Rei adversário.

Xeque duplo: o tipo mais poderoso de ataque descoberto, que, com duas peças, coloca o Rei em xeque. O Rei é obrigado a mover-se e o exército inimigo fica paralisado no mínimo por um lance.

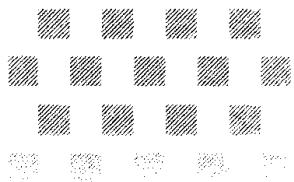
Xeque perpétuo: situação em que um jogador dá xeque no adversário, forçando uma resposta que é seguida de outro xeque que, por sua vez, força uma nova resposta que é seguida por um novo xeque que repete a posição inicial. Como um jogo desse tipo pode continuar indefinidamente, depois que a posição se repete, declara-se o empate. Veja também Tripla repetição de uma posição.

Xeque-mate: ataque indefensável contra o Rei inimigo. Ao dar o xeque-mate no Rei do oponente, o jogador ganha a partida.

Xeque-mate abafado: situação em que o Rei está completamente cercado de suas próprias peças (ou se encontra na extremidade do tabuleiro) e recebe um xeque indefensável. Diz-se, então, que o Rei é vítima de um *xeque-mate abafado*. Na maioria das vezes, essa jogada é conduzida por um Cavalo.

Zugzwang: termo alemão que significa, literalmente, “obrigação de jogar”. Refere-se a uma situação em que o jogador preferiria não jogar, pois qualquer lance pode deteriorar sua posição, mas é obrigado a agir porque não jogar seria ilegal.

Zwischenzug: termo alemão que significa “lance intermediário”. Um lance surpreendente que, quando inserido numa seqüência aparentemente lógica (por exemplo, um xeque que interrompe uma série de trocas), muda o seu resultado.



índice

A

- abertas
 - colunas, 215
 - e Torres, 47-48, 60-61
 - importância das, 64
 - diagonais, e Bispos, 48-49, 51-52
 - linhas, para ataque, 129-130
 - posições, 220
 - e Bispos, 79
- abertos
 - centros, e Reis, 68-69
 - jogos, 217
- abertura
 - criação de filas abertas para as Torres na, 63-64
 - definição, 213
 - gambitos, 217
 - lances, 217
 - linhas para peças, 24
 - tabuleiro, 15
- aberturas
 - Abertura Escocesa, 72-73
 - Defesa Alekhine, 195
 - Defesa Caro-Kann, 215
 - Defesa dos Dois Cavalos, 221
 - Defesa Francesa, 215
 - Defesa Grünfeld, 150-151
 - Defesa Holandesa, 46-47
 - Defesa Petroff, 63-64
 - Defesa Semi-eslava, 198-199
 - Defesa Siciliana, 63-64
 - Variante Nimzovitch, 194-195
 - Formação Botvinnik, 85-86
 - Gambito da Dama
 - declinado, 63-64, 164-166
- Tarrasch, Defesa, 188
- Variação Tartakower, 201-202
- Ruy López, 135
- ala da Dama, 213
- ala do Rei, 245
- Alekhine, Alexander, 60-63, 108-109, 191-193, 203
- alvos, 48, 116-118, 143-144, 153
 - centro de peões, 150-151, 195
 - criar, 98, 119
 - ideais, 20
 - papel na estratégia, 20
- análise, 214
- Ano de Rubinstein, 187
- anotação, 214
- apoio, pontos de, para Cavalos, 41-42, 79, 83-84, 126-127
- Arma de Alekhine, 62-63
- armadilhas, 214
- atacar
 - cadeia de peões, 80-81, 113
 - peões fracos, 119-120
- ataques, 214
 - de uma peça, 77-78
 - descoberto, 243
 - duplo, 214
 - minoria, 122-124, 164-166
 - estratégia, 122
 - ao Rei, 155
 - com a Dama, 76-77
 - condições do, 155-156
 - e a liderança no desenvolvimento, 155-157
 - e o roque, 155-156
 - por necessidade, 163-164
 - prematuro, 172-173

ativar

- Bispos ruins, 53-54
- peças pelo sacrifício 100-103
- ativas, peças vs. peças inativas, 35-36
- ativo, 214
 - Bispos, 53

B

Bispos, 50-51

- ativos, 53
- bons, 52
 - exemplo, 64
- de cores opostas, 214
- e controle de casas, 50-51
- e diagonais abertas, 48-49, 51-52
- e diagonais fechadas, 45-46, 53
- e empate com peão da Torre de cor errada, 50-51
- e posições abertas, 79
- em *fianqueto*, 216
 - exemplo, 126-127
- inativos, 45-46
- no final, com peões passados, 82-83
- par de, 218
- retirar peões do caminho dos, 53-54
- ruins, 53
 - ativação, 53-54
 - exemplos, 64
 - trocas, 56-59
- tirar da cadeia de peões, 55, 57-58
- vantagens que favorecem, 81-82
- vs. Cavalos, 41-42, 44-45, 55-56, 79
 - estratégias, 79

bloqueadores (*blockaders*), 45-46

bloqueados, peões e Cavalos, 45-46

bloquear

- com peões, 95-96
- peões passados com Cavalos, 104

bloqueio, 214

bons, Bispos, 52

- exemplo, 64

Botvinnik, Mikhail, 31-33, 60-61, 90-91, 197-198, 203

Browne, Walter, 126-127

Buracos, 85-86, 126-127, 214

C

cálculo, 13, 214

campeões mundiais, *rating*, 219

Capablanca, José Raúl, 110-111, 142-143, 187, 190-195

capturar

- casas, 126-127
- regra *en passant*, 216

casas

- capturar, 126-127

controlar, 42-43, 47-48, 126-127, 131-132

- com a Dama, 72-73

- com Bispos, 50-51

- com peões, 96-97

fracas, 126-127, 130-131

- causadas por avanço de peões, 106-107

- criar, 126-129

- linhas de, 134-135

ocupar, 218

- possuir, 127-128

Cavalos, 41

- como bloqueadores, 104

- e peões

- bloqueados, 45-46

- passados, 45-46

e pontos de apoio, 41-42, 79, 81-84, 126-127

- e posições fechadas, 45-46, 79, 84-85

- estratégias, 83-84

- na primeira fila, 124-125

- na quarta fila, 43

- na quinta fila, 44

- na sexta fila, 44

- na terceira fila, 43

- nas primeira e segunda filas, 42-43

- vs. Bispos, 41-42, 44-45, 56-57, 79

centro, 214

- aberto e Reis, 68-69

- de peões, fraco, 150-151

- dominar com peões, 146-147

- fechado, ataque com peões, 130

ciência do xadrez, 9, 203

Cinco *emes*, 11-12

Clássicos, 214

colunas, 215

- abertas, 215

- e Torres, 47-48, 60-61

- importância, 63-64

- semi-abertas, 215

colunas, abrir e fechar, 24

combinação, 215

complacência, efeito da, 175

confisco, 221

contenção do adversário com os peões, 99

contrajogo, 31-32, 215

- em resposta ao ataque ao Rei, 155

- negociação para restringir, 120-121

controle

- da sétima fila, 60-61

- de casas, 42-43, 47-48, 126-127, 131-132

- com peões, 96-97

- por Bispos, 50-51

- por Damas, 72-73

- de cor, 88

- de espaço, 47-48, 139

cor, controle de, 88

cravadas, 246
exemplo, 18-19, 62-64, 98

D

Dama, 72-73
e controle de casas, 72-73
em ataques ao Rei, 75-76
proteção da, 72-73
risco da, 74-75
troca da, exemplo, 145
Dama, gambito declinado da, 63-64, 164-166
Tarrasch, Defesa, 188
Variante Tartakower, 201-202
Dama, promovida. Veja peões, promoção
Dama, vantagem da, 20-21
Dama, vantagem do Cavalo da, 23
decisões, baseadas em emoções, 178-179
defender, na abertura
Defesa de Caro-Kann, 215
Defesa de Dois Cavalos, 221
Defesa Francesa, 215
Defesa de Alekhine, 195
Defesa de Caro-Kann, 215
Defesa de Grünfeld, 150-151
Defesa dos Dois Cavalos, 221
Defesa Francesa, 215
Defesa Holandesa, 46-47
defesas, definição, 215
déficit de material
e liderança no desenvolvimento, 23
no final, 15
no meio-jogo, 15
desatenção, o efeito da, 32-33
descoberto
ataque, 214
xeque, 221
desenvolvimento, 15-16
definição, 15-16, 215
e Torres, 59-60
fixação por, 173-174
importância, 15-16, 21-22
liderança no
como sinal para o ataque ao Rei, 146-147, 155-156, 161-162
e ataques ao Rei, 156-157
e déficit material, 23
sacrifício por, 27-28
diagonais
abertas, e Bispos, 48-49, 52
fechadas, e Bispos, 45-46, 53
dobrar, 60-61
exemplo, 67-68

duplo
ataque, 214
exemplos, 18-19, 36-37, 52, 74-75
xeque, 221

E

Elo rating, 215
Elo, Arpad, 215
emes, cinco, 11-12
emoções
como base para decisões, 178-179
precauções contra, 182
empates
definição, 216
mate afogado, 218
peão da Torre de cor errada, 50-51
por xeque perpétuo, exemplo de
como evitar, 26-27
trípla repetição de posição, 220
en passant, regra, 216
erro grave, 216
erro, 171
Escocesa, Abertura, 72-73
esforço de equipe, 128-129
exemplo, 158
espaço, 9-10, 139
controle de, 47-48, 139
definição, 248
nas alas, 140-141
risco de perder, 133-134
sistema de contagem, 215
vantagem, 13-14, 139, 216
evitar trocas com, 139-141
na ala do Rei, como sinal para
o ataque ao Rei, 159-161
no centro, 85-86
esporte do xadrez. Veja xadrez
estilo. Veja estilos de jogo
estratégia, 12-13, 216
definição, 13, 216
importância, 11
mestres da, 183-203
vs. cálculo, 13
vs. tática, 9-10, 13
estratégias
abrir linhas para o ataque, 129-130
alvos, 119
ataque da minoria, 122
ataques ao Rei, 155
Bispos contra Cavalos, 79
casas fracas, 126-127, 130-131
Cavalos contra Bispos, 83-84
construídas com base em alvos, 20
defesa contra o centro de peões, 150-151

erros de, 171
 espaço, 139-140
 fechamento de linhas para defesa, 129-130
 fracas,
 casas, 126-127, 130-131
 fraco,
 peão, 119-120
 peão(ões)
 dominação no centro, 146-147
 fracos, 119-120
 ilha, 113
 maioria, 108-109
 promoção, 104
 sacrifícios, 100-101
 psicológicas, 164-165
 trocas com vantagem material, 25-26
 uso de peões para bloquear e restringir, 96-97
 vantagem material, 15
 estrutura de peões, 9-10, 13-14, 95
 Euwe, Max, 13, 192-193
 Evans, Larry, 13
 evitar, lances do adversário, 130-131
 excesso de confiança, efeito do, 33-34,
 175, 180-181

F

fechadas
 diagonais, e Bispos, 53
 linhas, para defesa, 129-130
 posições, e Cavalos, 45-46, 79, 85-86
 fechados
 centros, atacar com peões, 130
 jogos, 217
 fechar
 linhas para certas peças, 24
 seção do tabuleiro, 37-38
 Federação Internacional de Xadrez. *Veja*
 Fédération International des Échecs
 Fédération International des Échecs (FIDE), 11,
 200-201, 216
 filas, 247
 primeira e segunda, Cavalos nas, 42-43,
 124-125
 quarta, Cavalos na, 43
 quinta, Cavalos na, 44
 sétima, Torres na, 31-32, 59-60, 109-110
 sexta, Cavalos na, 44-45
 terceira, Cavalos na, 43
 filosofias,
 clássica, 214
 hipermoderne, 217
 final
 com peões passados, Bispos no, 82-83
 déficit material no, 15
 definição, 216

 e maioria de peões, 110-111
 e Reis, 69
 Reis no, 83
 vantagem material no, 15-16, 25-26, 157-158
 Fischer, Bobby, 33-34, 38-40, 56-57, 63-64, 74-75,
 89, 114-115, 127-128, 200-201, 203
 flancos, 216
 flexibilidade, importância da, 155
 força, 9-10, 15-16, 216
 vantagem de, 13-14
 Veja também material
 forçado, 217
 Formação Botvinnik, 85-86
 fracas
 casas, 126-127, 130-131
 causadas por avanço de peões, 106-107
 criar, 126-129
 linhas de, 134-135
 fracos
 peões, 119-120
 exemplos, 40
 Pontos, 155-156
 fraquezas, 249
 explorar, 119
 furiosa, 72-73

G

gambitos, 217
 garfos, exemplo, 18-19, 26-27, 58-59, 101-102
 golpes baratos, 25-26
 Grande Mestre (GM), 217

H

Hipermodernismo, 194-195
 Hipermodernos, 217
 Hooper, David, 13

I

igualdade, 217
 iniciativa, 242, 245
 interposição, 217
 intuição, 217
 isolados, peões, 113. *Veja também* ilhas de peões

J

jogadores, estado psicológico, 15, 32-33,
 164-165, 178-179
 jogar
 estilos, 216
 posicional, 219
 romântico, 219
 golpe barato, 25-26

jogos
abertos, 217
fechados, 217
jogos empatados. *Veja empates*

K

Karpov, Anatoly, 16-17, 84-85, 105, 126-127, 129-132, 156-157, 167-168, 175, 199-203
Kasparov, Garry, 200-201, 203
Korchnoi, Victor, 75-76, 105, 156-157

L

lances
discreto, 217
especulativos, 218
Larsen, Bent, 56-57, 70-71, 74-75, 116-117
Lasker, Emanuel, 95, 142-143, 180-181, 184-185, 190-191, 203
lastro, 17-18, 157-158
liberação de casas por sacrifício, 103-104
liderança no desenvolvimento
e déficit material, 23
como um sinal para o ataque ao Rei, 161-162
luft, 218

M

maiorias
de peões, 105-106, 108-109
importância relativa, 108-109
no final, 110-111
uso de trocas para melhorar, 110-111
Marshall, Frank, 111-112, 192-193
mate, 218
mate abafado, 248
mate afogado, 248
Mate na Primeira Fila, 60-61, 112-113
material, 9-10, 15, 218
como usar bem, 15-16
déficit, e liderança no desenvolvimento, 23
definição, 218
sistema de contagem de pontos, definição, 215
vantagem de, 11-15, 218
desperdiçar a, 20-21
e sacrifícios, 17-18
estratégias, 15-16
na ala do Rei, como sinal para o ataque ao Rei, 159-161
no final, 15-16, 25-26, 157-158
regras, 19
trocas com, 15-16, 21-22, 25-26, 31-32
vs. vantagem de tempo, 23
medo, efeito do, 179-180

meio-jogo, 218
déficit de material no, 15
Mestre, 217
Mestre Internacional (MI), 217
Método de Seirawan, 15-16
mobilidade, 218
de peças, 13-14

N

Nimzovitch, Aaron, 59-60, 62-63, 103-104, 194-198, 214
notação algébrica do xadrez, 9-10, 218
notação, 218

O

ocupar casas, 218

P

passados, peões. *Veja peões passados*
pavor, efeito do, 178-179
peão
cadeias
atacar, 80-81, 113
exemplo, 53-54
tirar Bispos das, 55, 57-58
centro de, defesa contra, 150-151
estratégias, 95
estrutura, 9-10, 13-14, 95
como proteção, 28
ilhas, 113
criar para o oponente, 114-116
evitar, 97-98
fraquezas das, 114
maiorias, 105-106, 108-109
importância relativa, 108-109
no final, 110-111
uso da troca para fortalecer, 110-111
proteção ao redor do Rei, 23
sacrifícios, 100-101, 166
vagar casas por, 103-104
tempestade, 164-166, 172-173
peça, mobilidade, 13-14
peças
abertura de linhas para, 24
e controle de casas, 47-48
maiores, 219
menores, 79, 219
para onde levar, 41
uso de todas, 20-21, 64-65
valor, 9, 15-16, 79
pendurado, 216
pensamento crítico, 12-13
exemplos, 27-28, 31-32

- peões
 atrasados, 38-39, 119-120, 180-181
 avançar, 100-101
 obstáculos, 106-107
 barrar, 220
 bloqueados, e Cavalos, 45-46
 bloquear com, 95-96
captura en passant, 216
 conter o adversário com, 99
 domínio do centro com, 146-147
 duplos
 definição, 219
 exemplo, 119-122
 e centros fechados, 130
 e espaço (território), 139
 fracos, 119-120
 exemplos, 40
 isolados, 113. *Veja também ilhas de peões*
 passados, 31-32, 104, 108-109
 bloquear com Cavalos, 45-46, 104
 definição, 218
 e Cavalos, 45-46
 passados conectados, 219
 passados protegidos, 218
 pendurados, 216
 posicionamento, 95
 promoção, 31-32, 104
 restringir o adversário com, 97-98
 subpromoção, 220
 tirar, do caminho dos Bispos, 55
 peões avançados, 100-101
 obstáculos, 106-107
 peões da Torre, empate por cor errada, 50-51
 peões dobrados, 219
 exemplo, 119-122
 peões passados conectados, 219
 peões recuados, 38-39, 119-120, 180-181
 perpétuos, xeques. *Veja xeque perpétuo*
 Petroff, Defesa, 63-64
 Petrosian, Tigran, 36-37, 46-49, 64, 80-83, 93-94,
 119-120, 164-165, 197-200
 Philidor, André, 95
pigs na sétima, 64-65, 219
 planos, 219
 pontos, 215
 de apoio para Cavalos, 41-42, 79, 81-84, 126-127
 pontos, sistema de contagem, 215
 Portisch, Lajos, 101-102
 posição crítica, 219
 posicional, xadrez, 9-10, 13-14
 posicionamento de peões, 95
 posições
 abertas, 213
 avaliação, 148-149
 fechadas, 219
 restrição, 219
 simplificação, 220
 posse de casas, 127-128
 post-mortem. *Veja análise*
 Potter, William, 20-21
 preguiça, efeito da, 177, 191-192
 prematuros, ataques, 172-173
 preparadas, variações, 214
 princípios do xadrez, 9-10, 15-16
 profilaxia, 194-195, 197-198, 201-202
 promover peões, 31-32, 104
 proteger
 a Dama, 72-73
 o Rei, 23
 protegidos, peões passados, 218
 psicologia, estado dos jogadores, 15, 32-33,
 164-165, 178-179
- Q**
- Qualidade, 36-37, 101-102, 219
- R**
- rating, 219
 sistema, 243
 regras
 da vantagem material, 19
 do xadrez, 9, 72-73
 Rei, 65-66
 ameaças ao, 31-32
 ataque, 155
 condições para o, 155-156
 e liderança no desenvolvimento, 155-156
 e rocar, 155-156
 por necessidade, 163-164
 evitar centros abertos, 68-69
 no final, 69, 83
 proteção de peões em torno do, 23
 seguro, 13-14, 17-18, 66-67, 76-77
 exemplo, 37-38
 rocar para ficar, 28
 uso do, 66-67
 renunciar, como, 220
 Reshevsky, Samuel, 33-34, 122
 restrição
 do adversário com peões, 97-98
 do contrajogo pela troca, 120-121
 restrição, posições de, 210
 risco de desperdiçar a vantagem material, 20-21
 rocar
 e ataques ao Rei, 155-156
 na ala da Dama, 213
 na ala do Rei, 213
 objetivo, 220
 para segurança do Rei, exemplo, 28
 regra, 220

românticos, 219
 Rubinstein, Akiba, 70, 187-191
 ruptura, 220
 Ruy López, Abertura de, 135

S

sacrifícios
 com vantagem material, 17-18
 definição, 220
 de peões, 100-101, 166
 vagar casas por causa de, 103-104
 para abrir linhas, 24
 pelo desenvolvimento, 27-28
 segurança, do Rei, 13-14, 17-18, 66-67, 76-77
 rocar pela, 28
 exemplo, 37-38
 Seirawan, Yasser, 16-17, 39-40, 65-67, 75-78,
 84-86, 90-91, 97-99, 115-116, 144-147,
 152-153, 160-162, 166, 173-175, 177-178
 semi-abertas, colunas, 215
 Semi-eslava, Defesa, 198-199
 Short, Nigel, 90-91
 Siciliana, Defesa, 63-64
 Variante Nimzovitch, 194-195
 Silman, Jeremy, 27-29, 105-106, 140-141
 simplificação. Veja também troca
 sobreextensão, 220
 Spassky, Boris, 36-37, 70-71, 131-132, 197-198,
 201-202
 Steinitz, Wilhelm, 134-135, 183-187, 194-195
 Superproteção, 194-195

T

tabuleiro
 abertura, 15
 fechar uma seção do, 37-38
 Tal, Mikhail, 203
 Tarrasch, defesa, 188
 tática, 9-10, 13, 32-33
 definição, 220
 descuido ao analisar as possibilidades, 177
 tempestade de peões, 164-166, 172-173
 tempo, 9-10, 15-16, 220
 controles, 220
 definição, 220
 limites, 220
 perda, 220
 pressão, 220
 vantagem de, vs. vantagem material, 23
 Teoria da Acumulação, 183-184
 teoria, 220
 território, 139. Veja também espaço
 Torres, 59-60
 conectar, 74

e colunas abertas, 47-48, 60-61
 e o desenvolvimento, 59-60
 na sétima fila, 31-32, 59-60, 109-110
 duplas, 64-65
 transposição, 220
 tripla repetição de posição, 249
 triplicar, exemplo, 62-63
 troca, 221
 Bispos ruins, 56-59
 com vantagem material, 15-16, 21-22, 25-26,
 31-32
 Dama, exemplo, 145
 evitar, 61-62, 105, 164-166
 com vantagem de espaço, 140-141
 para manter a vantagem de espaço, 139-140
 para enfraquecer o adversário, 34-35
 para melhorar a maioria de peões, 110-111
 para restringir o contrajogo, 120-121
 peças inativas por ativas, 35-36
 trocar, 221

V

valor das peças, 9, 15-16, 79, 215
 vantagem
 da Dama, 20-21
 do Cavalo da Dama, 23
 vantagens
 apropriadas vs. inapropriadas, 171-172
 de espaço (território), 13-14, 139
 na ala do Rei, como sinal para o ataque ao
 Rei, 159-161
 no centro, 85-86
 de tempo vs. de material, 23
 definição, 13-14, 221
 estáticas vs. dinâmicas, 13-14
 estrutura de peões, 13-14
 material (força), 11-15
 estratégias das, 15-16
 final com, 25-26
 na ala do Rei, como sinal para o ataque ao
 Rei, 159-161
 no final, 156-157
 regras das, 19
 risco de perder, 20-21
 trocas, 22-23, 25-26, 31-32
 mobilidade das peças, 13-14
 que favorecem os Bispos, 81-82
 realidade das, 14
 Rei em segurança, 13-14
 variações
 cálculo, 215
 definição, 215
 preparadas, 221

W

Whyld, Kenneth, 13

X

xadrez

- como arte, 9, 34-35, 178-179
- como esforço de equipe, 128-129
- como esporte, 9, 34-35
- como guerra, 20-21
- como instrumento, 11-12
- notação, 214
- vantagens. *Veja* vantagens

xeque

- descoberto, 221
- duplo, 221
- perpétuo, 221
- exemplo de como evitar, 26-27

xeque-mate, 221

facilitado, 221

Z

zugzwang, 55, 221

zwischenzug, 221

exemplo, 196