

Xadrez Básico - Aula 1

Pedro A. Tonelli

28 de agosto de 2004

O tabuleiro e a notação algébrica

Este é um curso para iniciantes no jogo de xadrez, mas que já se habituaram com o movimento das peças e objetivos do jogo. Como o público que acompanha o curso pode ter níveis diferenciados cada capítulo terá uma mistura de material para estudo para todos eles misturados. Também não falaremos das regras básicas do xadrez uma vez que isto também faz parte dos pré-requisitos do curso.

O campo de batalha de uma partida de xadrez é um tabuleiro quadrado. Este, por sua vez, é dividido em 64 quadrados menores disposto em oito linhas e oito colunas em cores claras e escuras alternadas. A figura 1 apresenta o tabuleiro já com as peças brancas e negras dispostas em sua posição inicial.

Desde já é bom notar que sempre o tabuleiro é disposto de tal forma que o quadrado branco está no canto direito de cada jogador. A representação gráfica do tabuleiro com as peças chamamos de diagramas. Nestes diagramas o movimento dos peões brancos é sempre para cima, de modo que o lado do jogador das brancas é o lado de baixo e o lado do jogador das negras é o de cima.

Toda casa do tabuleiro é identificado de modo inequívoco por uma letra de “a” até “h” na ordem do alfabeto latino, e por um número de 1 a 8. As letras identificam as da esquerda para a direita para o jogador das brancas e da esquerda para a direita para o jogador das negras. Os números indicam as linhas de baixo para cima para o jogador das brancas e de cima para baixo para o jogador das negras. Esta identificação permite a documentação de uma partida de xadrez, permitindo que a partida seja posteriormente reproduzida.

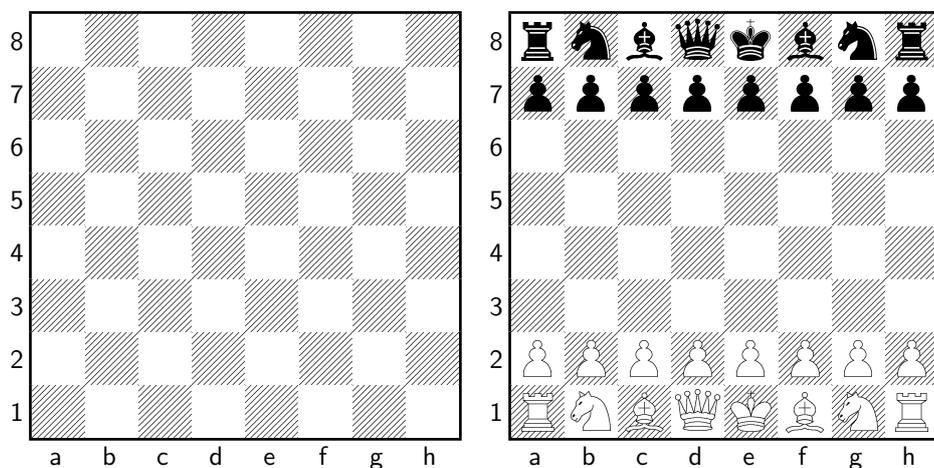
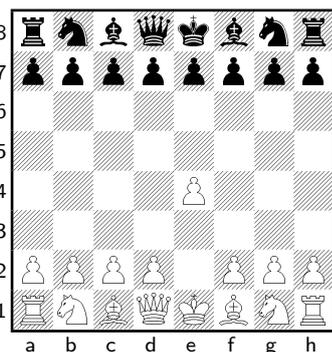


Diagrama 1: Tabuleiro e as peças

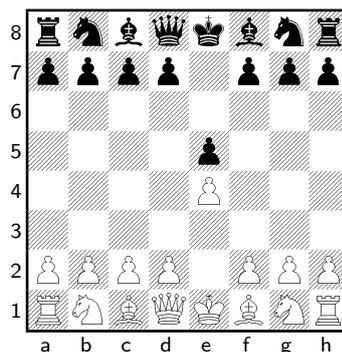
A notação algébrica completa consiste na anotação de cada lance da partida, marcando primeiro as coordenadas da casa onde está a peça movida um traço e as coordenadas da casa onde a peça terminou após a execução do lance. Esta notação não é a que é usada no xadrez pois a notação algébrica é mais resumida e mais conveniente para a leitura já que a cada lance também indica a peça movimentada. A notação algébrica é uma variação da notação algébrica completa. O princípio é que só as coordenadas da casa de chegada da peça a ser movida é anotada. A regra básica é: anota-se primeiro o símbolo da peça a ser movimentada e em seguida as coordenadas da casa de chegada da peça naquele movimento. Os símbolos das peças são, em geral, a letra inicial do nome de cada peça. No nosso caso *P* são os peões, *T* torre, *C* cavalo, *B* bispo, *D* dama, *R* rei. Por exemplo: $21.Be3, Cc5$, esta notação indica que no vigésimo primeiro lance da partida as brancas movimentaram um bispo para a casa $e3$ (coluna e , linha 3), e as negras movimentaram um cavalo para a casa de coordenadas $c5$. No caso de $1.e4, \dots$, temos que o primeiro lance das brancas foi o movimento de um peão para a casa $e4$. Note que não precisamos colocar o símbolo do peão. Quando não aparecer o símbolo da peça está subentendido que o lance foi de peão. Neste caso, também não há dúvidas sobre qual peão foi para a casa $e4$, já que só um pode realizar este lance, mas às vezes há mais de uma possibilidade para uma notação (em geral para peões, cavalos e torres), neste caso a notação não pode deixar dúvidas sobre qual foi o lance realizado. Nestes casos antes de anotarmos a

casa de chegada devemos identificar a coluna e a linha da peça jogada. Caso apenas a identificação da coluna ou da linha seja suficiente para determinar o movimento então só esta informação pode constar da notação. O roque é anotado com 0-0 ou 0-0-0 conforme se realize do lado do rei ou da dama.

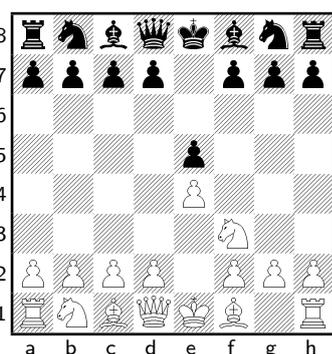
A seguir damos um exemplo de uma seqüência de lances e sua notação.
 1 e4 1... e5



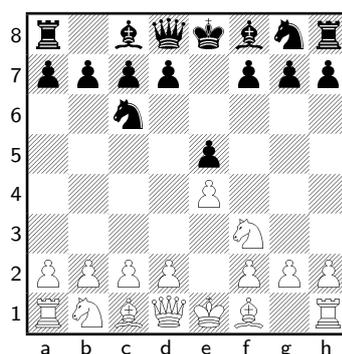
2 ♘f3



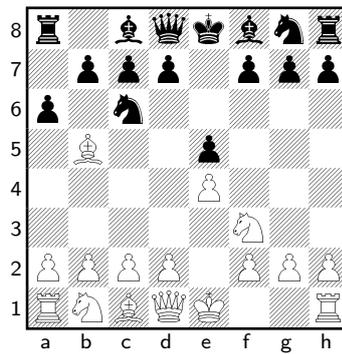
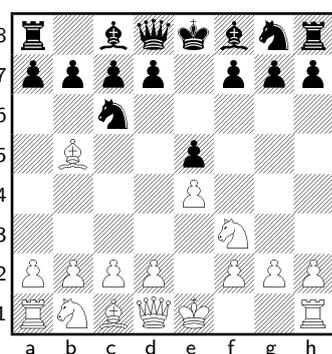
2... ♘c6



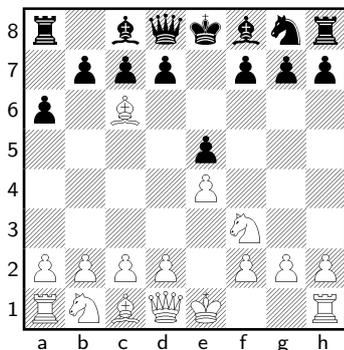
3 ♗b5



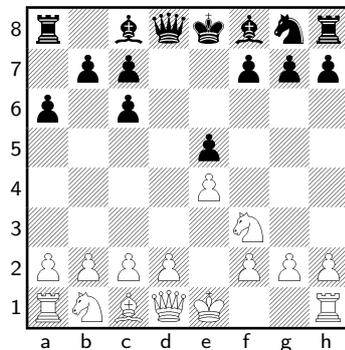
3... a6



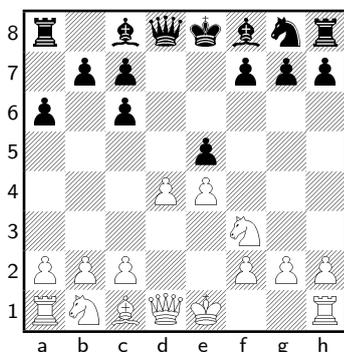
4 ♖xc6



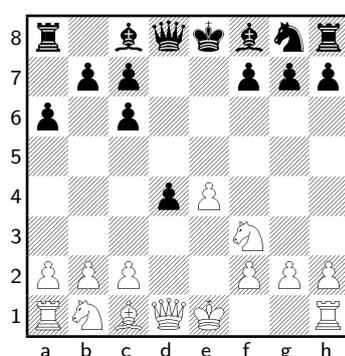
4... dxc6



5 d4



5... exd4



Obviamente se apresentamos a notação de uma partida não precisamos mostrar a cada lance o diagrama, como fizemos acima. Com a notação completa voce será capaz de reproduzir a partida inteira em seu tabuleiro. A partida que começamos a reproduzir acima é uma partida entre o Dr. Emanuel Lasker de brancas contra o José Raul Capablanca de negras e foi jogada em São Petesburgo em 1914. Ela seguiu assim: 6 ♖xd4 ♗xd4 7 ♘xd4 ♖d6 8 ♘c3 ♘e7 9 O-O O-O 10 f4 ♗e8 11 ♘b3 f6 12 f5 b6 13 ♖f4 ♖b7 14 ♖xd6 cxd6 15 ♘d4 ♗ad8 16 ♘e6 ♗d7 17 ♗ad1 ♘c8 18 ♗f2 b5 19 ♗fd2 ♗de7 20 b4 ♖f7 21 a3 ♖a8 22 ♖f2 ♗a7 23 g4 h6 24 ♗d3 a5 25 h4 axb4 26 axb4 ♗ae7 27 ♖f3 ♗g8 28 ♖f4 g6 29 ♗g3 g5+ 30 ♖f3 ♘b6 31 hxg5 hxg5 32 ♗h3 ♗d7 33 ♖g3 ♖e8 34 ♗dh1 ♖b7 35 e5 dxe5 36 ♘e4 ♘d5 37 ♘6c5 ♖c8 38 ♘xd7 ♖xd7 39 ♗h7 ♗f8 40 ♗a1 ♖d8 41 ♗a8+ ♖c8 42 ♘c5 1-0

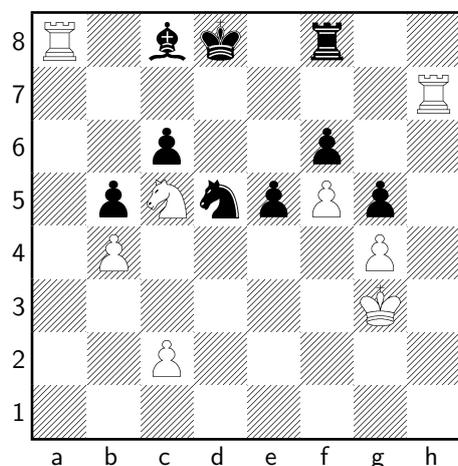


Diagrama 2: Posição final da partida Lasker x Capablanca

Alguns exercícios

Tente fazer os seguintes exercícios sem o tabuleiro, de preferência no ônibus.

Em cada partida verifique qual das opções seria um lance razoável para a continuação da partida:

A: 1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♙b5 a6 4 ♙a4 ♘f6 5 O-O ♙e7 6 ♖e1 b5

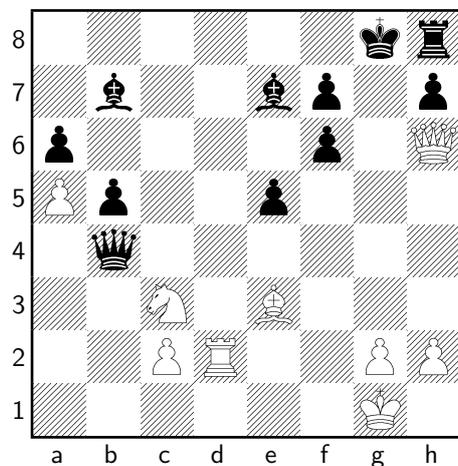
Nesta posição qual seria o lance das brancas:

(A) 7 ♘e5 (B) 7 ♙b3 (C) 7 a4 (D) Nada disso.

B: 1 e4 c5 2 ♘f3 e6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 a6 5 ♘c3 ♖c7 6 ♙d3 ♘f6 7 O-O ♙c5 8 ♘b3 ♙e7 9 ♙e3 d6 10 a4 b6 11 a5 b5 12 ♙b6 ♖c6 13 f4 ♘bd7 14 ♘d4 ♖b7 15 e5 dxe5 16 fxe5 ♘xe5 17 ♖xf6 gxf6 18 ♙e4 Nesta posição jogam as negras:

(A) 18 ... ♙c6 (B) 18 ... ♖xb6 (C) 18 ... ♖b8 (D) Nada disso.

C:



A a partir desta posição uma partida seguiu **31 ♖e2 f5 32 ♘g3 f4 33 ♗f5 ♔b1+ 34 ♕f2 fxe3+ 35 ♕e2 1-0** Por quê as negras desistiram? Qual seria a resposta das brancas caso as negras jogassem **35 ... exd7?** E qual seria a resposta para **35 ... ♙f6?**