

Xadrez Básico - Aula 2

Pedro A. Tonelli

8 de setembro de 2004

Alguns finais básicos

Uma partida de xadrez é geralmente dividida em três partes: a abertura, o meio jogo e o final. A abertura são os lances iniciais da partida, esta parte depende muito de um estudo de partidas anteriores e análises feitas em casa. São posições possíveis de serem previstas antes do início da contenda. Uma boa preparação nas aberturas consiste em conhecer as armadilhas dos primeiros lances e estudar um monte de partidas anteriores. Deve-se exercitar bastante a memória e tentar chegar a posições de seu agrado e difíceis para o adversário. Não existe um número de lances definido para se decidir quando termina a abertura e começa o meio jogo. De uma forma sintética podemos dizer que quando cada lado definiu os seus objetivos estratégicos e começam a executar táticas para vê-los atingidos inicia-se o meio de jogo que tem uma teoria cheia de conceitos qualitativos e temas táticos como motivos de combinações e técnicas de defesa. O final de partida é atingido depois de muitas trocas de peças e quando estas já são escassas sobre o tabuleiro. Nesta fase, o risco do rei levar xeque-mate no meio do tabuleiro é menor e esta peça começa a tomar parte ativa na luta. De uma forma geral, no final a luta é para promover os peões restantes e com isso obter a vantagem substancial para o xeque-mate, a teoria de finais é bastante complexa já que permite a realização de algoritmos para a determinação de seu resultado.

Vamos começar com algumas técnicas básicas de finais de partidas. Primeiro, como dar mate com as peças maiores e depois alguns finais de peões.

Dama e rei contra o rei

Este é o final mais simples que existe e não deve dar trabalho o mate. Devemos apenas estar atentos para não provocar o afogamento do rei.

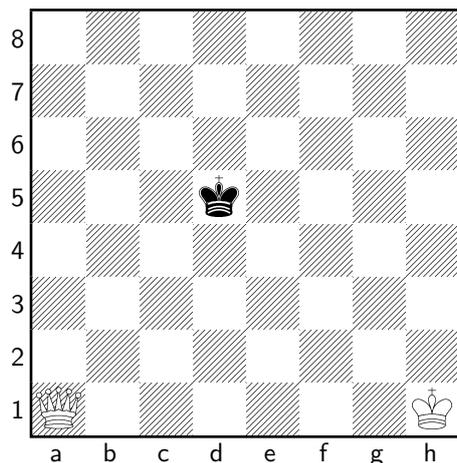


Diagrama 1: As brancas jogam e ganham

A idéia no diagrama 1 é restringir o máximo possível os movimentos do rei negro, só cuidando para deixá-lo com pelo menos um movimento possível. A partir do último diagrama um seguimento possível seria

1 ♖g2 ♕c5 2 ♖f3 ♕d5 3 ♛c3 ♖e6 4 ♖e4 ♕d6 5 ♛c4 ♕d7 6 ♖d5 ♕e7 7 ♖e5 ♕d7 8 ♛c5 ♖e8 9 ♖e6 ♕d8 10 ♖d6 [10. ♛c6 e seria empate por afogamento!] 10... ♖e8 11 ♛f5 ♕d8 [único!] 12 ♛d7#

Torre e rei contra o rei

Esta situação também é simples. Um pouco de treino já é suficiente para dominarmos a técnica. A posição inicial pode ser a do diagrama 2

A partida poderia seguir: 1... ♕d5 2 ♖g2 ♕d4 3 ♖f3 ♕d5 4 ♜a4 ♖e5 5 ♖e3 ♖f5 6 ♜e4 ♖f6 7 ♖f4 ♖g6 8 ♜e6+ ♖f7 9 ♖f5 ♖g7 10 ♜e7+ ♖h6 11 ♜f7 ♖h5 12 ♜h7#

Note que as negras tentam sempre não ir para a borda do tabuleiro, onde terá menos casas de fugas. As brancas manobram aproveitando que a torre domina tanto uma linha quanto uma coluna forçando o rei adversário

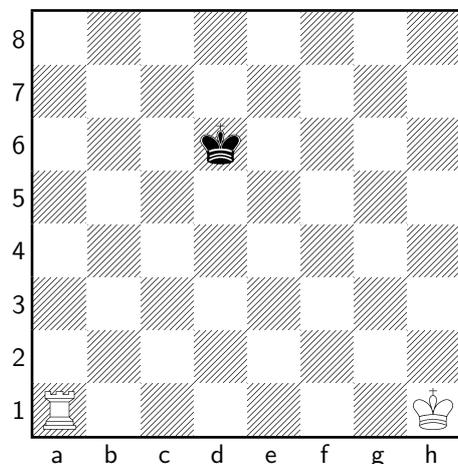


Diagrama 2: A brancas ganham as negras jogam

a mover-se sempre dentro de um retângulo no tabuleiro com a torre num dos vértices.

Finais de peões: regra do quadrado

Às vezes, somente o rei pode evitar que o peão adversário promova. Para tanto, o rei deve estar atento para que consiga chegar junto ao peão antes deste promover. Uma visualização rápida para saber isso sem necessidade de contarmos lance por lance é a regra do quadrado. Imaginamos no tabuleiro um quadrado onde um vértice é a casa onde está o peão a ser promovido. Um segundo vértice do quadrado é a casa onde o peão coroa. Se o peão ainda estiver na segunda linha deve-se imaginá-lo na terceira na hora de imaginar o quadrado. Possivelmente estes dois vértices podem determinar dois quadrados (um para cada lado da aresta que os dois vértices formam). Se o rei adversário estiver fora deste quadrado e não conseguir adentrá-lo no próximo lance, o peão coroará antes de ser interceptado pelo rei. O diagrama 3 nos dá um exemplo de uma interceptação bem sucedida enquanto o diagrama 4 mostre um caso em que não é possível manter-se no quadrado.

1... ♖f4 2 a4 ♜e5 3 a5 ♜d6 4 a6 ♜c7 5 a7 ♜b7

Agora no diagrama 4 temos:

1 h4 g×h4 2 g×h4 ♜d4 3 h5 ♜e5 4 h6 ♜e6 5 h7 e as negras não tem

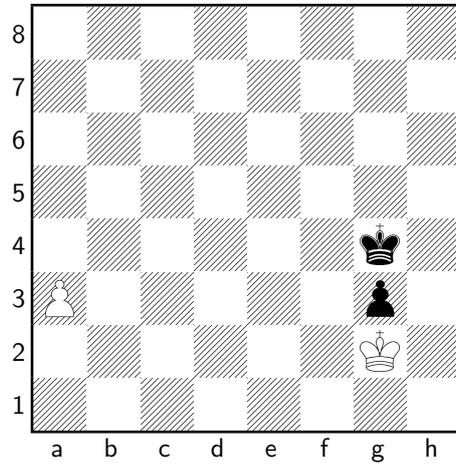


Diagrama 3: O rei mantém-se no quadrado.

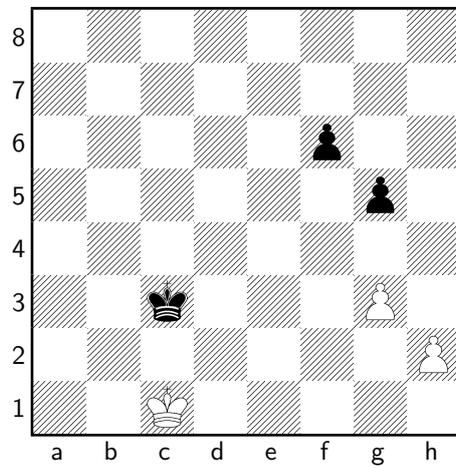


Diagrama 4: As brancas ganham.

como detre o peão.

Finais de peões: oposição

A posição do diagrama 5 é uma posição básica de empate, mas as negras precisam saber a técnica para empatar. Elas devem evitar que o rei branco avance para frente do peão e uma forma de fazer isso é manter-se em oposição ao rei adversário, isto é, deve postar-se sempre a frente do rei branco com apenas uma casa vazia entre eles. Caso isso não seja possível deve recuar para a mesma coluna do peão deixando no máximo uma casa vazia entre o rei e o peão inimigo. A seqüência de lances é ilustrada a seguir:

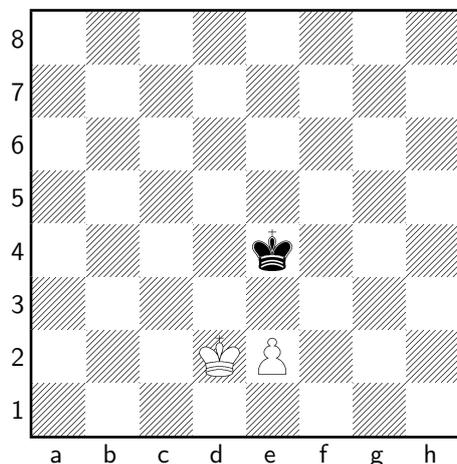


Diagrama 5: As brancas jogam: empate.

1 e3 ♖e5 2 ♜d3 ♜d5 [As negras tomam a oposição (veja o diagrama 6). Seria errado o lance 2...♜f5 3.♜d4 ♖e6 4.♜e4 ♜d6 5.♜f5 ♜d5 6.e4+ ♜d6 7.♜f6 ♜d7 8.e5 ♖e8 9.♜e6 ♜f8 10.♜d7 ♜f7 11.e6+ e as brancas ganham.]
3 e4+ ♜e5 4 ♜e3 ♜e6 5 ♜f4 ♜f6 6 e5+ ♜e6 7 ♜e4 ♜e7 8 ♜d5 ♜d7 9 e6+ ♜e7 10 ♜e5 ♜e8 11 ♜d6 ♜d8 12 e7+ ♜e8 13 ♜e6 empate por afogamento.

No próximo exemplo, iniciamos no diagrama 7. Nesta posição as brancas jogam mas são capazes de manter a oposição até que a negras sejam obrigadas a resignar. A partida segue da seguinte maneira: **1 ♜e4 ♜e6 2 e3 ♜f6 3**

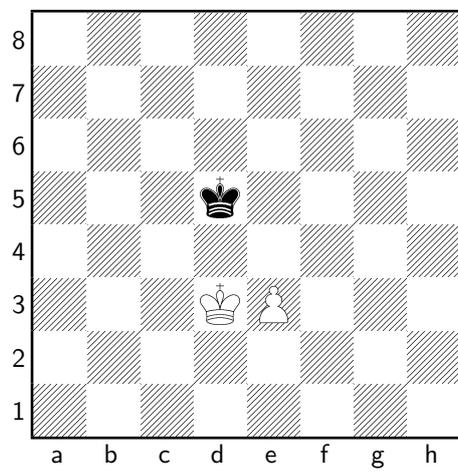


Diagrama 6: A negras estão em oposição.

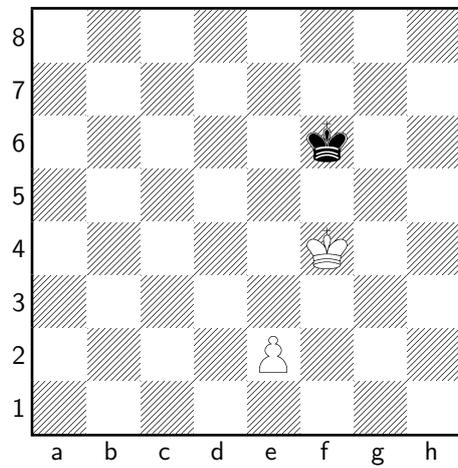


Diagrama 7: As brancas jogam e ganham.

$\text{♔d5 ♕e7 4 ♕e5 ♔d7 5 ♖f6 ♕e8 6 e4 ♔d7 7 e5}$ [Note como a oposição permite ao rei branco avançar sempre para apoiar o peão. Agora, no entanto, se $7.\text{♖f7 ♔d6 8.♖f6}$ representaria uma perda de tempo para as brancas.]
 $7\dots\text{♕e8 8 ♕e6 [8.e6 ♖f8] 8\dots\text{♖f8 9 ♔d7 ♖g8 10 e6 ♖f8 11 e7+ ♕g8 12 e8♚+ ♕h7 13 ♚h5+ ♖g7 14 ♕e7 ♖g8 15 ♖f6 ♖f8 16 ♚f7\#}$
 Observe agora a diferença nas posições do diagrama 8.

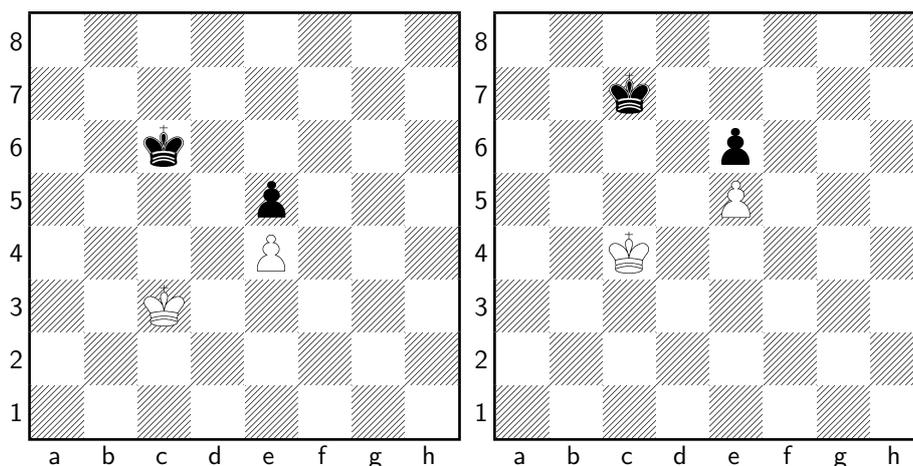


Diagrama 8: Efeitos diferentes da oposição.

Na primeira posição a partida segue com: $1 \text{ ♕c4 ♔d6 2 ♖b5 ♕e6 3 ♖c6 ♕e7 4 ♔d5 ♔d7 5 ♖xe5 ♕e7 6 ♖f5 ♖f7 7 ♕e5 ♕e7 8 ♔d5 ♔d7 9 e5 ♕e7 10 e6 ♕e8 11 ♔d6 ♔d8 12 e7+ ♕e8 13 ♕e6}$ empate.

Enquanto que na segunda posição: $1 \text{ ♕c5 ♔d7 2 ♖b6 ♕e8 3 ♖c6 ♕e7 4 ♖c7 ♕e8 5 ♔d6 ♖f7 6 ♔d7 ♖f8 7 ♖xe6 ♕e8 8 ♔d6 ♔d8 9 e6 ♕e8 10 e7 ♖f7 11 ♔d7}$ dá a vitória às brancas.

Um último exemplo da importância do conceito de oposição aparece no diagrama 9

1 ♕e2 ♕e7 [No caso de $1\dots\text{♔d8}$ as brancas devem cuidar para não entregar a oposição às negras, por exemplo $1\dots\text{♔d8 2.♖f3! ♕e7 3.♕e3 ♖f7 4.♔d4 ♕e7 5.♖c5 ♕e6 6.♖xb5 ♖f5 7.♖a6 ♖g4 8.b5 ♖xh4 9.b6 ♖g5 10.b7 h4 11.b8♚}$] $2 \text{ ♕e3 ♕e6 3 ♕e4 ♖f6 4 ♖f4 ♖g6 5 ♕e5 ♖g7 6 ♔d5 ♖g6 7 ♖c5 ♖f5 8 ♖xb5 ♖g4 9 ♖a6 ♖xh4 10 b5 ♖g4 11 b6 h4 12 b7 h3 13 b8♚}$ Note que estas variantes também exigem extrema concentração dos jogadores para a contagem de quem chega primeiro à promoção.

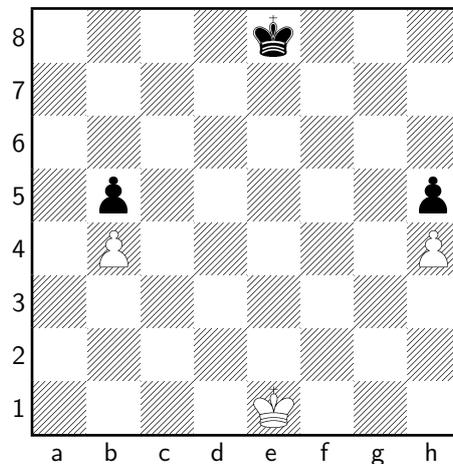


Diagrama 9: Quem joga ganha.

Finais de peões: obtendo um peão passado

Um peão passado é aquele que encontra-se numa coluna sem nenhum outro peão a sua frente e que não terá de se defrontar com peões nas colunas contíguas em sua jornada para a promoção. Enfim, um peão passado é uma dama a mais em potencial. Existem algumas técnicas para se criar um peão passado podendo envolver a entrega de um outro peão companheiro para que um outro possa passar. Vejamos alguns exemplos: No diagrama 10 as brancas conseguem romper a cadeia de peões inimigos com: **1 b6! cxb6 2 a6 bxa6 3 c6 ♖g7 4 c7 ♖f7 5 c8♔** ganhando. Note que se a estrutura de peões estivesse numa linha anterior esta tática já não funcionaria.

No diagrama 11 a partida segue **1 ♖d7** [Se 1.f6 ♖g8 2.f×g7 ♖×g7 3.♗f5 ♖g8 empata.] [ou 1.f6 ♖g8 2.f7+ ♖f8 empata.] [Claro que se 1.f6 g×f6 2.♗×f6 ♖g8 3.g7 as brancas ganham.] **1... ♖g8 2 ♖e7 ♖h8 3 f6 g×f6 4 ♖f7 f5 5 g7+ ♖h7 6 g8♔+ ♖h6 7 ♔g6#** Note o sacrifício do peão no terceiro lance 3.f6 para que o peão da coluna *g* passasse.

O próximo exemplo, do diagrama 12 é mais elaborado. Note que é novamente o peão da coluna *g* que vai coroar. **1 ♖e4 ♖e6** [1...g6 2.♗d4 ♖e6 3.♗c5 ♖f6 4.♗d6 ♖f7 5.g5 ♖g7 6.♗e7 ♖g8 7.♗f6 ♖h7 8.♗f7] **2 f5+ ♖f6 3 ♖f4 g6** [3...g5+ 4.♖e4 ♖e7 5.♖e5 ♖f7 6.f6 ♖f8 7.♖f5] **4 g5+ ♖f7 5 f6 ♖e6 6 ♖e4 ♖f7 7 ♖e5 ♖f8 8 f7** [8.♖e6 ♖e8 9.f7+ ♖f8 10.♖f6] **8... ♖×f7 9 ♖d6**

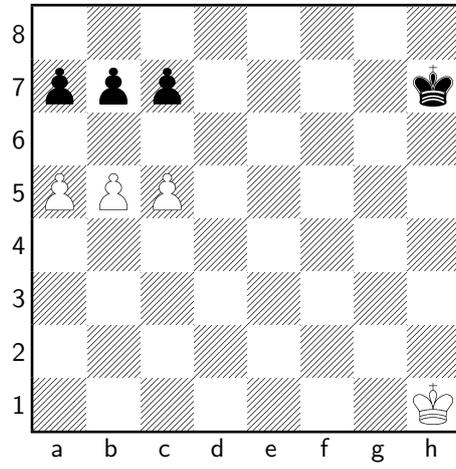


Diagrama 10: Brancas jogam e ganham.

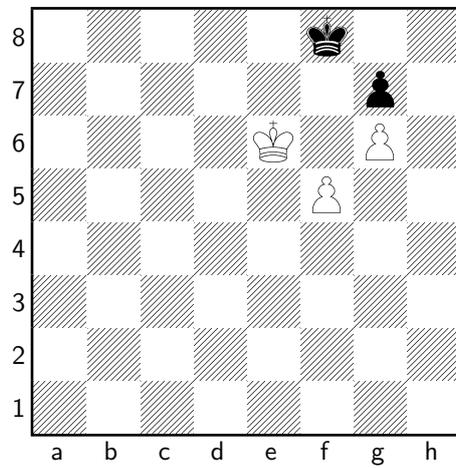


Diagrama 11: As brancas ganham

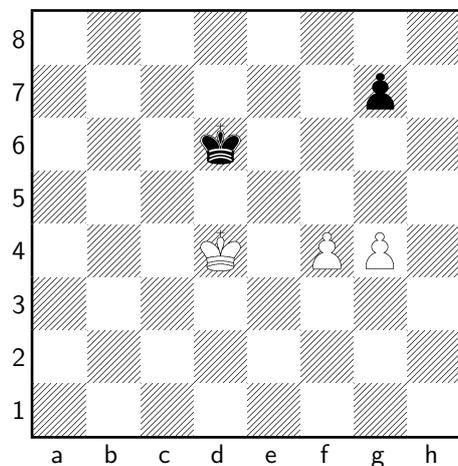


Diagrama 12: As brancas ganham

♔f8 10 ♕e6 ♖g7 11 ♕e7 ♖g8 12 ♕f6 ♗h7 13 ♕f7 ♗h8 14 ♕xg6 ♖g8
15 ♗h6 [Atenção que este é o lance que ganha se 15. ♕f6 ♗h7 16.g6+ ♗h8
 17. ♕f7 empata.] 15... ♗h8 16 g6 ♖g8 17 g7 ♕f7 18 ♗h7 e as brancas ganham.