



Edição:

Federação Mato-Grossense de Xadrez

Organização:

Cleiton Marino Santana;

Jailson da Silva Santos

Jarlison da Silva Santos

Correção e Revisão :

Ana Julia Cândida Ferreira

Todos os direitos reservados por FMTX - Federação Mato-Grossense de Xadrez

Av. Minas Gerais, 821, NW, Jardim Olenka.

CEP: 78 360-000, Campo Novo do Parecis, Mato Grosso.

(65)99662-7072

Santana, C. M; Santos, J.S.; Santos, J. S.

Xadrez na Escola e na Web. Cleiton Marino Santana; Jailson da Silva Santos, Jarlison da Silva Santos. Cuiabá: FMTX, 2022. 94p.

Xadrez; Xadrez Escolar; Projeto de Xadrez.

ISBN: 978-65-00-38747-6

CDD: 794

Índice para catálogo sistemático:

1. Xadrez Escolar: Ensino Fundamental

2022

1ª Edição



FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ



PROJETO:

XADREZ NA ESCOLA E NA WEB

POLOS: CUIABÁ, CAMPO NOVO DO PARECIS E SINOP

Esse projeto foi apoiado através de um convênio com o Governo do Estado do Mato Grosso, por meio da Secretaria de Cultura, Esporte e Lazer, pelo PROGRAMA ESTADUAL de AMPLIAÇÃO DO ACESSO AO ESPORTE E LAZER, sobre o FUNDO DE DESENVOLVIMENTO DESPORTIVO - FUNDED-MT. O projeto contou com o valor de valor de 319.908,00 para todo o Projeto. A proposta foi assinada pelo Nº CONVÊNIO: 1596-2021, com DATA DA ASSINATURA: 28/12/2021 e DATA DA PUBLICAÇÃO: 30/12/2021. O projeto tem como vigência: 05/01/2022 A 05/01/2023. PUBLICIDADE DE PARCERIA - ART. 11 DA LEI 13.019/2014

SOBRE O PROJETO

PROJETO: XADREZ NA ESCOLA E NA WEB

O projeto “Xadrez na Escola e na Web” tem como objetivo estimular a prática do xadrez de crianças e adolescentes (10 a 17 anos) nas Escolas e Clubes de xadrez e também potencializar o desenvolvimento do xadrez pela Internet.

Com advento da pandemia muitas crianças deixaram de praticar o xadrez em suas escolas, casas e na internet. A inclusão do projeto “Xadrez na Escola e na Web” visa resgatar essas crianças e adolescentes (10 a 17 anos) a volta a prática em Escolas, Clubes e também através da Internet. Os eventos ajudarão a desenvolver novamente o xadrez no Estado.

A Federação de Xadrez de Mato Grosso tem o orgulho de poder desenvolver essa grande ferramenta esportiva/educacional no nosso Estado, e espera-se que esse projeto possa atingir muitas crianças e adolescentes e que esse projeto possa render grandes frutos para o futuro do Xadrez no Estado de Mato Grosso.

Nossa missão é levar o xadrez em todo o Estado de Mato Grosso!

Cleiton Marino Santana
Presidente – 2022-2024

SUMÁRIO

APRENDIZAGEM

1. A história do xadrez.....	9
2. O tabuleiro de xadrez.....	11
3. As peças do jogo.....	12
4. Movimento e captura das peças.....	14
5. Anotação algébrica.....	21
6. Fases do jogo de xadrez.....	26

ABERTURAS

1. Aberturas de xadrez.....	28
2. Abertura dos quatro cavalos.....	29
3. Abertura italiana.....	31
4. Abertura escocesa.....	33
5. Defesa siciliana.....	35
6. Defesa caro-kann.....	37
7. Defesa francesa.....	39
8. Gambito evans.....	41
9. Gambito do rei.....	43
10. Gambito da dama.....	45

MEIO JOGO

1. Meio jogo	48
A cravada	49
O espeto	50
O garfo	51
O xeque descoberto.....	52
O xeque duplo	53
2. Peças sobrecarregadas.....	54
3. Posicionamento das peças.....	55
4. Estrutura de peões	57
5. Táticos	59
6. Estratégia	61

FINAL

1. Material mínimo para dar mate	64
2. Rei, dama e torre x rei	65
3. Rei e dama x rei	66
4. Rei e torre x rei	67
5. Rei e peão x rei	68

MATES TEMÁTICOS

1. Mate de peão	70
2. Mate de cavalo	71
3. Mate de bispo	72
4. Mate de torre	73
5. Mate de dama	74
6. Mate de rei, cavalo e bispo x rei	75

CRIANDO MATES

1. Construindo posições de mate de dama	77
2. Construindo posições de mate de torre	78

ESTRATÉGIAS PARA FINAIS

1. Sacrificando peças para dar mate	80
2. Exercícios de mate em 01	82
3. Exercícios de mate em 02	83
4. Perigo do rei na última fileira	84
5. Desafios de xadrez.....	85

APRESENTAÇÃO



Esse é o livro da Federação Mato-grossense de Xadrez. Nele você poderá aprender conceitos básicos sobre o jogo de xadrez e diversos temas como: aberturas, defesas e gambitos de xadrez, táticas e estratégias de meio jogo, além de diversas formas de alcançar o objetivo do jogo, o xeque-mate. No decorrer do livro, há várias atividades para que você desenvolva sua inteligência, raciocínio lógico, memória, concentração, criatividade e que, além disso, pode ajudar a melhorar na vida!

E ai , vamos aprender?

APRENDIZAGEM



A HISTÓRIA DO XADREZ

O **XADREZ** é especial por sua antiguidade histórica. Sua origem é incerta. Diz a lenda que o Jovem Lahur Sessa inventou o jogo para entreter o Rei Iadava que estava em grande depressão por haver perdido seu filho, Príncipe Adjmir, em uma guerra. A maioria dos textos sobre a história do Xadrez registra que a Chaturanga era o passatempo dos governantes e se baseava na estrutura dos exércitos da Índia, utilizando um tabuleiro e tipos diferentes de peças.

Esse jogo é muito antigo, cheio de lendas e mitos. Sua invenção já foi atribuída a chineses, egípcios, persas e árabes, porém, não há confirmação a partir dos diversos fatos históricos até o presente momento. Várias possibilidades de sua origem já foram destacadas por historiadores, em diversas épocas, desde a apreciação de uma antiga pintura egípcia que mostra duas pessoas participando de um jogo parecido com o Xadrez, cerca de 3.000 anos a.C, lendas, como a de Sissa e Caíssa, chegando à Chaturanga, praticado em meados do século VI, ao norte da Índia. Veja:



Mais tarde, teria sido introduzido nos países ocidentais por intermédio das invasões árabes na busca por novas rotas comerciais. Passando por diversos países da Europa, o Xadrez foi jogado por grandes reis e, aos poucos, veio sofrendo alterações, ganhou novas regras e se tornou mais ágil, nascendo assim o xadrez moderno.

Em resumo, o Xadrez:

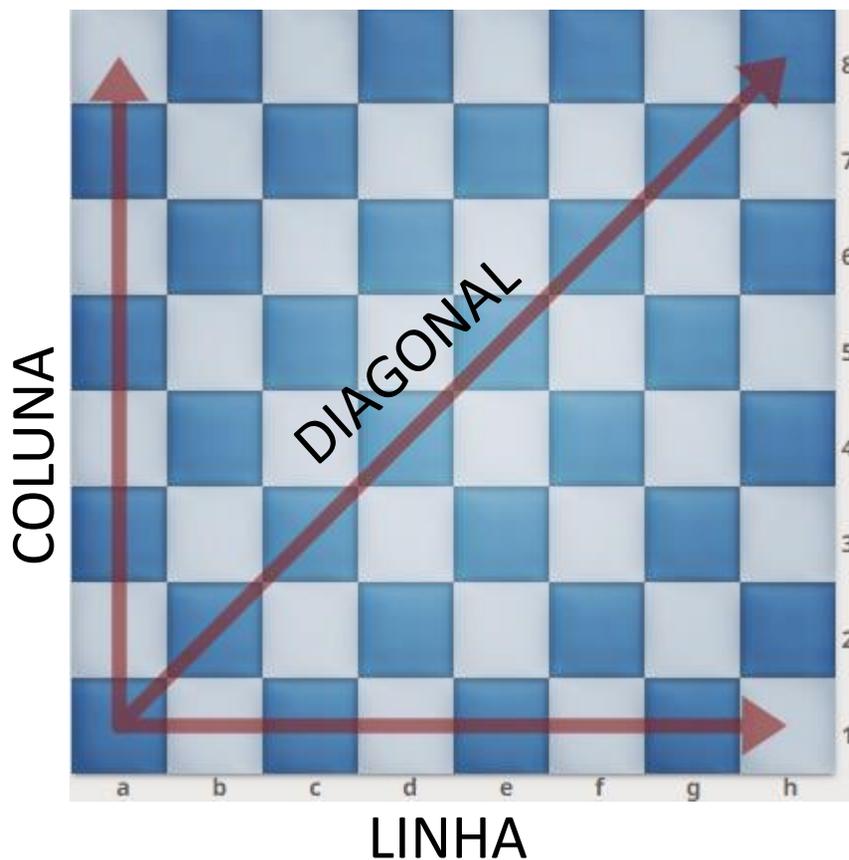
- Nasceu provavelmente na Índia com o nome de Chaturanga por volta do século VI.
- Era um jogo baseado na estrutura dos exércitos da Índia.
- A Origem não é certa pois existem lendas e até pinturas antigas sobre o xadrez.
- Foi modificando-se aos poucos na Europa até chegar ao Xadrez Moderno.

Por que jogar Xadrez?

O jogo é um grande impulsionador da imaginação, e também contribui para o desenvolvimento da memória, da capacidade de concentração e da velocidade de raciocínio.

O TABULEIRO DE XADREZ

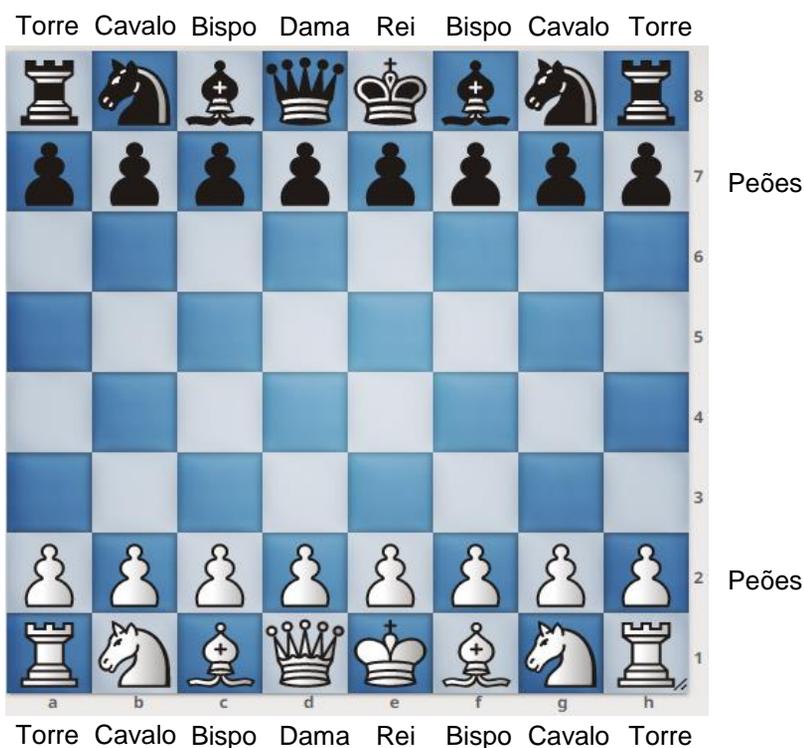
O tabuleiro de xadrez é um equipamento no qual ocorre uma partida de xadrez. Geralmente, o tabuleiro tem o formato quadrado, com seus lados divididos em 8 partes. Assim, um tabuleiro de xadrez é formado por 64 subdivisões, sendo 32 de cor clara e 32 de cor escura. Cada subdivisão do tabuleiro é denominada *casas* que, juntas, dão origem a 3 direções: linhas, colunas e diagonais, pelas quais as peças realizam seus movimentos.



AS PEÇAS DO JOGO

No tabuleiro de xadrez há 32 peças no total. Existem 16 peças de cor clara – também chamadas de peças brancas – e 16 peças de cor escura – também conhecidas por peças pretas –, sendo que ambas as cores possuem: 2 Torres, 2 Cavalos, 2 Bispos, 1 Dama, 1 Rei e 8 Peões. As peças são posicionadas como no diagrama abaixo e são precisos dois jogadores. O posicionamento correto das peças no tabuleiro deve seguir as seguintes ordens:

- Os peões brancos alinhados na fileira 2 e os peões pretos na fileira 7;
- Uma torre em cada canto do tabuleiro;
- Ao lado de cada torre posicionar os cavalos;
- Ao lado de cada cavalo posicionar os bispos;
- A Dama fica sempre na coluna D e o Rei na coluna E.



As peças de xadrez possuem pontos que são dados em decorrência da força que elas possuem nas construções dos ataques e defesas. Veja na tabela abaixo:

NOME	VALOR
PEÃO	1 ponto
CAVALO	3 pontos
BISPO	3 pontos
TORRE	5 pontos
DAMA	9 pontos
REI	0 pontos

Peão: Ataca 2 e defende 2 casas

Bispo: Ataca e defende no máximo 13 casas de uma mesma cor.

Rei: Ataca e defende no máximo 8 casas, porém é a peça mais lenta de todas

Cavalo: Ataca e defende no máximo 8 casas, mas dificilmente fica bloqueado.

Torre: Ataca e defende no máximo 14 casas, claras e escuras.

Dama: Ataca e defende no máximo 27 casas, claras e escuras.

É muito importante memorizar o valor de cada peça a fim de sabermos quando devemos ou não realizar troca de peças e planejar sacrifícios entregando peças de menor valor visando conseguir capturar peças de maior valor.

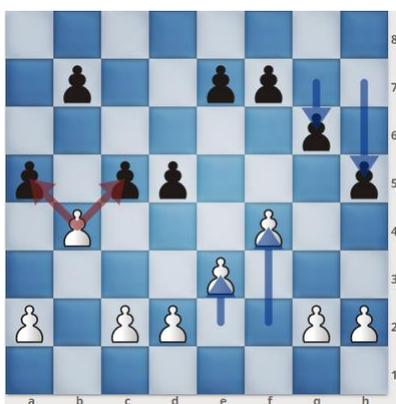
Existe ainda a **vantagem material** que é quando o adversário possui maior quantidade em pontos somando os valores das peças capturadas. O jogador que possui a vantagem material também tem, na maioria das vezes, vantagem no jogo. Em partidas de mestres, 1 ponto de diferença, muitas vezes, já define o campeão.

Por esse motivo devemos constantemente calcular se estamos em desvantagem material a fim de que possamos recuperar os pontos perdidos, pois estes pontos nos farão muita falta ao final da partida.

4

MOVIMENTO E CAPTURA DAS PEÇAS

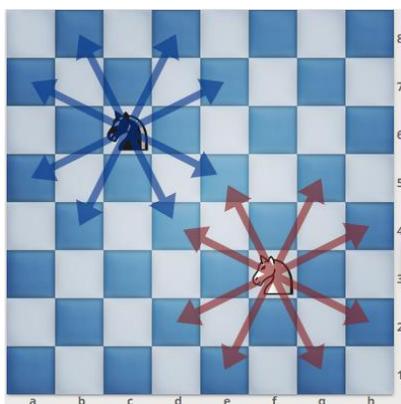
As peças do xadrez possuem movimentos diferentes que são norteados pelas direções vertical, horizontal ou diagonal vistas anteriormente.



O PEÃO

O peão só pode movimentar-se para as casas à sua frente e na coluna em que se encontra. É a única peça que não pode recuar (voltar casas). Partindo do seu ponto de origem, cada peão pode avançar 1 ou 2 casas.

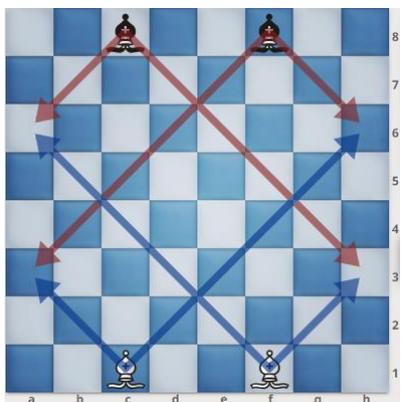
O peão captura somente em diagonal (1 casa), como estão indicando as flechas vermelhas no diagrama ao lado. Só muda para outra coluna quando realiza capturas.



O CAVALO

O cavalo possui um movimento que lembra a letra L. Ele se movimenta 3 casas por vez, utilizando as direções coluna e linha. 2 casas na coluna e 1 na linha ou ao contrário. O cavalo é a única peça do xadrez que pode pular outras peças.

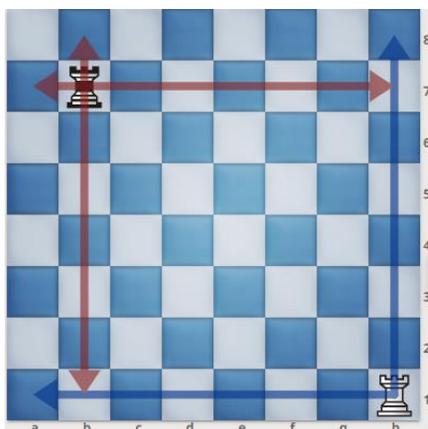
O cavalo captura a peça que se encontra no final do seu movimento, ou seja, a que ele para em cima, e não pode capturar as peças que ele pulou.



O BISPO

O bispo se movimenta na diagonal, mantendo-se sempre nas casas da mesma cor em que iniciou a partida, podendo ir para as diagonais para frente e para as de trás, quantas casas quiser.

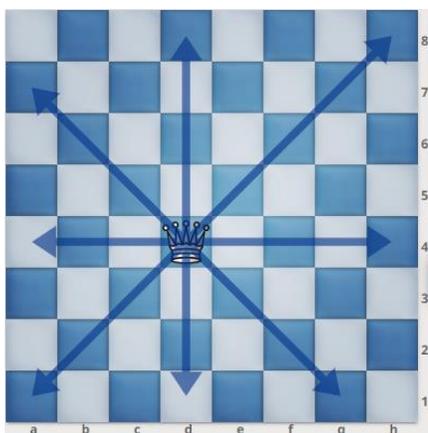
O bispo captura qualquer peça que estiver no seu caminho, mas apenas uma peça por vez.



A TORRE

A torre se movimenta para frente e para trás (nas colunas); e para a direita e para a esquerda (nas linhas) quantas casas quiser.

A torre pode capturar qualquer peça que estiver em seu caminho, porém somente uma por vez.



A DAMA

A Dama é a peça mais poderosa do xadrez. Ela pode movimentar-se para frente ou para trás (nas colunas); para direita ou para a esquerda (nas linhas); ou nas diagonais quantas casas puder. Ela faz o movimento do bispo e torre combinados.

Ela pode capturar em todo o seu raio de ação, porém uma peça por vez.



O REI

O Rei pode movimentar-se 1 casa por vez em qualquer direção (coluna, linha ou diagonal). O Rei nunca pode mover-se para uma casa que esteja sob ataque (ameaçada) ou capturar uma peça que esteja defendida por outra peça adversária

O rei pode capturar em todo o seu raio de ação, porém uma peça por vez.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

XEQUE

O xeque ocorre quando o rei está sendo atacado por alguma peça. Pode ser aplicado por qualquer uma das peças adversárias com exceção do Rei. É expressamente proibido um rei movimentar-se para um quadrado ameaçado, logo, para que um Rei faça ameaça no outro Rei teria que aproximar-se demais e acabaria sendo capturado. Veja no diagrama abaixo as peças aplicando xeque no rei adversário.



Xeque com cavalo



Xeque com dama



Xeque com torre



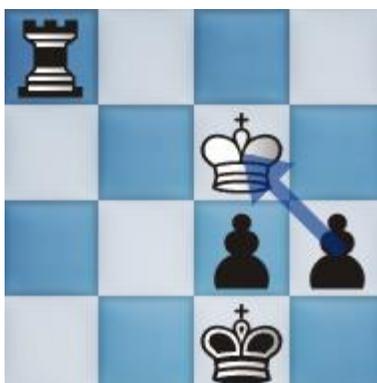
Xeque com bispo



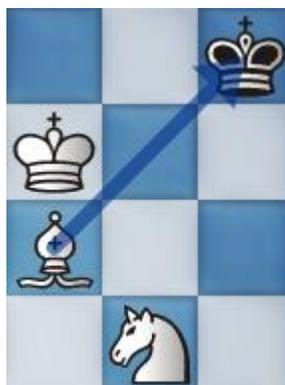
Xeque com peão

XEQUE-MATE

O xeque mate ocorre quando o Rei adversário é atacado por alguma peça porém, neste caso, não há como se defender. Existem três maneiras de fugir da ameaça das peças que são: afastar o Rei para uma casa segura, bloquear o ataque ou capturar a peça que está dando o xeque. Quando ocorre o xeque mate, não há como aplicar nenhuma dessas defesas, ou seja, não há como escapar. O jogo está perdido. Observe as peças aplicando xeque mate ao Rei no diagrama abaixo.



Xeque-mate com peão



Xeque-mate com bispo



Xeque-mate com torre



Xeque-mate com cavalo



Xeque-mate com dama

ATIVIDADE

1 Analise e escreva se está ocorrendo xeque ou xeque-mate:

a)



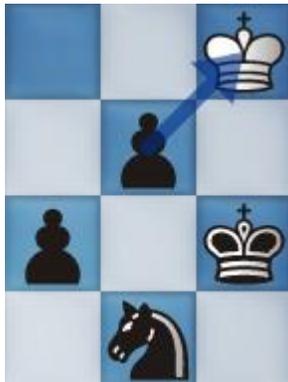
b)



c)



d)



e)



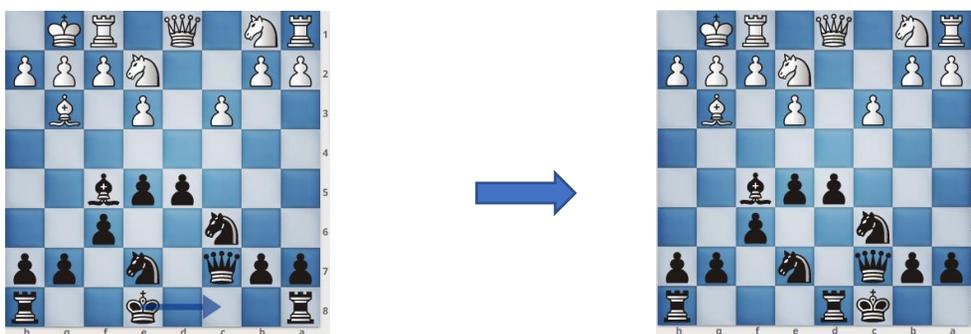
f)



ROQUE: LANCE DO REI

Como no jogo de xadrez a disputa pelo domínio do centro é bem acirrada, existe uma lance especial que o Rei pode fazer que tem por objetivo retirar o Rei dos ataques centrais e desenvolver uma das torres. É basicamente uma regra na abertura do jogo realizar essa jogada.

Para realizar essa jogada corretamente deve-se retirar todas as peças que estão entre o Rei e as torres, desenvolvendo-as. O Rei deve avançar duas casas em direção a torre escolhida e em seguida a mesma deve ser colocada imediatamente na casa pela qual o rei acabou de atravessar.



No entanto, há situações em que não é possível fazer a jogada do roque, que são quando:

- A torre ou o Rei tiverem sido movimentados anteriormente;
- Se as casas por onde o Rei passará ou irá parar estiverem sendo ameaçadas;
- Para se livrar do xeque, caso o Rei esteja em xeque.

Branças não podem fazer o roque, pois o rei vai parar em uma casa atacada pelo bispo preto.



Diagrama 01

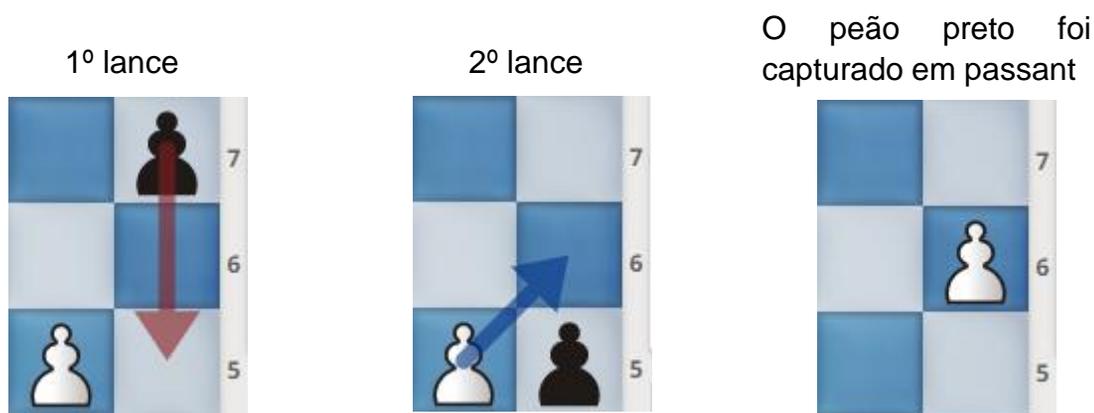


Diagrama 02

Branças não podem fazer o roque, pois o rei está sendo atacado pela dama preta.

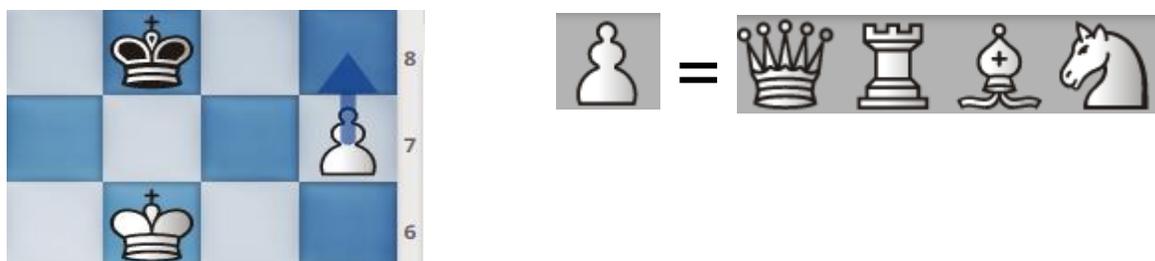
TOMADA EM PASSANT

É uma captura especial realizada pelo peão, que ocorre quando um peão adversário avança duas casas no seu primeiro movimento na tentativa de evitar um confronto com um peão avançado (que se encontra na fileira 5, no caso das brancas, ou na fileira 4, no caso da pretas). O peão que efetua a captura passa a ocupar a casa na qual o peão capturado se encontraria caso tivesse andado apenas 1 casa. Observe abaixo:



PROMOÇÃO DO PEÃO

Ocorre quando um peão alcança a última casa do tabuleiro. O peão que alcançar a última casa é imediatamente promovido, podendo ser trocado por uma peça de maior valor da escolha do jogador. Portanto é possível que em uma partida exista mais de uma Dama ou três Torres, três Cavalos, etc.



A notação algébrica deve ser estudada por qualquer enxadrista pelos seguintes motivos:

- Anotar as partidas que ocorrem em torneios oficiais (partidas pensadas);
- Analisar partidas de grande jogadores estudando as jogadas (inclusive as bem antigas);
- Anotar as suas próprias partidas com o objetivo de estudar o que pode ser melhorado em seu estilo de jogo;
- Compreender os códigos de aberturas e defesas que estudaremos mais a frente.

Uma partida de xadrez pode ser anotada por vários sistemas. Através da anotação, é possível jogar xadrez por correspondência, telefone, fax, e-mail, além de poder acompanhar todos os lances de partidas já jogadas. Atualmente, o sistema oficial é o algébrico, que é bastante simples.

As oito linhas do tabuleiro são numeradas de **1** a **8**, das brancas para as pretas.

As brancas ocupam inicialmente as linhas 1 e 2. As pretas, as linhas 8 e 7.

As oito colunas recebem letras minúsculas que vão de **a** à **h**, da esquerda para a direita em relação à posição das brancas.

Cada casa do tabuleiro recebe um endereço que é formado pela letra de sua coluna e o número de sua linha. Há também símbolos especiais na anotação de xadrez que representam jogadas especiais, como roque, promoção e xeque.

As peças recebem letras maiúsculas, com as suas iniciais

Rei = R, Dama = D, Torre = T, Bispo = B, Cavalo = C.

O Peão é representado pela letra da coluna.

Para ler ou escrever um lance, indica-se a letra inicial da peça e o endereço da casa para onde ela vai. Ex. **Re2** (o rei vai para a casa **e2**), **Db5** (a dama vai para a casa **b5**), **Tf1** (a torre vai para a casa **f1**), **Bg5** (o bispo vai para a casa **g5**).

Quando duas peças iguais puderem se mover para a mesma casa, indica-se, após a inicial da peça a ser jogada, a letra da coluna, caso a outra peça esteja na mesma linha; ou, o número da linha, caso a outra peça esteja na mesma coluna.

No diagrama abaixo os dois cavalos brancos podem ir para a casa **d2**. Neste caso, é necessário especificar qual dos cavalos vai ser movido: Exemplo: **Cbd2** (o cavalo da coluna **b** vai para a casa **d2**), ou **Cfd2** (o cavalo da coluna **f** vai para a casa **d2**).



SÍMBOLOS ESPECIAIS

Os principais sinais especiais utilizados para a notação das partidas são os seguintes, conforme tabela abaixo:

Símbolo	Significado	Exemplo	Comentários
#	Mate	Tb8#	Torre dá mate ao rei ao ser movida para a casa b8 .
+	Xeque	De5+	Dama dá xeque ao rei ao ser movida para a casa e5 .
x	Captura	DxC	Dama toma cavalo.
e.p.	Captura <i>en passant</i>	exd e.p.	Peão da coluna e toma peão da coluna d pela regra do <i>en passant</i> .
O-O	Pequeno Roque		Roque efetuado na ala do rei.
O-O-O	Grande Roque		Roque efetuado na ala da dama.
=	Promoção	e8=D	Peão da coluna e alcança a oitava fileira e é promovido à dama.

Lance bom:	!
Lance ótimo:	!!
Lance ruim:	?
Lance péssimo:	??
Lance duvidoso:	?!

Em caso de capturas, o lance é anotado normalmente, colocando-se um **x** após a letra inicial da peça. Exemplo: **Rxh2** (o rei captura em **h2**), **Dxd8** (a dama captura em **d8**).

Para capturas feitas por peões indica-se a letra de sua coluna e o endereço da casa da peça capturada. Exemplo: **exd5** (o peão da coluna **e** captura a peça na casa **d5**), **axb6** (o peão da coluna **a** captura na casa **b6**).



ATIVIDADES

Escreva a anotação de cada lance indicado pela seta azul nos diagramas abaixo:





FASES DO JOGO DE XADREZ

Três partes que são um todo

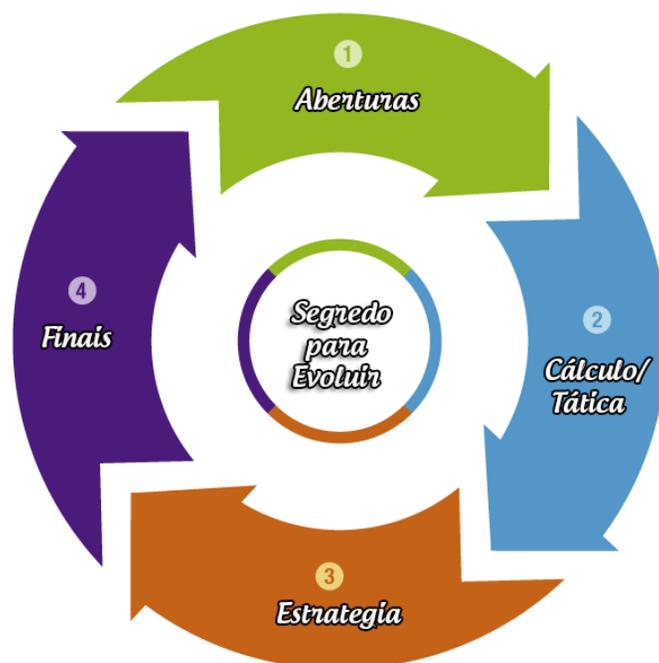
Os enxadristas dividem o jogo de xadrez em três fases: a abertura, o meio de jogo, e o final. Para melhor entender as demandas de cada uma das partes, você realmente precisa entender uma partida como um todo, e não apenas de acordo com os termos de suas partes separadas.

A abertura: O principal objetivo dos movimentos de abertura é ativar de maneira eficaz as suas forças. O termo desenvolvimento refere-se a esse tipo de ativação.

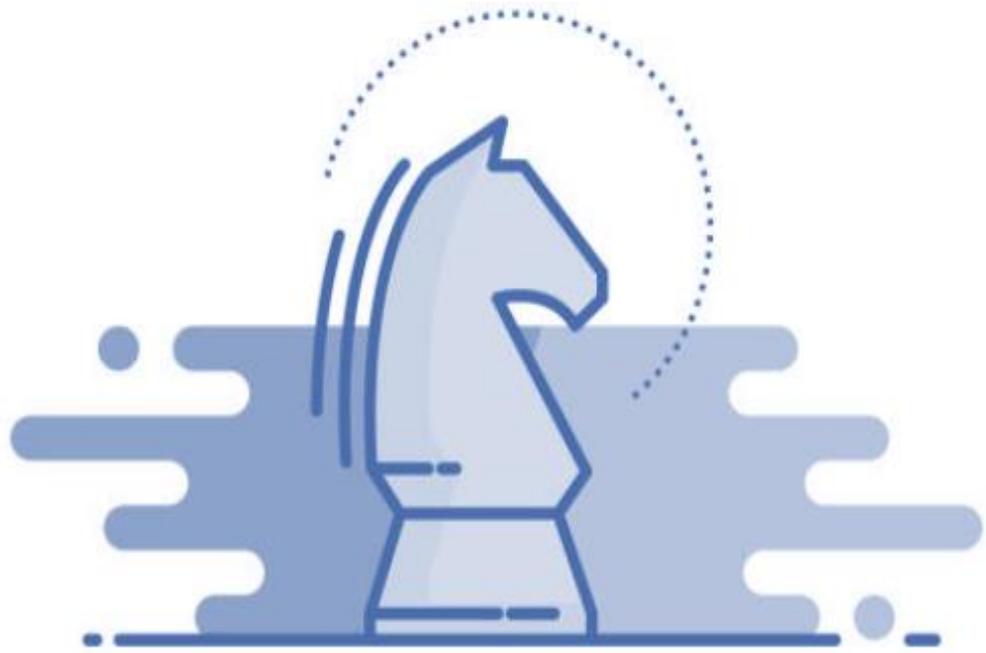
O meio de jogo: Esta fase é onde os exércitos oponentes entram em conflito com mais frequência. Os termos táticas, combinações, cálculo e estratégias são frequentemente usados para descrever esses conflitos.

O final: Nessa fase, as forças foram altamente reduzidas em número, mas o xeque-mate ainda não foi dado.

Para evoluir no xadrez, devemos estudar o que cada uma dessas partes têm a nos ensinar. São padrões de jogo que, ao serem estudados, podem significar a diferença entre a vitória e a derrota.



ABERTURAS





ABERTURAS DE XADREZ

Uma partida de xadrez geralmente é dividida em 3 partes: abertura, meio jogo e final. A abertura é a fase inicial de uma partida de xadrez, em que os jogadores buscam definir estratégias e suas estruturas de jogo. Além disso, as aberturas são utilizadas para desenvolver as peças objetivando ganhar o domínio do centro do tabuleiro.

Pelo fato de que as brancas fazem o primeiro movimento, na maioria das aberturas são elas quem tem a iniciativa e direcionam a abertura do jogo. Por isso, quem joga com as peças pretas geralmente preparam defesas ou estratégias para combater as jogadas das brancas e desenvolver suas peças.

Cada abertura de xadrez tem um nome, sendo que elas geralmente são inspiradas no jogador que a criou ou de acordo com uma determinada posição no tabuleiro. Existem 03 (três) tipos de estruturas na abertura do jogo, elas são caracterizadas pela sua estratégia, e são classificadas como: abertura, defesa ou gambito.

Os gambitos, no xadrez, são caracterizados pelo sacrifício de uma peça durante a abertura, para obter vantagem, e geralmente traz um jogo mais aberto e dinâmico. No entanto, o jogador de pretas não tem obrigação de capturar a peça que está sendo sacrificada, recusando o gambito e levando o jogo para uma posição mais fechada.

As defesas, no xadrez, são as aberturas realizadas, geralmente, com ação das peças pretas mediante ao lance efetuado das peças brancas, ou seja, são utilizadas com o objetivo de se defender contra o ataque das peças brancas, podendo muitas vezes tais defesas serem também “agressivas”.

Veremos a seguir exemplos de aberturas, gambitos e defesas que podem ser utilizadas durante as partidas.



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
2.Cf3 Cc6
3.Cc3 Cf6

Lances que caracterizam a abertura dos quatro cavalos

Essa é uma das principais aberturas que aprendemos quando estamos começando a jogar xadrez. É uma estrutura simples, de desenvolvimento, em que as brancas desenvolvem o peão 1.e4 e depois desenvolvem os dois cavalos no centro, 2.Cf3 e 3.Cc3, sendo que esses dois cavalos ajudam no controle das casas centrais. E pelo que vemos nessa abertura, as pretas fazem um jogo simétrico, ou seja, jogam as mesmas peças para manter o equilíbrio do jogo.

Veremos a seguir algumas das principais linhas (variantes) dessa abertura que podem surgir após os lances 1.e4 e5, 2.Cf3 Cc6, 3.Cc3 Cf6:

VARIANTES DA ABERTURA DOS “QUATROS CAVALOS”



Variante espanhola

ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
- 2.Cf3 Cc6
- 3.Cc3 Cf6
4. Bb5 d6
5. d4



Variante italiana

ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
- 2.Cf3 Cc6
- 3.Cc3 Cf6
4. Bc4 c5
5. O-O



Variante escocesa

ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1.e4 e5
- 2.Cf3 Cc6
- 3.Cc3 Cf6
4. d4 dxd4
5. Cxd4

ABERTURA ITALIANA



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e5
 2.Cf3 Cc6
 3.Bc4

Lances que caracterizam a abertura italiana

É possível perceber que essa abertura é semelhante a abertura dos quatro cavalos, porém agora as brancas no terceiro lance jogam 3.Bc4, caracterizado como abertura italiana.

Essa abertura tem por objetivo acelerar o desenvolvimento do bispo branco no centro do jogo, especificamente para atacar o peão preto da casa f7, que, no início da partida, é o peão mais fraco, pois é defendido apenas pelo rei, como mostra o diagrama acima. Uma outra ação, resultado desse lance, é que as brancas podem fazer o roque' mais rapidamente.

Veremos a seguir algumas das principais linhas (variantes) dessa abertura que podem surgir após os lances 1.e4 e5, 2.Cf3 Cc6, 3.Bc4:

VARIANTES DA ABERTURA ITALIANA



Variante clássica

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|-------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bc4 | Bc5 |
| 4. c3 | |



Defesa de dois cavalos

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bc4 | Cf6 |
| 4. d3 | Be7 |
| 5. O-O | |

Se as brancas jogam 4. Cc3, entrariam na variante italiana da abertura dos quatro cavalos.



Defesa húngara

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Bc4 | Be7 |
| 4. d4 | d6 |
| 5. dxe5 | Cxe5 |

ABERTURA ESCOCESA



ANOTAÇÃO DO JOGO

1. e4 e5
 2. Cf3 Cc6
 3. d4

Lances que caracterizam a abertura escocesa

Como pode ser visto no diagrama acima, a abertura escocesa, além de ter uma disputa direta por espaço no centro a partir do terceiro lance, ela permite um rápido desenvolvimento das peças de menor valor.

Essa abertura é agressiva e praticamente força as pretas a jogarem 3... exd4, o que libera a tensão central muito cedo. Além disso, caso as negras não capturem o peão, as brancas têm uma ameaça imediata de 4. d5, ganhando espaço no centro e um tempo em cima do cavalo de c6.

A agressividade da abertura escocesa torna o jogo, na maioria das vezes, muito dinâmico, o que leva a um jogo muito aberto e com muito espaço para ambos os jogadores. Por isso, é muito comum ver essa abertura em competições.

Veremos a seguir algumas das principais linhas (variantes) dessa abertura que podem surgir após os lances 1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6, 3. d4:

VARIANTES DA ABERTURA ESCOCESA



Variante clássica

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3. d4 | exd4 |
| 4. Cxd4 | Bc5 |
| 5. Be3 | Df6 |
| 6. c3 | |



Gambito escocês

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3. d4 | exd4 |
| 4. Bc4 | |



Variante Schmidt

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3. d4 | exd4 |
| 4. Cxd4 | Cf6 |
| 5. Cc3 | Bb4 |



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 c5

Lances que caracterizam a
defesa siciliana

Os movimentos 1.e4 c5 constituem a defesa siciliana, uma abertura de contra-ataque em que os jogadores normalmente atacam em lados opostos do tabuleiro.

O lance 1 ... c5 das pretas busca abrir a coluna c para seu próprio uso, controla a importante casa d4 e permite que sua rainha se aventure se desejado, enquanto o próprio peão da coluna c está a salvo de ataque, ao contrário do peão da coluna e após 1.e4 e5.

A defesa siciliana é muito famosa, jogada por muitos Grandes Mestres de xadrez. Para muitos jogadores, ela é a melhor resposta para o peão de e4, e foi muito estudada por muitos grandes jogadores como o grande Bob Fischer.

Veremos agora algumas variantes dessa abertura:

VARIANTES DEFESA SICILIANA



Variante do Dragão

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | c5 |
| 2.Cf3 | d6 |
| 3. d4 | cxd4 |
| 4. Cxd4 | Cf6 |
| 5. Cc3 | g6 |



Variante Narjedor

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | c5 |
| 2.Cf3 | d6 |
| 3. d4 | cxd4 |
| 4. Cxd4 | Cf6 |
| 5. Cc3 | a6 |



Variante Clássica

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | c5 |
| 2.Cf3 | d6 |
| 3. d4 | cxd4 |
| 4. Cxd4 | Cf6 |
| 5. Cc3 | Cc6 |

DEFESA CARO-KANN



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 c6

Lances que caracterizam a defesa caro-kann

Na defesa caro-kann, as pretas desistem inicialmente do centro em troca de um desenvolvimento mais fácil. Nessa defesa, o bispo da ala da dama não fica bloqueado, mas a casa c6 não está mais disponível para o cavalo.

As pretas frequentemente buscam deixar os peões brancos se estenderem demais ou desenvolver uma estrutura pobre e tirar vantagem no final do jogo.

A defesa caro-kann é considerada uma abertura semiaberta, e leva este nome em homenagem o enxadrista britânico Horatio Caro e o austríaco Marcus Kann que analisaram a abertura em 1886.

Vamos ver algumas variantes dessa abertura:

VARIANTES DA DEFESA CARO-KANN



Variante do Avanço

ANOTAÇÃO DO JOGO

1. e4 c6
 2. d4 d5
 3. e5 Bf5



Variante Clássica

ANOTAÇÃO DO JOGO

1. e4 c6
 2. d4 d5
 3. Cc3 dxe4
 4. Cxe4 Bf5
 5. Cg3 Bg6



Variante Ataque Panov

ANOTAÇÃO DO JOGO

1. e4 c6
 2. d4 d5
 3. exd5 cxd5
 4. c4 Cf6

DEFESA FRANCESA



ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4 e6

Lances que caracterizam a defesa francesa

A Defesa Francesa é caracterizada pelos lances 1.e4 e6. Essa variante começou a ser jogada no século 19, quando alguns jogadores franceses jogaram um match contra jogadores ingleses e, cansados de sofrer com os ataques súbitos contra f7 após 1.e4 e5, optaram por uma solução radical: cederam o centro (o controle da casa d4!) para impedir que o bispo branco de f1 vá a c4 e aponte direto para a tal casa frágil, obtendo assim uma posição mais sólida, menos suscetível a ataques rápidos.

Veremos agora algumas variantes dessa abertura:

VARIANTES DA DEFESA FRANCESA



Variante do Avanço

ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4	e6
2.d4	d5
3. e5	c5
4. c3	Cc6



Variante Clássica

ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4	e6
2.d4	d5
3. Cc3	Cf6
4. e5	Cfd7
5. f4	c5



Variante das Trocas

ANOTAÇÃO DO JOGO

1.e4	e6
2.d4	d5
3. exd5	exd5
4. c4	Cf6
5. Cc3	Be7

GAMBITO EVANS



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Bc4 | Bc5 |
| 4. b4 | |

Lances que caracterizam o gambito evans

O Gambito Evans é uma abertura que se dá pela continuação da abertura italiana. É um abertura com muita iniciativa que pode levar para um partida muito dinâmica e com alguns sacrifícios da branca para abrir a posição.

Vamos ver algumas variantes desse gambito:

VARIANTES DO GAMBITO EVANS



ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Bc4 | Bc5 |
| 4. b4 | Bxb4 |
| 5. c3 | Ba5 |
| 6. d4 | |

Variante aceita, linha principal



Variante Anderssen

ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1. e4 e5
- 2. Cf3 Cc6
- 3. Bc4 Bc5
- 4. b4 Bxb4
- 5. c3 Be7
- 6. d4



Variante recusada, linha principal

ANOTAÇÃO DO JOGO

- 1. e4 e5
- 2. Cf3 Cc6
- 3. Bc4 Bc5
- 4. b4 Bb6
- 5. a4 a5
- 6. b5 Cd4

VARIANTES DO GAMBITO DO REI



Variante Aceita, Defesa Fischer

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|--------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.f4 | exf4 |
| 3. Cf3 | d6 |
| 4. d4 | |



Variante Clássica

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.f4 | Bc5 |
| 3. Cf3 | d6 |
| 4. c3 | Cf6 |
| 5. d4 | exd4 |
| 6. cxd4 | Bb6 |



Variante Recusada,
Contragambito Falkbeer

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.f4 | d5 |
| 3. exd4 | exf4 |

GAMBITO DA DAMA



ANOTAÇÃO DO JOGO

1. d4 d5

2. c4

Lances que caracterizam o gambito da dama

2. c4 é o Gambito da Dama. As brancas respondem imediatamente à tentativa das pretas de ganhar um ponto de apoio no centro, atacando o peão de d5. O peão sacrificado não está defendido e as pretas podem capturá-lo com 2... dxc4, porém, isso tirará o peão preto do centro e dará às brancas mais oportunidades de controle do centro.

Ao contrário de muitos gambitos nas aberturas de peão do Rei, o Gambito da Dama não se destina a ser um verdadeiro sacrifício material em troca de um ataque rápido ou desenvolvimento rápido. Na verdade, mesmo que as pretas aceitem o peão do gambito, dificilmente conseguirão mantê-lo. O objetivo da jogada é obter uma vantagem posicional mais sutil, controlando o centro.

Aceitar a aposta com 2 ... dxc4 não é de forma alguma uma decisão arriscada, mas a maioria dos jogadores de pretas optam por recusá-lo.

Veremos agora algumas variantes dessa abertura:

VARIANTES DO GAMBITO DA DAMA



Variante Recusada

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.d4 | d5 |
| 2.c4 | e6 |
| 3. Cf3 | Cf6 |
| 4. g3 | dx4 |
| 5. Da4+ | Cbd7 |
| 6. Bg2 | a6 |



Variante Clássica

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.d4 | d5 |
| 2.c4 | e6 |
| 3. Cf3 | Cf6 |
| 4. g3 | dx4 |
| 5. Da4+ | Cbd7 |
| 6. Bg2 | a6 |

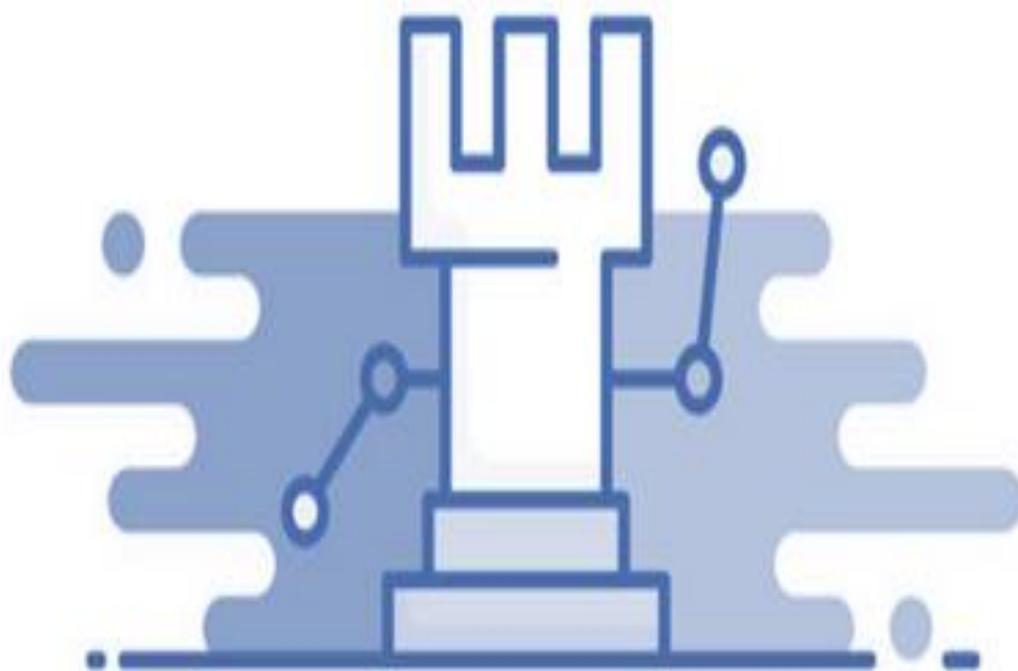


Variante das Trocas

ANOTAÇÃO DO JOGO

- | | |
|---------|------|
| 1.d4 | d5 |
| 2.c4 | e6 |
| 3. Cf3 | Cf6 |
| 4. g3 | dx4 |
| 5. Da4+ | Cbd7 |
| 6. Bg2 | a6 |

MEIO JOGO





MEIO JOGO

O meio de jogo é a fase após a abertura. Durante o meio de jogo, os jogadores deverão fortalecer suas posições e enfraquecer a posição do seu adversário. Dominar o centro é fundamental para ter um bom desenvolvimento no meio de jogo, agora, vamos verificar algumas dicas fundamentais para o desenvolvimento do seu meio jogo:



Diagrama 01

Domine o centro. Sempre que possível, jogue suas peças no centro, para que elas consigam ter um grande domínio do tabuleiro.

Veja que no Diagrama 01, as brancas estão melhor na posição, pois, suas peças estão bem centralizadas e desenvolvidas no centro do tabuleiro, enquanto as peças pretas estão nos cantos e mal centralizadas.

Ative sempre suas peças, desenvolva os cavalos no centro, bispos nas diagonais ativas, ou seja, casas que estão livres, evite deixar seus bispos presos nos cantos do tabuleiro.

Veja no Diagrama 02, que os bispos brancos e o cavalos estão com várias casas livres para andar e as peças pretas estão bem limitadas. Isso, no meio de jogo, faz uma grande diferença na hora de desenvolver um ataque.



Diagrama 02

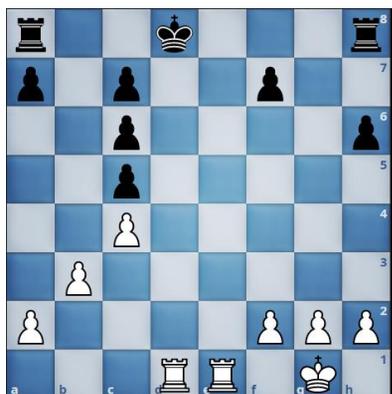


Diagrama 03

Cuide da sua estrutura de peões. Evite deixar os peões dobrados e isolados. Deixe seu rei bem protegido e, se possível, faça sempre o roque o mais rápido possível.

No diagrama 03, mesmo com a mesma quantidade de peças, as brancas estão superiores, pois têm uma boa estrutura de peões e seu rei está bem protegido. As pretas não rocam e apresentam debilidade na estrutura de peões na ala da dama.

POSIÇÕES DO MEIO DE JOGO

Temas táticos são usados com intuito de obter um ganho material, que pode ou não ser acompanhado de um sacrifício. O movimento é realizado com um espaço curto de tempo, porém com uma eficiência notável. Para realizar um lance tático, é importante verificar, dentre as várias jogadas, um lance que visa obter alguma vantagem significativa na posição. Elas podem ser uma cravada, espetos, garfo, xeque descoberto, xeque duplo e peças sobrecarregadas.

A CRAVADA

A cravada acontece quando uma peça está impossibilitada de realizar o seu lance por conta de ação que pode ser um lance irregular ou uma perda de outra peça de maior valor.

Vamos ver um exemplo de uma peça cravada:



Indique abaixo quais as peças que estão cravadas:



O ESPETO

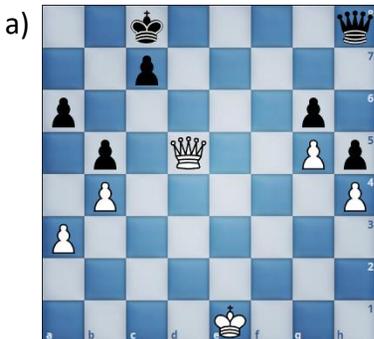
O espeto é um ataque de duas peças na mesma linha. Isso acontece quando a peça que está a frente é de maior valor. Mesmo tirando a peça, ainda é possível capturar a peça que está atrás da peça de maior valor, obtendo assim uma vantagem significativa, como pode ser visto nos exemplos abaixo:



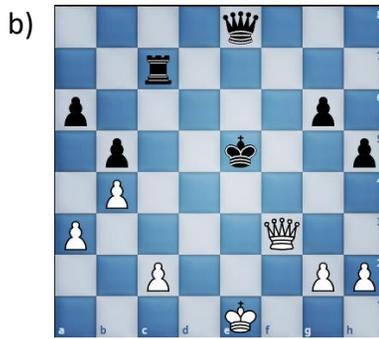
Veja que, nos três casos acima, os lances indicados cravam dama ou torre, e se essas peças saírem, o adversário pode pegar uma peça alto valor.

Escreva os lances que caracterize um espeto:

Branças jogam



Branças jogam



Branças jogam



Pretas jogam



Pretas jogam

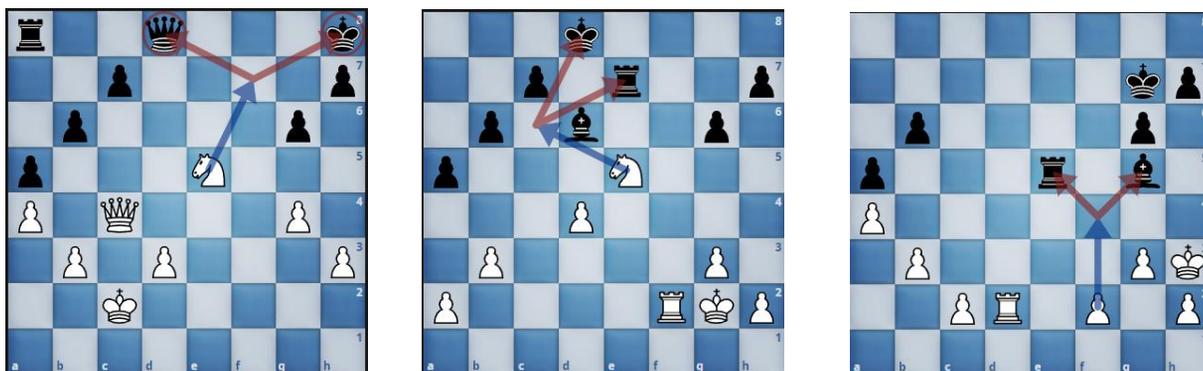


Pretas jogam



O GARFO

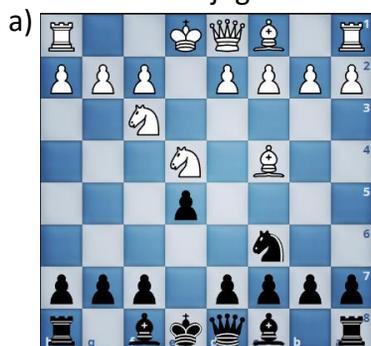
O garfo é quando uma peça ataca simultaneamente duas peças adversárias. Geralmente, é muito usado para ganhar uma peça do adversário ou para dar um xeque no rei e ganhar outra peça. Esse ataque pode ser realizado com qualquer peça. Vamos ver abaixo alguns exemplos:



Veja que, nos três casos acima, os lances indicados dão um garfo nas peças. Ao ameaçar duas peças simultaneamente, o jogador poderá ameaçar uma peça e ganhar outra.

Escreva os lances que caracteriza um garfo:

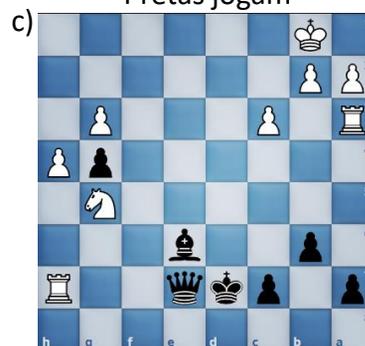
Pretas jogam



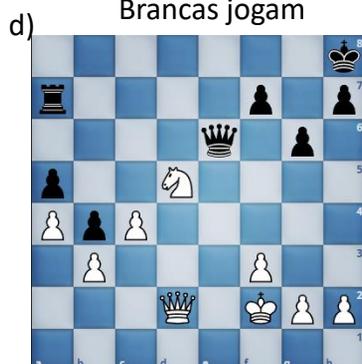
Branças jogam



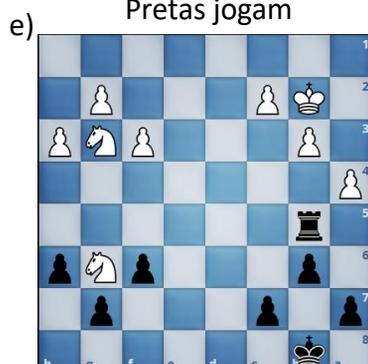
Pretas jogam



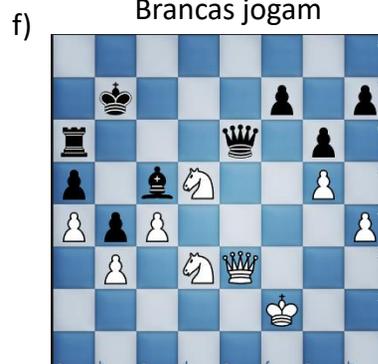
Branças jogam



Pretas jogam



Branças jogam



O XEQUE DESCOBERTO

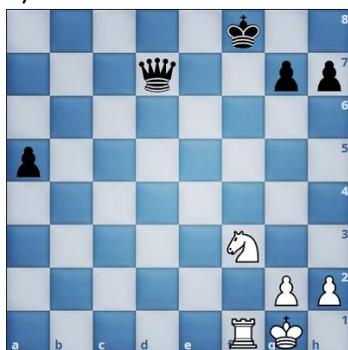
O xeque descoberto, é quando se tira uma peça de uma posição e se dá um xeque no adversário. Esse lance é, muitas vezes, utilizado com um lance surpresa pelos jogadores. Vamos verificar abaixo alguns xeques descobertos:



Veja que, nos três casos acima, quando se movimenta a peça indicada, o rei estará em xeque e, na ocasião, o rei deve ser protegido e na próxima jogada ganha-se uma peça maior.

Escreva o lance que caracteriza o xeque descoberto:

a) Brancas jogam



b) Pretas jogam



c) Brancas jogam



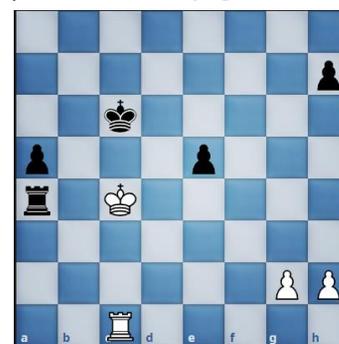
d) Pretas jogam



e) Pretas jogam

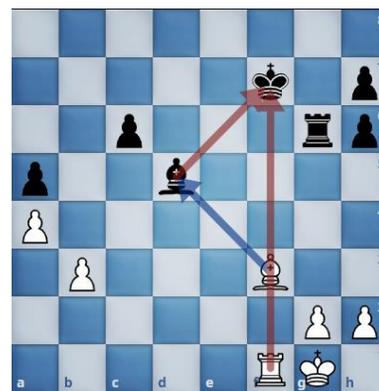


f) Brancas jogam



O XEQUE DUPLO

O xeque duplo é quando há duas ameaças simultâneas ao rei, ou seja, quando o rei está sendo ameaçado por duas peças ao mesmo tempo. Vamos ver agora alguns exemplos abaixo:



Veja que, nos três casos acima, quando se tira a peça indicada, o rei está em xeque duplo, tanto pela peça que saiu para ameaçar quanto pela torre ou dama que apresenta como xeque descoberto.

Escreva o lance de xeque duplo:

a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



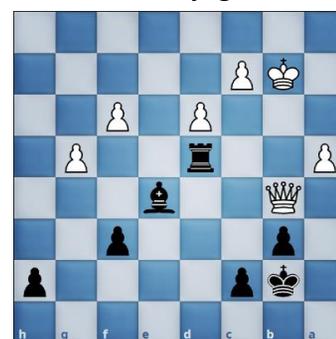
c) Brancas jogam



d) Pretas jogam



e) Pretas jogam



f) Pretas jogam



2

PEÇAS SOBRECARRREGADAS

Peça sobrecarregada é quando uma peça é responsável por proteger mais de uma peça, ficando assim, sobrecarregada. Quando você ataca uma das peças defendidas por essa sobrecarregada, essa peça sai para recapturar e, conseqüentemente, deixa a outra peça desprotegida. Vamos ver alguns exemplos:



Veja nesse exemplo que o peão em f7 está sobrecarregado, protegendo o bispo e o cavalo. Quando o Bispo em d3 captura Cg6, o bispo preto em e6 fica desprotegido, e em seguida será tomado pela torre.

Nesse exemplo, podemos verificar que o cavalo está sobrecarregado: ele está defendendo o mate em h7 e também está defendendo o avanço do peão d7. Caso haja o avanço do peão, a melhor jogada então seria Tcd8 e não Cxd7, senão, leva mate em h7.



Indique a peça que está sobrecarregada e Justifique:

a) Brancas jogam



b) Pretas jogam



3

POSICIONAMENTO DAS PEÇAS

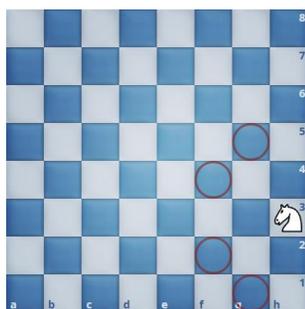
Durante uma partida de xadrez é fundamental o posicionamento das peças no tabuleiro. Para se ter êxito no jogo é preciso ter controle do centro do tabuleiro que é representado pelas casas centrais, indicadas no diagrama abaixo:



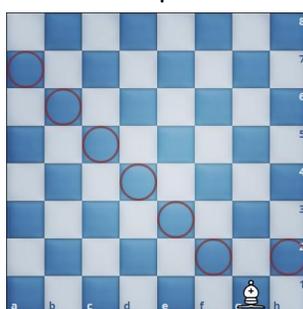
Se você obter alguma vantagem de espaço no tabuleiro, você terá mais liberdade para movimentar suas peças de xadrez. Há peças com maior mobilidade quando se estão no centro do tabuleiro e menos mobilidade nos cantos do tabuleiro. Veja os exemplos abaixo:

POSICIONAMENTO RUIM

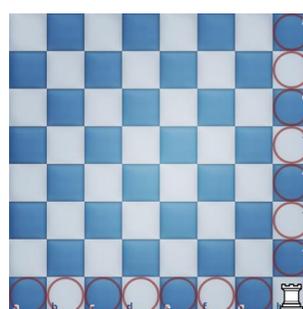
Cavalo



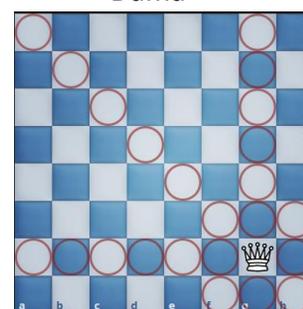
Bispo



Torre

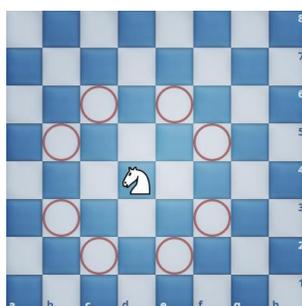


Dama

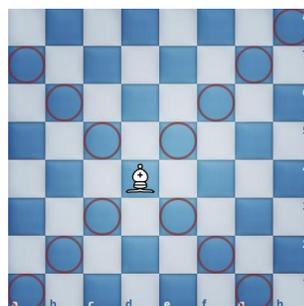


POSICIONAMENTO ÓTIMO

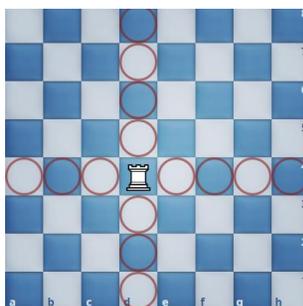
Cavalo



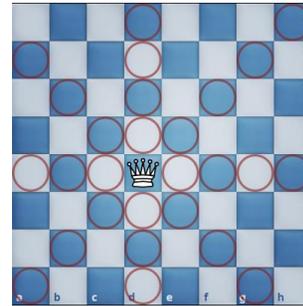
Bispo



Torre



Dama



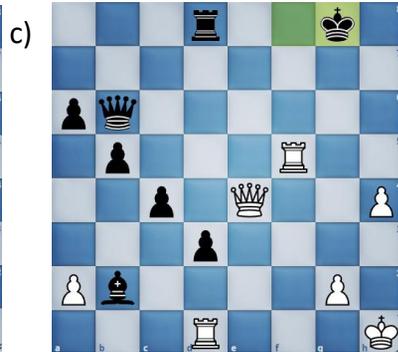


DA ATIVIDADE

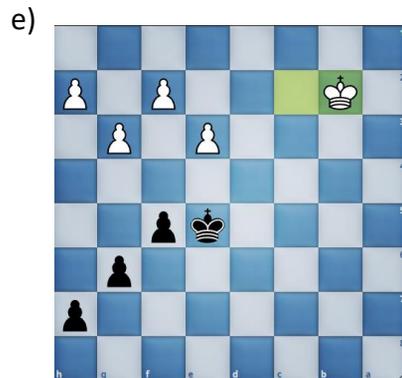
Indique nos diagramas abaixo quem apresenta um melhor posicionamento das peças, se são as brancas ou pretas:

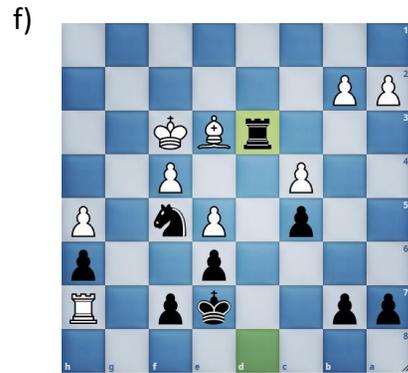


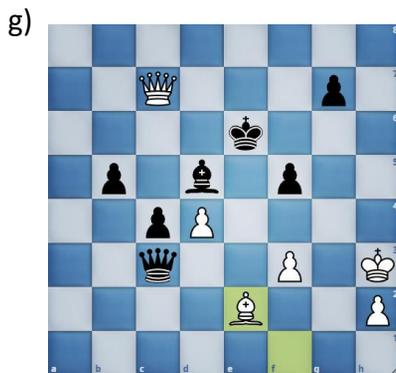


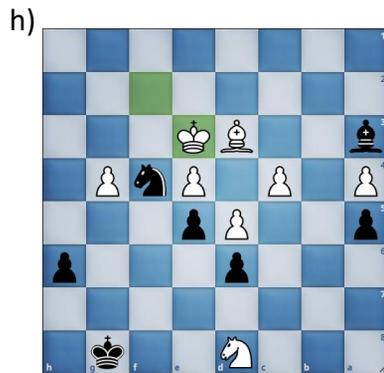


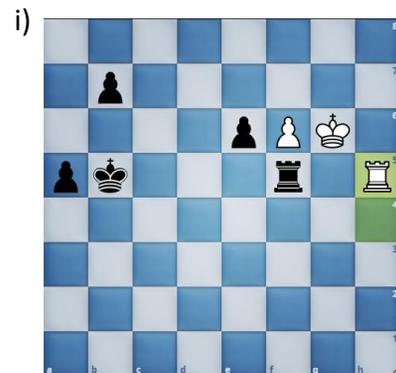












ESTRUTURA DE PEÕES

Um dos conceitos fundamentais para ter um bom desenvolvimento no jogo é cuidar da estrutura de peões, ela se organiza dentro do período de abertura e se concretiza de forma significativa no final do jogo, se você tiver uma boa estrutura possivelmente terá tranquilidade no final do jogo, porém, se tiver uma estrutura de peões fracas, terá grandes debilidades e dificuldades para ganhar a partida.



Abertura Espanhola

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bb5 Cf6
4. Bxc6

Essa é uma posição típica da abertura espanhola, onde o bispo branco captura o cavalo preto para que as pretas fiquem com um peão dobrado no início do jogo.

Deve-se ter um cuidado para não deixar vários peões dobrados no seu jogo, é claro que há compensações nessa posição, se no lance 4 pretas captura de **dxB**, a coluna da Dama fica aberta e ajuda no domínio do centro, por isso, deve se analisar sempre a posição e ter o cuidado com a estrutura do peões.

Outro conceito importante para a estrutura são os peões isolados, algumas trocas na abertura faz com que essas estruturas fiquem debilitadas e os peões fique isolados, sem proteção de outros peões, como vamos ver nos exemplos abaixo:

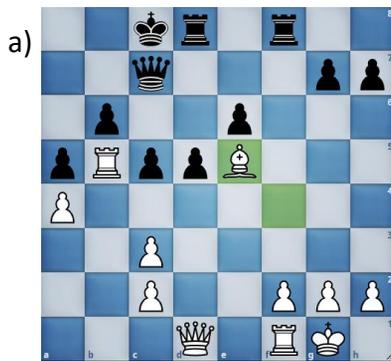


O peão isolado é mais fácil para ser capturado, pois depende de uma proteção de alguma peça maior, e isso pode complicar ainda mais a posição.



DA ATIVIDADE

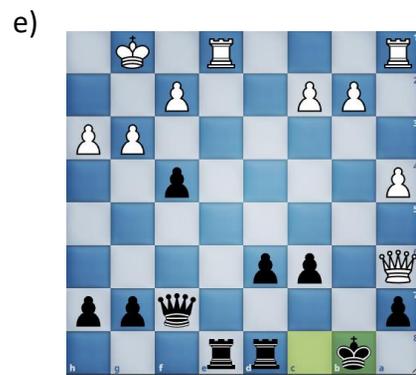
Indique, nos diagramas abaixo, quem apresenta a melhor estrutura de peões, brancas ou pretas:

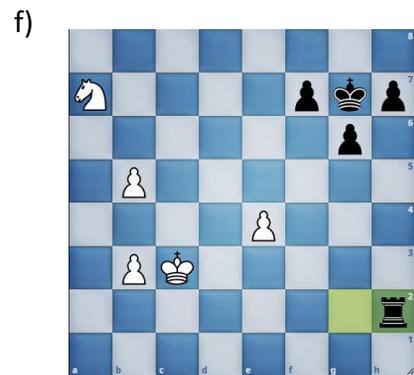


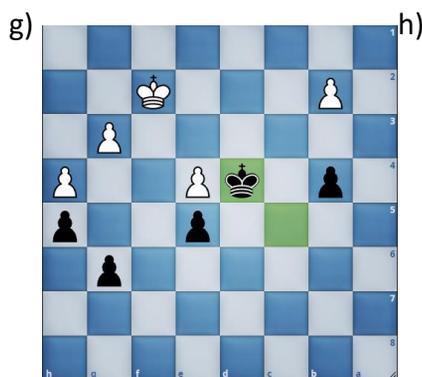


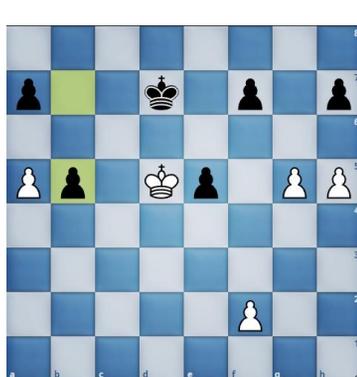








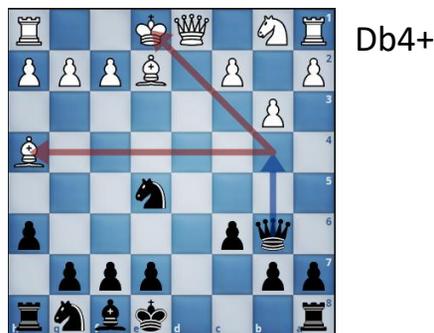






TÁTICOS

Os táticos no xadrez são exercícios com intuito de ter ganho de material, podendo ou não ser acompanhado de algum sacrifício de uma peça. O tático pode ser usado para explorar algum ponto de debilidade no Rei ou num ponto específico do jogo. Vamos ver alguns exemplos abaixo:



Agora, vamos fazer alguns exercícios de táticos e indicar o lance:

a) Pretas jogam



b) Brancas jogam



c) Pretas jogam



d) Pretas jogam



e) Brancas jogam



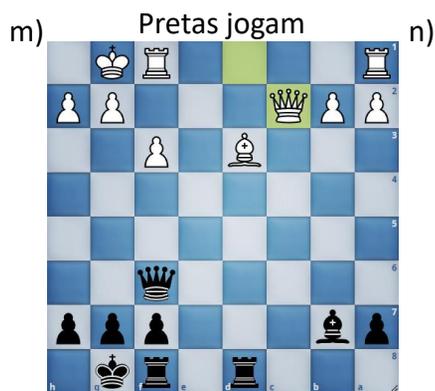
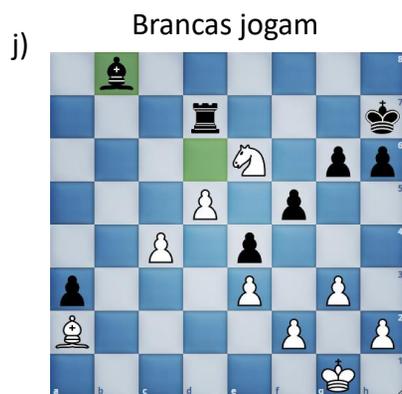
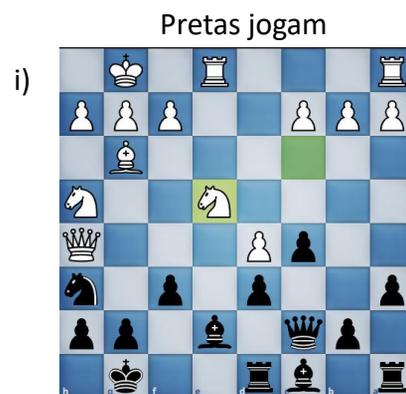
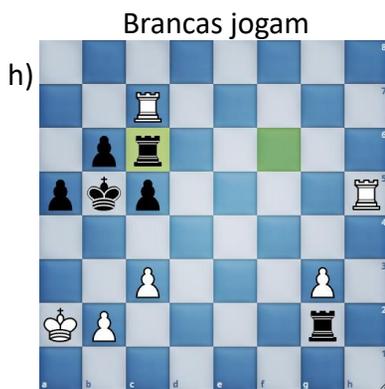
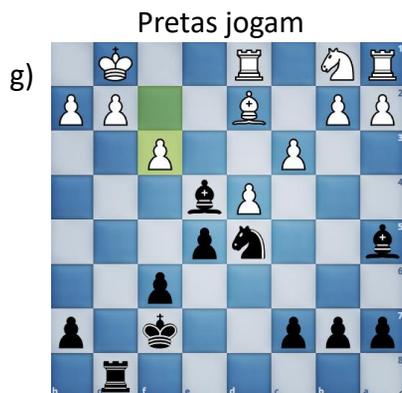
f) Pretas jogam





DA ATIVIDADE

Exercícios de táticos, indique o lance vencedor:



ESTRATÉGIA

A estratégia no xadrez é um movimento com objetivo a longo prazo que visa criar uma ou mais vantagens na posição, e que pode ser considerada uma superioridade material, de mobilidade, estrutura, espaço ou de posição.



Avançando esse peão, as brancas aproveitam sua vantagem central, expulsando o cavalo preto deste setor e na jogada seguinte poderão seguir com d5, expulsando o outro cavalo.

Esse movimento abre a linha para o bispo de casa preta e também posteriormente a possibilidade de jogar d5, explorando a cravada na dama na diagonal a4-e8.



Nesse movimento, as pretas desenvolvem uma peça, deixam cravado o cavalo branco que defende o peão e5, assim as negras disputam pelo centro e estão prontas para efetuar o roque.



DA ATIVIDADE

Agora, vamos fazer alguns exercícios de estratégias e indique o lance:

Branças jogam



Branças jogam



Branças jogam



Pretas jogam



Pretas jogam



Pretas jogam



Branças jogam



Pretas jogam



Branças jogam



FINAIS





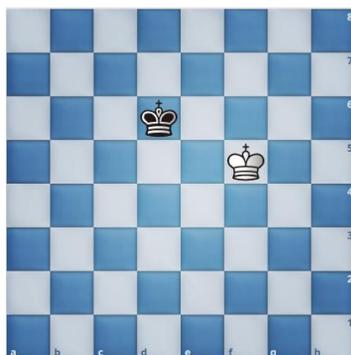
MATERIAL MÍNIMO PARA DAR XEQUE-MATE

É comum, nos finais de partidas, cada jogador capturar a maioria das peças do adversário ou todas, sobrando apenas o rei. Xeque mate em tais finais são chamados **mates elementares**.

Isto ocorre quando ambos possuem apenas o rei a partida empatada, pois ninguém possui material suficiente para dar xeque mate.

- Para dar xeque mate é preciso de uma quantidade mínima de peças. Por exemplo, não é possível dar mate tendo apenas: rei e um bispo, ou rei e um cavalo.

Exemplos de partidas empatadas:



- É possível dar xeque mate com rei e torre; rei e duas torres; rei e dama; rei e dois bispos; rei e bispo e cavalo.

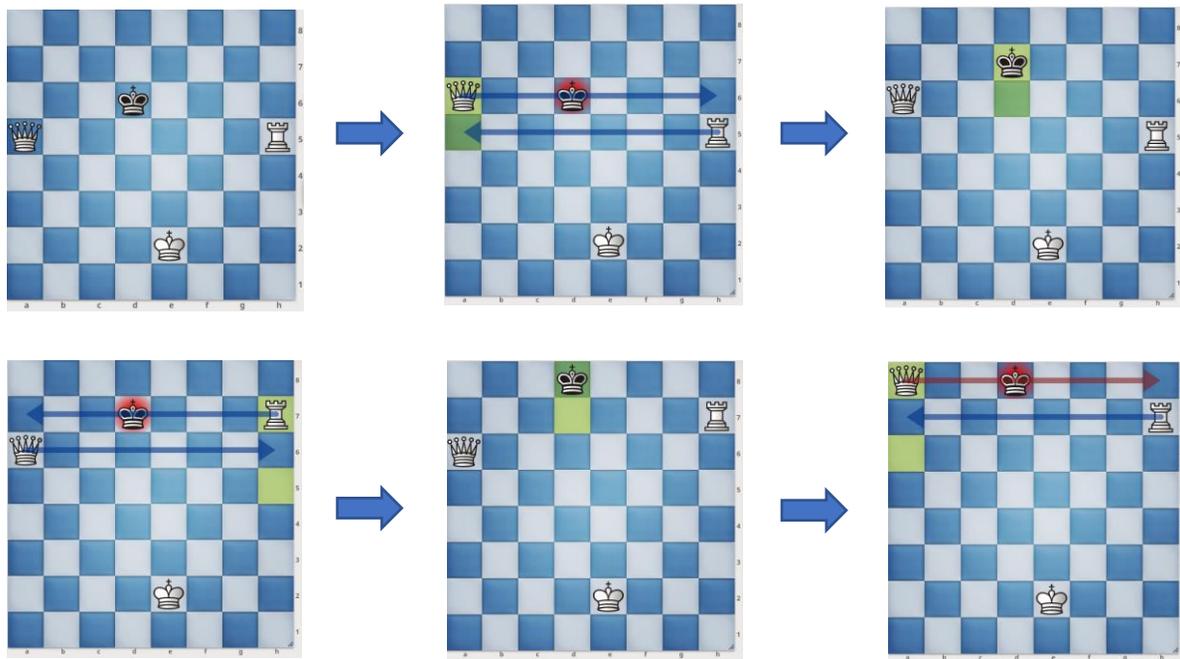
Segue alguns exemplos de mates elementares:



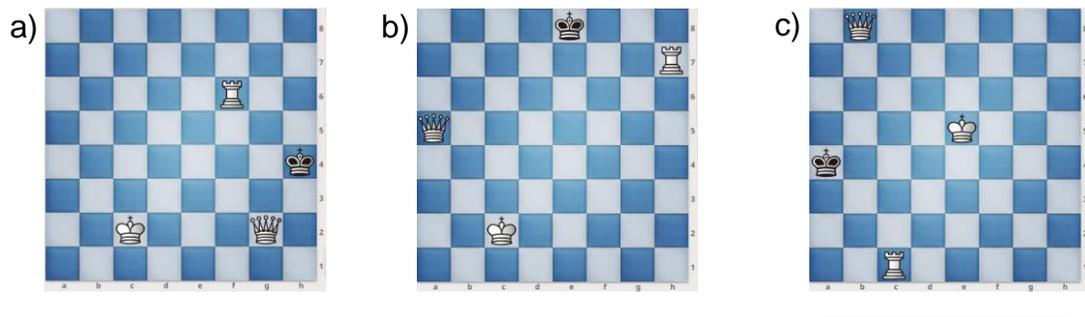
2

REI, DAMA E TORRE X REI

No final do jogo, muitas vezes sobram algumas peças para dar xeque mate. Vamos estudar como se dá xeque mate de Rei, dama e torre X Rei. Nesses casos, utiliza-se um método chamado “mate da escadinha”, onde é possível fechar uma fileira por vez, como mostram os diagramas abaixo.



Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas



REI E DAMA X REI

Alguns mates são fundamentais, como mate de rei e dama contra rei. Vamos verificar alguns mates nos diagramas abaixo:

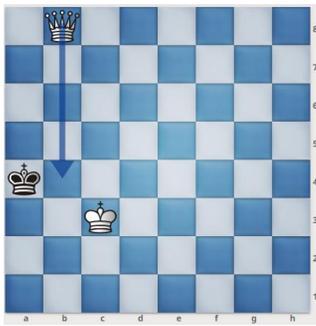


Diagrama 01



Diagrama 02



Diagrama 03

Nos diagramas abaixo, usando o rei e a dama, encontre a jogada de xeque-mate em 01 lance e anote-a.

a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



c) Brancas jogam



e) Pretas jogam



f) Pretas jogam



g) Pretas jogam



REI E TORRE X REI

Alguns mates são fundamentais, como mate de rei e torre contra rei, vamos verificar alguns mates nos diagramas abaixo:



Diagrama 01



Diagrama 02

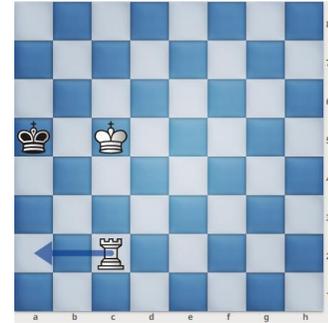


Diagrama 03

Nos diagramas abaixo, usando o rei e torre, encontre a jogada de xeque-mate em 01 lance e anote-a.

a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



c) Brancas jogam



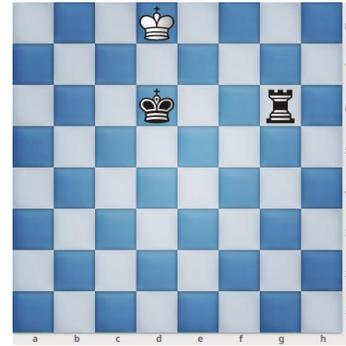
d) Pretas jogam



e) Pretas jogam



f) Pretas jogam



REI E PEÃO X REI

- Todos sabem que no início e meio de jogo, o rei precisa ser protegido, pois existem muitas peças que podem atacá-lo. No entanto, no final, é muito importante que o rei trabalhe!
- No final de rei X peão o objetivo principal para vencer é promover o peão em dama ou torre. Para realizar a promoção do peão, é importante que o rei passe na frente do peão e o guie para promoção, protegendo suas casas de avanço.
- Caso o peão avance sozinho e seu rei fique para trás existe a possibilidade de o perder para o rei adversário ou mesmo de empatar a partida.

Exemplo da maneira correta de realizar a promoção do peão:



1. c3 Rd7
2. Rb5 Rc7
3. C4 Rd6
4. Rb6 Rd7
5. c5 Rc8
6. Rc6 Rb8
7. Rd7 Rb7
8. c6+ Rb8
9. c7+ Rb7
10. c8=D+

Exemplos de maneiras erradas:





MATES TEMÁTICOS



MATE DE PEÃO

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com o peão, como mostram os diagramas abaixo:

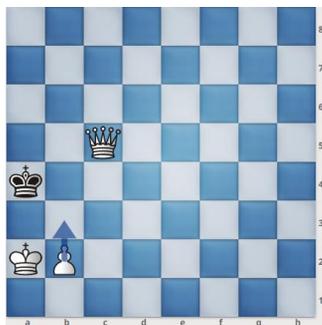


Diagrama 01

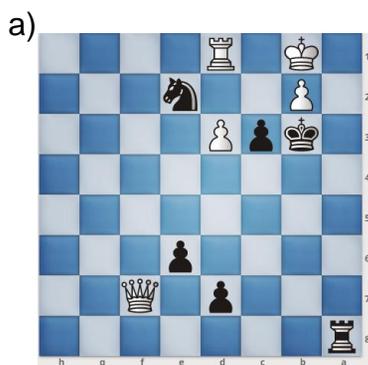


Diagrama 02



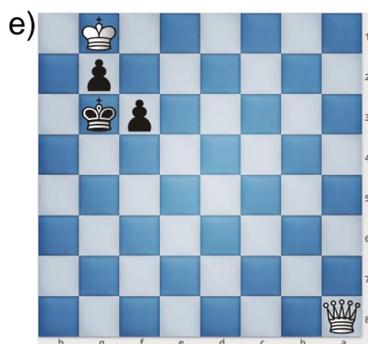
Diagrama 03

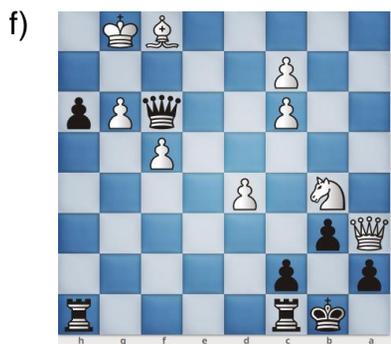
Pretas jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:

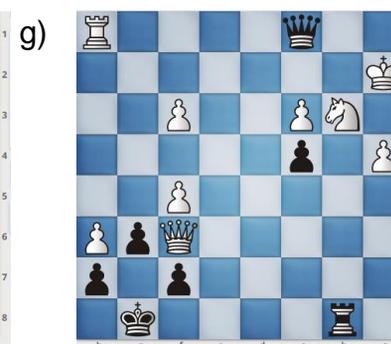












MATE DE CAVALO

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com o cavalo, como mostram os diagramas abaixo:



Diagrama 01



Diagrama 02

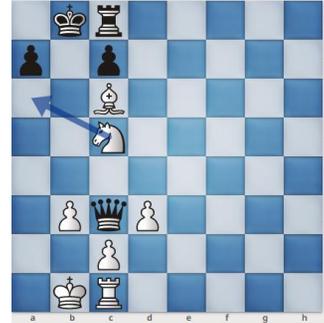
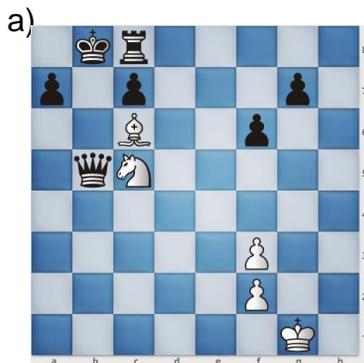
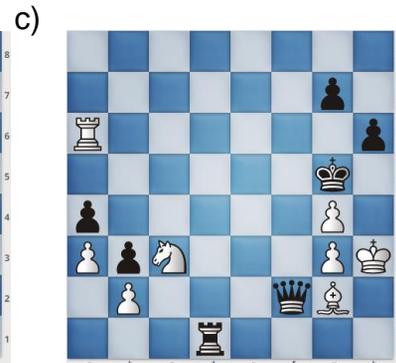


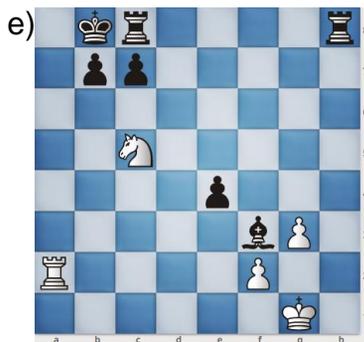
Diagrama 03

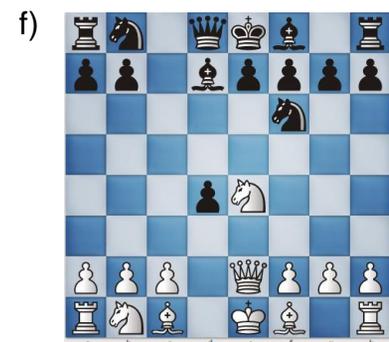
Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas , anote a jogada:

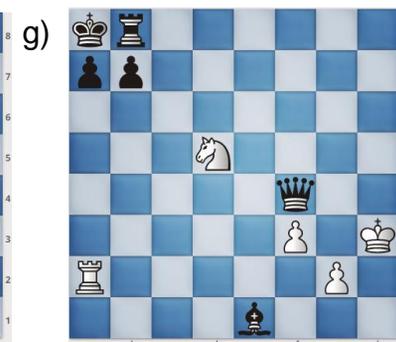












3

MATE DE BISPO

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com o bispo, como mostram os diagramas abaixo:



Diagrama 01

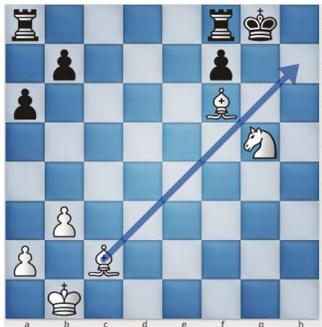


Diagrama 02

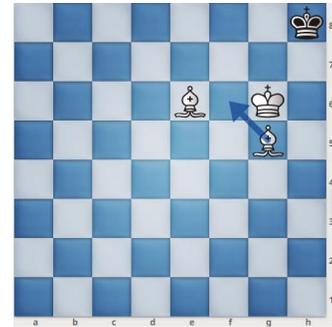
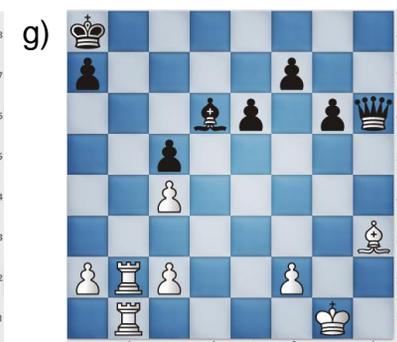
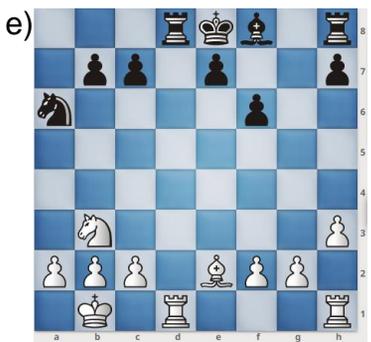
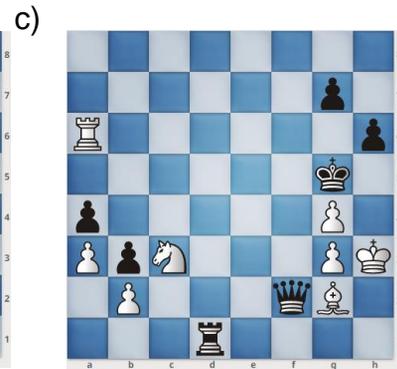
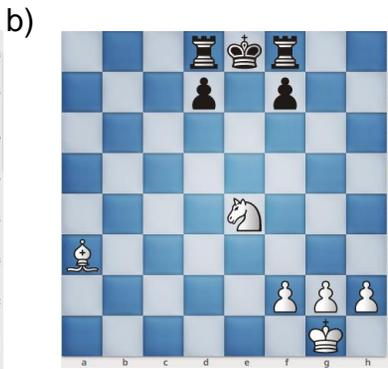
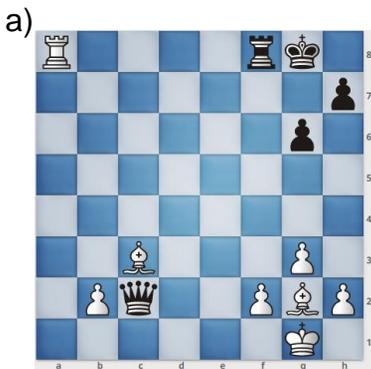


Diagrama 03

Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:



MATE DE TORRE

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com a torre, como mostram os diagramas abaixo:

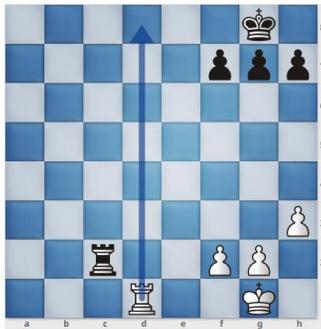


Diagrama 01

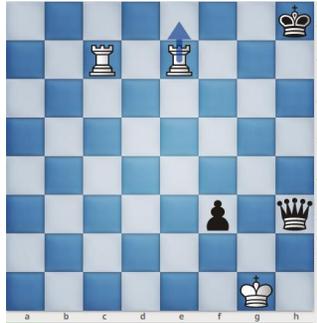


Diagrama 02



Diagrama 03

Branças jogam e dão mate em 01 lance em todos os diagramas, anote a jogada:

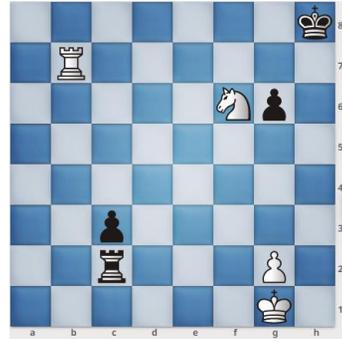
a)



b)



c)



e)



f)



g)



MATE DE DAMA

Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque-mate, portanto, é fundamental conhecer posições de xeque-mate com todas as peças. Por isso, verificaremos alguns tipos de mate, com a dama, como mostra os diagramas abaixo:



Diagrama 01



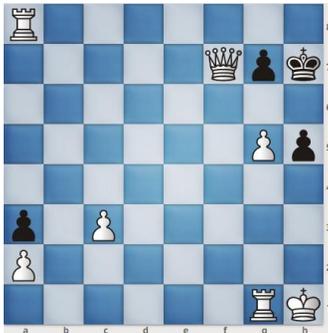
Diagrama 02



Diagrama 03

Encontre a jogada de mate em 01 e anote-a:

a) Brancas jogam



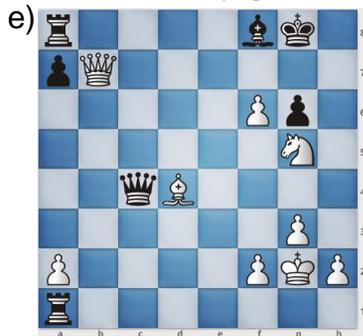
b) Brancas jogam



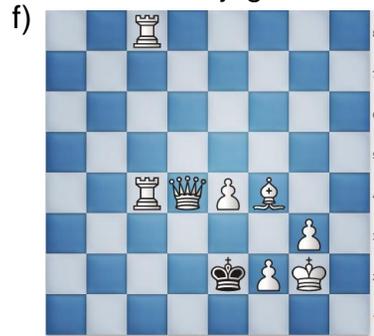
c) Brancas jogam



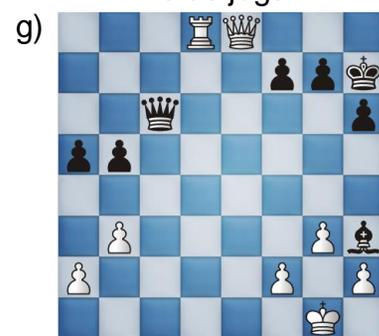
Brancas jogam



Brancas jogam



Pretas jogam



6

MATE DE REI, CAVALO E BISPO X REI

É fundamental e importante conhecer esse xeque-mate temático de rei, cavalo e bispo contra rei. Para muitos jogadores, esse é o mais difícil de se executar em um final de partida.



Diagrama 01



Diagrama 02



Diagrama 03

Perceba que para que esse tipo de xeque-mate seja executado, o rei adversário sempre deve estar no canto do tabuleiro em que a casa seja da mesma cor que o bispo, caso o contrário, dificilmente conseguirá dar xeque-mate, por isso é muito importante praticar esse final.

Encontre as jogadas de mate em 02 e anote-as:

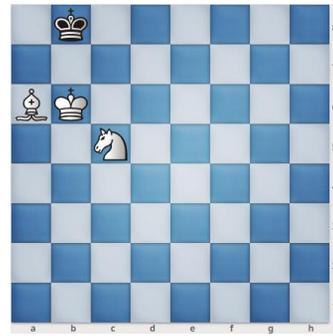
a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



c) Brancas jogam



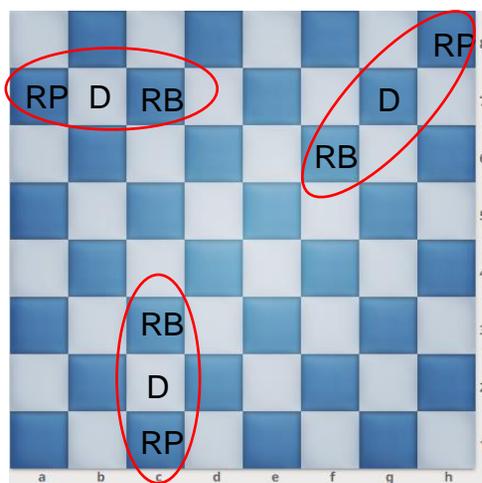


CRIANDO MATES



CONSTRUINDO POSIÇÕES DE MATE DE DAMA

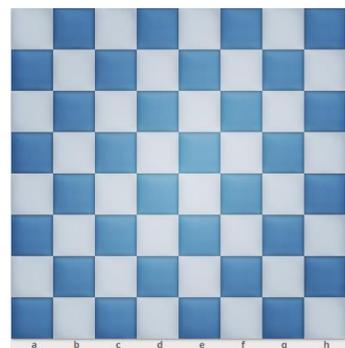
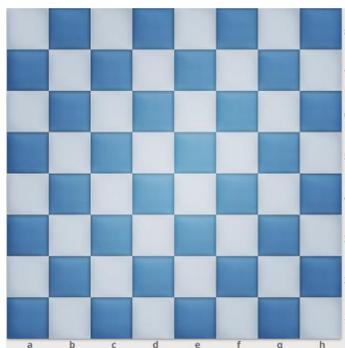
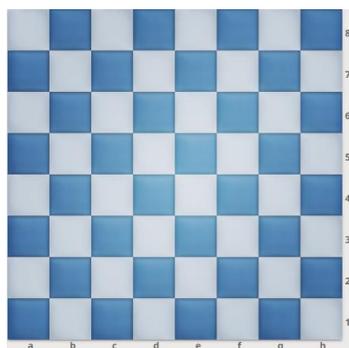
No final de jogo de xadrez, existem várias possibilidades: um final de partida com o Rei e a Dama, por exemplo, pode formar 364 posições diferentes de mate. Nessa atividade, você vai construir posições de mate de Rei e Dama contra Rei, de acordo com os exemplos abaixo:



Xeque Mate
com a Dama

Para facilitar, vamos utilizar as iniciais das peças para montar o diagrama, e diferenciar o Reis. Vamos utilizar **RB** para **Rei branco** e **RP** para o **Rei preto**, todos os mates devem ser realizados com as peças brancas, conforme os exemplos acima.

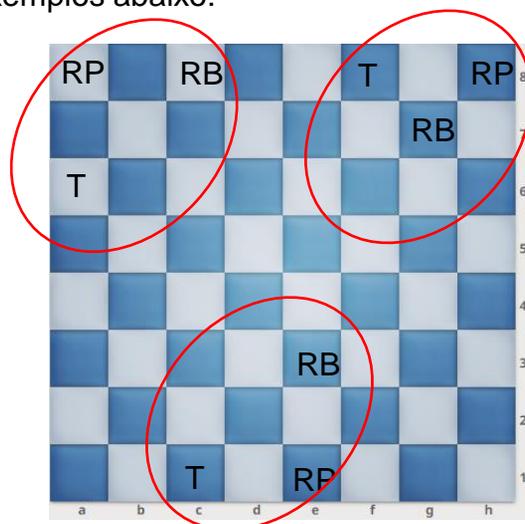
Monte em cada diagrama 10 posições diferentes de mates, sendo que nenhum pode se repetir em outro tabuleiro, depois circule o seu mate para identificar:



2

CONSTRUINDO POSIÇÕES DE MATE DE TORRE

No final de jogo, de xadrez existem várias possibilidades: um final de partida com o Rei e a Torre, por exemplo, pode formar 216 posições diferentes de mate. Nessa atividade você vai construir posições de mate de Rei e Dama contra Rei, de acordo com os exemplos abaixo:

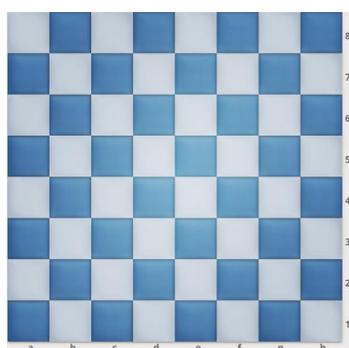


Xeque Mate
com a Torre

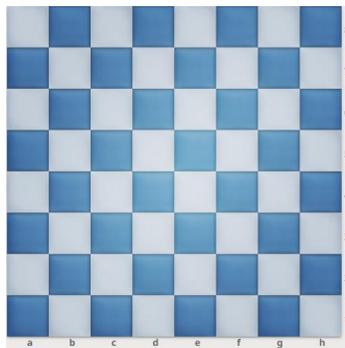
Para facilitar, vamos utilizar as iniciais das peças para montar o diagrama, e diferenciar o Reis. Vamos utilizar **RB** para **Rei branco** e **RP** para o **Rei preto**, todos os mates devem ser realizados com as peças brancas, conforme os exemplos acima.

Monte em cada diagrama 10 posições diferentes de mates, sendo que nenhum pode se repetir em outro tabuleiro, depois circule o seu mate para identificar:

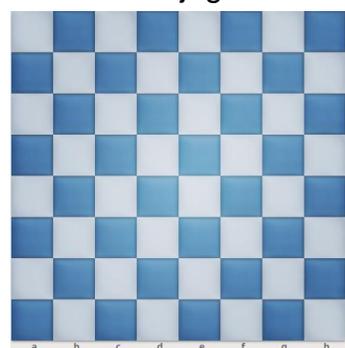
Pretas jogam



Branças jogam



Pretas jogam





ESTRATÉGIAS PARA FINAIS

SACRIFICANDO PEÇAS PARA DAR MATE

Muitas vezes, durante o jogo, é necessário fazer alguns sacrifícios. Isso significa que, em algum momento, você poderá trocar uma peça de maior valor por uma peça de menor valor para atingir uma determinada posição que, muitas vezes, pode ser um mate. Para isso, é necessário realizar um cálculo preciso para que você não faça um sacrifício sem necessidade.

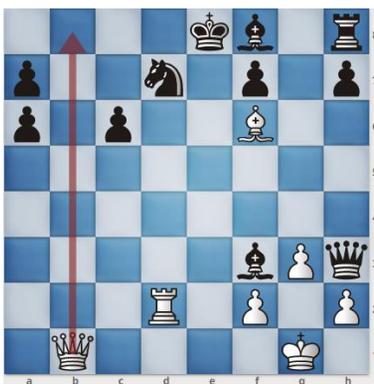
Vamos analisar alguns diagramas com esse conceito:

Sacrifício de Torre



Na posição, podemos ver que a torre preta está atrapalhando o mate na casa **b2**, assim as pretas decidem sacrificar a torre preta jogando em **a2**. Obrigatoriamente as brancas devem capturar e levam mate com **Db2**, consolidando efetivamente o sacrifício.

Sacrifício de Dama



Na posição, podemos ver que a dama da xeque em **b8** e o rei não tem escapatória a não ser se tomar de cavalo, e com isso, as brancas jogam **Td8#**, mesmo sacrificando a dama na posição as brancas conseguem a vitória.

Vale ressaltar que nos dois exemplos o xeque foi uma força de continuação, ou seja, o seu adversário é obrigado a fazer os movimentos que você planejou, caso contrário, seu adversário usará outro movimento (que você não planejou). O xeque é uma força de continuação, então, fique ligado!

Nos diagramas abaixo, encontre a de xeque-mate e faça a anotação dos lances. Brancas jogam em todos os diagramas:

a) Mate em 03 lances



b) Mate em 02 lances



c) Mate em 02 lances



d) Mate em 02 lances



e) Mate em 03 lances



f) Mate em 02 lances



g) Mate em 03 lances



h) Mate em 02 lances



i) Mate em 02 lances



EXERCÍCIOS DE MATE EM 01

Os exercícios de Mate 01 servem para treinar o cálculo do jogador. Os exercícios são fundamentais para o treinamento da tática no jogo.

Agora, vamos fazer alguns exercícios de mate em 01 e anote as jogadas.

a) Brancas jogam



b) Brancas jogam



c) Pretas jogam



d) Pretas jogam



e) Brancas jogam



f) Pretas jogam



g) Pretas jogam



h) Pretas jogam



i) Brancas jogam



4

PERIGO DO REI NA ÚLTIMA FILEIRA

A estrutura de defesa faz com que muitas o rei fique na última fileira, opção essa que é usada como proteção do rei, porém, durante o jogo, temos que cuidar para que essa estratégia não seja usada como um artifício de um ataque pelo adversário. Por isso, fique atento para não sofrer ataques chamados de asfixia, veja alguns exemplos abaixo:



Posição inicial

Pretas jogam e dão mate em 4 lances

1. Cf2+
2. Rg1 Ch3+
3. Rh1 Dg1+
4. Txg1 Cf2#



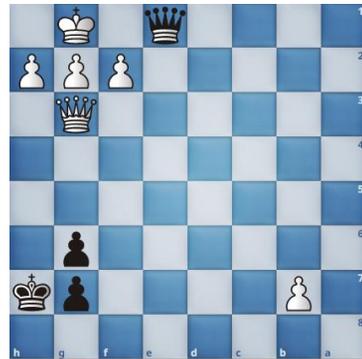
Posição final



Posição inicial

Pretas jogam e dão mate em 4 lances

1. Te1+
2. Txe1 Txe1+
3. Txe1 dx1=D+
4. Cxe1 Dxe1#



Posição final



Posição inicial

Pretas jogam e dão mate em 2 lances

1. Dxh2+
2. Dxh2 Cf2#



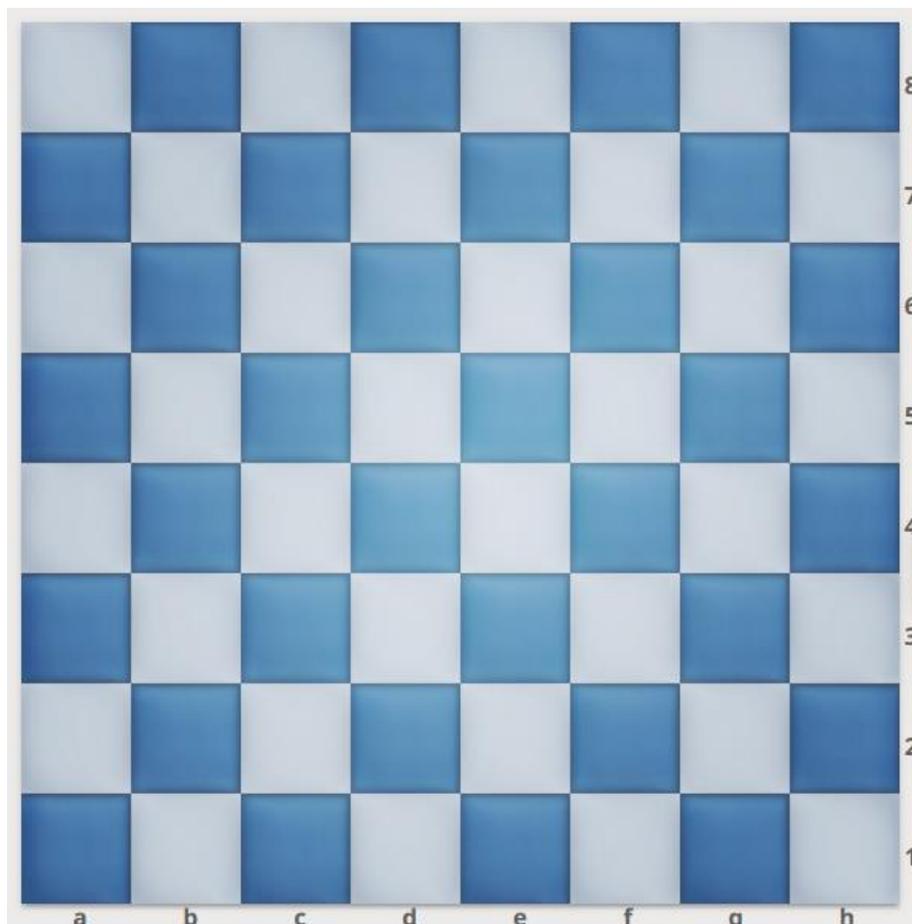
Posição final



DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DA RAINHA

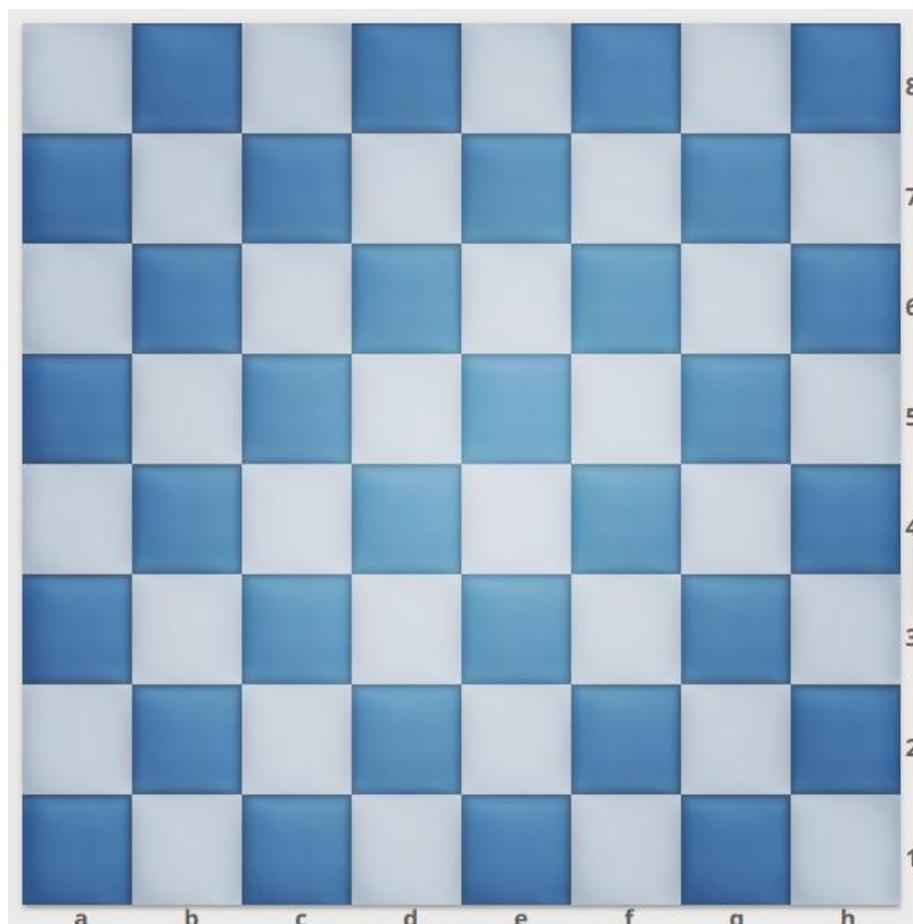


Você é capaz de colocar 8 rainhas no tabuleiro de xadrez sem que elas não estejam na mesma fileira, coluna ou diagonal?

Se conseguir, manda uma foto para a Federação: fmtx2016@gmail.com.

DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DOS CAVALOS

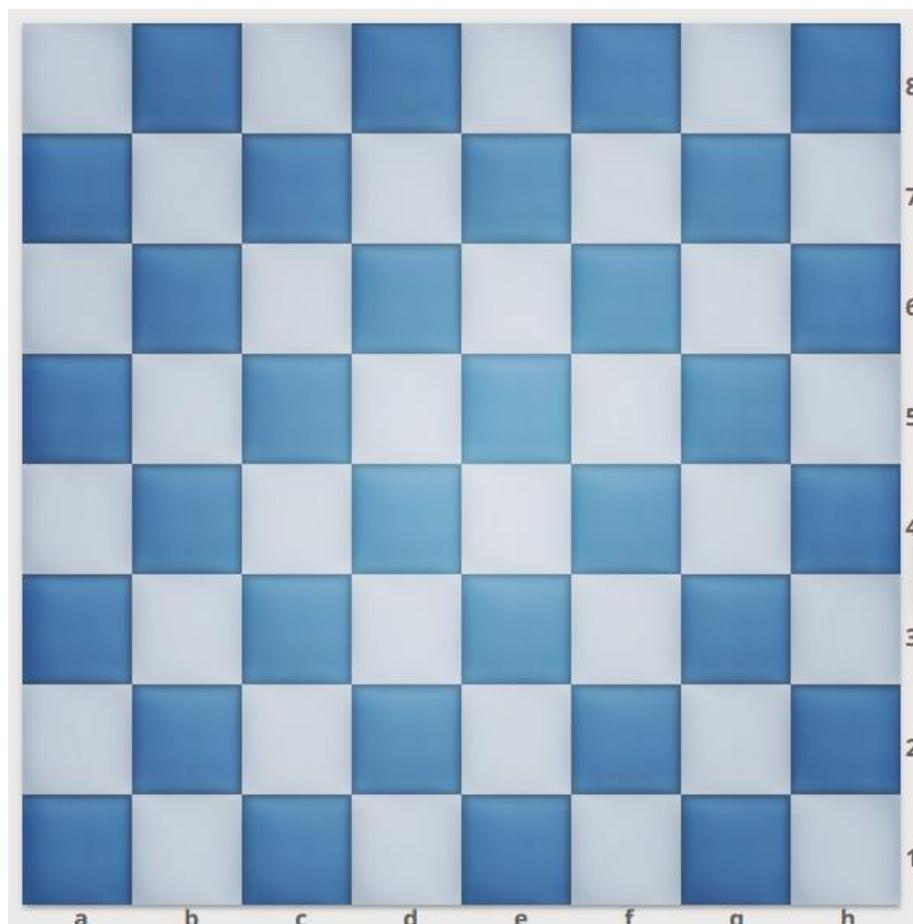


Você é capaz de andar com o cavalo e passar por todas as casas do tabuleiro de xadrez, exatamente uma vez em momentos consecutivos?

Se conseguir, manda uma foto para a Federação: fmtx2016@gmail.com.

DESAFIOS DE XADREZ

DESAFIOS DOS QUADRADOS



Você é capaz de contar quantos quadrados existem no tabuleiro de xadrez?

Se conseguir, manda uma foto para a Federação: fmtx2016@gmail.com.

QUER OUVIR UMA LENDA DE XADREZ?

LENDA DE SESSA



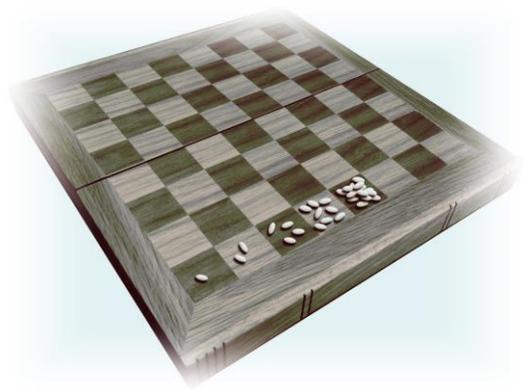
Muito antigamente, num grande reino, havia um grande Rei, conhecido por ser justo e muito bom para os seus súditos. Porém, certas divergências levaram o rei a entrar em choque com um reino vizinho. Foi uma guerra de sangrentos combates, e, num destes, o Rei recebeu a notícia da morte de seu único filho, herdeiro de seu poder e de sua riqueza.

A notícia teve o impacto de uma catástrofe, fazendo com que o Rei mergulhasse em profunda tristeza. Já não se interessava pelo poder, pelo reino, por nada. A falta do filho era uma verdadeira tortura. Como o abatimento do rei aumentava a cada dia, impedindo-o de governar o seu reino como antigamente, muitos tentavam alegrá-lo e distraí-lo, porém, sem sucesso algum.

Até um dia em que chegou ao palácio um sábio que dizia ter a solução para o profundo desgosto do Rei. E assim apresentou-lhe o Jogo de Xadrez. O Rei jogou várias partidas com o sábio, e depois disto, começou a aceitar a morte do seu filho. Mais tarde, já recuperado do golpe que sofrera, ofereceu ao sábio o prêmio que ele bem desejasse como recompensa por tão notável invento.

Toda a corte esperava que Sessa, o sábio, fosse pedir grandes riquezas, mas ele surpreendeu a todos com o seguinte pedido:

- 1 grão de trigo pela primeira casa do tabuleiro
- 2 grãos de trigo pela segunda casa do tabuleiro
- 4 grãos de trigo pela terceira casa do tabuleiro
- 8 grãos de trigo pela quarta casa do tabuleiro
- 16 grãos de trigo pela quinta casa do tabuleiro
- 32 grãos de trigo pela sexta casa do tabuleiro



E assim por diante, sempre dobrando o número de grãos da casa anterior até a casa de número 64 (o tabuleiro tem 64 casas). Seu pedido provocou risos. Um invento tão brilhante e um pedido tão simples...

O Rei e toda a corte ficaram decepcionados. Você também não ficaria? Mas palavra de Rei é palavra de Rei, e ele pediu a seus criados que entregassem ao sábio alguns sacos de grãos de trigo.

Mas Sessa recusou a oferta, dizendo que queria receber exatamente o que havia pedido, nem um grão a mais, nem um grão a menos. Depois de muitas horas de trabalho, eles encontraram o número exato de grãos de trigo: 18.446.744.073.709.551.615, ou seja, dezoito quintilhões, quatrocentos e quarenta e seis quatrilhões, setecentos e quarenta e quatro trilhões, setenta e três bilhões, setecentos e nove milhões, quinhentos e cinquenta e um mil, seiscentos e quinze. O rei teria de semear todos os continentes da terra 76 vezes para pagar ao sábio...

Na verdade, Sessa pediu como recompensa a soma desta PG, cujo resultado está apresentado ao lado. É um número tão grande que seriam necessários muitos séculos para se produzir tamanha quantidade de trigo! E como é que o Rei iria cumprir a sua promessa?

Sessa, percebendo a aflição do monarca por não poder cumprir sua promessa, perdoou a dívida. Afinal, seu objetivo havia sido atingido, ou seja, chamar a atenção do monarca para o cuidado que deveria ter com suas promessas e seus julgamentos.

O final desta lenda não poderia ser mais feliz. Sessa foi nomeado conselheiro do Rei.

CURIOSIDADES DE XADREZ

O Xadrez é o único esporte em que uma mulher conseguiu conquistar um campeonato numa competição mista contra homens. Trata-se da campeã húngara Judit Polgar, considerada a melhor jogadora de todos os tempos.

Segundo o presidente da FIDE (Fédération Internationale Des Échecs), existem atualmente cerca de 500 milhões de pessoas que jogam Xadrez.

A partida mais longa, terminada em vitória, foi a que Wolf ganhou de Duras (Carlsbad, 1907): 168 lances, durando por volta 22 horas e meia.

O Dia Internacional do Enxadrismo é comemorado todos os anos no dia 19 de novembro, data de nascimento de José Raúl Capablanca, considerado um dos maiores enxadristas de todos os tempos e o único hispano-americano a se sagrar campeão mundial.

Cálculos matemáticos estabelecem que o rei, partindo da sua casa inicial (e1) e seguindo o caminho mais curto, ou seja, em 07 lances, pode atingir a oitava (8ª) casa (e8) de 393 modos diferentes.

Um final de partida com o rei e a torre podem formar 216 posições diferentes de mate; um final de rei e dama contra rei: 364.

O Xadrez, a Música e a Matemática são os únicos setores da atividade humana em que se conhecem casos de crianças prodígio.



QUEM É QUEM?



Robert James Fischer, o Bobby Fischer, nasceu em 09 de março de 1943, na Califórnia, Estados Unidos, e morreu em 17 de janeiro de 2008, em Reykjavík, na Islândia. Ele aprendeu a jogar aos 6 anos com a irmã mais velha, Joan, que o entretinha com um tabuleiro de xadrez enquanto sua mãe, Regina Wender, saía para trabalhar. Aos 14 anos sagrou-se campeão adulto norte-americano, feito alcançado por 8 vezes (venceu todos que disputou)! Aos 15, tornou-se o mais jovem grande mestre até então, quando pela primeira vez se classificou para o Torneio de Candidatos. Em 1972, venceu o Campeonato Mundial de Xadrez ao derrotar o soviético Boris Spassky em uma partida disputada em Reykjavík, Islândia, considerada um confronto símbolo da Guerra Fria.

Garry Kasparov começou a jogar xadrez ainda na primeira infância. Filho de pai judeu e mãe armênia, aos 12 anos adere o sobrenome Kasparyan, de sua mãe, e o altera para Kasparov. Posteriormente, aos 10 anos, passa a estudar xadrez com Mikhail Botvinnik e Vladimir Makogonov, grandes jogadores da época. Assim, desenvolve e aprimora jogadas como Defesa Caro-Kann e Gambito da Dama. Aos 13 anos, em 1976, vence o Campeonato de Juniores da União Soviética. No ano seguinte vence novamente o mesmo campeonato. Mas foi somente 1978, ao vencer o *Sokolsky Memorial*, na Bielorrússia, que decide seguir a carreira de enxadrista. A partir de então, conquistou grandes títulos, até que em 1985 Kasparov se torna **Campeão Mundial** em uma disputa com Anatoly Karpov. Sua vitória foi um marco na história do xadrez, pois venceu aos 22 anos jogando com as peças pretas. Assim, é o mais novo enxadrista a conquistar tal título.



Magnus Carlsen até os 8 anos de idade se interessava muito por futebol e começou a praticar *sky jumping*. Seu maior feito, no xadrez, foi ter derrotado sua irmã mais velha. Aos 10 anos, participou do seu primeiro torneio contra juniores experientes da Noruega obtendo 3,5 pontos em 5 possíveis. Aos 11 e 12 anos começou a estudar com o Grande Mestre Simen Agdestein e fez uma turnê preparatória pela Europa. Aos 13 anos, tornou-se Mestre Internacional de Xadrez em 20 de agosto de 2003. Antes de completar quatorze anos, em 2004, tornou-se o mais jovem Grande Mestre de Xadrez até aquele momento. Atualmente ele é o melhor jogador de xadrez do mundo.

CONECTA-SE

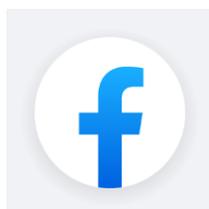
FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ



Novafmtx.com.br



www.instagram.com/fmtx2016/



www.facebook.com/FMTXadrez



fmtx2016@gmail.com



(65) 99662-70-72