

O Rei e Eu

Jogando contra um campeão do mundo

17jan2013 - Você já fez isso? O que é igual a enfrentar um adversário de xadrez que é incomensuravelmente mais forte do que você é? Jaideep Unudurti, um jornalista freelancer, desafiou o Campeão do Mundo Viswanathan Anand para um match de dois jogos relâmpago e descreve a experiência em vívidos detalhes para o Economic Times da Índia. Aqui está a primeira das duas partes de seu maravilhoso artigo.



O Rei e Eu

O que acontece quando um entusiasta do xadrez desafia o campeão do mundo?

Por Jaideep Unudurti

"Você vai trazer o tabuleiro?", pergunta a Sra. Aruna Anand ao telefone, "porque não temos um em casa". Viswanathan Anand, o campeão do mundo, não possui um jogo de xadrez. Eu não estou surpreso. Durante a última década, os computadores têm tido mais importância do que as maiores exportações da Índia, armazenando bilhões de jogos em gigantescas bases de dados. Muito mais rápido do que o tempo que você gasta para arrumar as peças no tabuleiro, no computador você pode acessar posições de jogos que remontam ao século 10 de Bagdá. Ou você pode abrir seu navegador e jogar "relâmpago", xadrez em velocidades super rápidas, com um adversário em qualquer parte do mundo.

Eu havia enviado um email para o Anand, dizendo que poderia fazer uma interessante história jogando contra ele e escrevendo sobre a experiência. Ele concordou, e agora sua esposa está no telefone para discutir as condições do match, assim como ela faz com Kramnik ou Topalov.



Nós decidimos que eu deveria levar o tabuleiro e as peças enquanto Anand forneceria o relógio de xadrez. Um relógio de xadrez é basicamente dois cronômetros ligados um ao outro. Quando um jogador faz um movimento e pressiona uma chave, ela simultaneamente pára o seu relógio e inicia o do seu adversário. Os Antiquados relógios analógicos deram lugar aos digitais, mas ambos os tipos invariavelmente preocupam a segurança dos aeroportos.

Nos filmes, muitas vezes você vê o vilão e o herói jogando, usando peças elaboradamente entalhadas. Para os torneios atuais, tais jogos de peças são impraticáveis. Os jogadores de xadrez são muito conservadores e os eventos de nível superior preferem um tipo de peça chamado de "Staunton", que foi usado pela primeira vez em um torneio de Londres, em 1851.



A FIDE, o órgão mundial do xadrez, tem normas claras e medidas exatas para os jogos de peças oficiais. O peão é a unidade básica de medição. Por exemplo, o tamanho de uma casa no tabuleiro deve ser duas vezes o diâmetro da base de um peão ou altura do rei deve ser duas vezes a do peão.

Não digo que Anand ou seus deuses do Olimpo precisem de tabuleiros. Para eles, esses grosseiros artefatos de madeira e plástico são meras sombras de uma luta ocorrendo em dimensões abstratas, num plano etéreo onde forças, energias e entidades colidem entre si. Contrariando o pensamento comum, para eles a matéria é apenas uma enfermidade da mente.

As modalidades foram combinadas. Iremos jogar duas partidas, com Anand numa situação de desvantagem de tempo. Enquanto eu terei cinco minutos com dois segundos adicionados para cada movimento, Anand terá três minutos com o mesmo incremento de tempo. O local será num terraço situado no 29 ° andar de um prédio com vista para o mar, nos arredores de Chennai.



Nas palavras de JoePa, "A vontade de vencer é importante, mas a vontade de estar preparado é vital". Eu tenho uma semana para aumentar a velocidade do meu jogo. Qual a melhor maneira de eu tirar proveito dessa vantagem de tempo que disponho? Devo jogar aberturas pouco convencionais? Ou estudar teoria de finais? Eu decidir buscar alguma ajuda.



O primeiro da minha lista é o FM Dennis Monokroussos (acima), que publica um blog altamente considerado chamado "[A Mente do Xadrez](#)". Dennis diz: "*Minha sugestão é a de jogar contra ele como se ambos tivessem a mesma quantidade de tempo e tivessem o mesmo rating. Jogue as suas melhores aberturas. Isso te dará a sua melhor chance de vencer.*"

Um match exige um estudo minucioso do seu oponente. Conforme foi dito no "[Arjuna obtendo conselho de Bhishma](#)", na véspera de Kurukshetra, eu chamo o grande mestre Peter-Heine Nielsen. Nielsen foi o colaborador de Anand por mais de cinco anos, além de ter se tornado um jogador de nível superior. O dinamarquês é um membro-chave do "A-Team", a equipe de colaboradores de Anand que ajudou o campeão a derrotar oponentes como Boris Gelfand e Veselin Topalov.



Eu o informei sobre a minha tarefa. Do que eu preciso? "*Primeiro de tudo, boa sorte*", ele ri. Ele se transforma num treinador, rapidamente delineando um plano de ação: "*Fique firme. Evite o contato precoce de peças. Faça o jogo durar o maior tempo possível. Qualquer tipo de tática será a favor dele*".

Que abertura eu devo treinar? É um pouco tarde do dia para melhorar o meio de jogo ou o final. Aberturas são a únicas áreas onde eu tenho algum controle. Grosseiramente falando, peão da dama ou aberturas fechadas levam a um jogo calmo, intensas lutas posicionais com uma forte ênfase na estratégia enquanto que peão do rei ou aberturas abertas levam a sangrentas lutas com táticas avançadas.

Para dar conselhos bem individualizados, Nielsen me pergunta qual o tipo de abertura que eu jogo. Eu alegremente respondo com nomes tal como um fã, do século XIX, do gambito favorito de Blackmar-Diemer. "*Bem, você não parecer ser o garoto mais firme de todos*", diz ele, meio que em dúvida.

Mas posso jogar algo tranquilo ou apenas tentar o meu jogo normal? "*Bem, é uma escolha*", diz ele. "*Se você quiser a experiência, basta jogar o seu jogo normal. Eu acho que manter uma partida calma é o caminho a percorrer, mas tudo bem, é Anand, não há uma resposta óbvia*". Ele conclui: "*tentar fazer uma partida longa e ter certeza que ele não vai ganhar por nocaute é o primeiro passo*".

Eu normalmente não jogo aberturas fechadas. Eu ainda devo tentar? Dennis é enfático: *"Jogar assim seria um desperdício de seu tempo. Não é o seu estilo, você não sabe. Você não vai aprender nada que você possa usar e, seja o que for, não vai causar a ele nenhum tipo de problema"*. Dennis conclui: *"Não jogue tentando armadilhas, a não ser do modo como sempre jogou xadrez. Seja fiel a si mesmo"*.



Todos os esportes são jogos mentais. Xadrez, naturalmente, é uma boneca matryoshka de intrigas ocultas e estratégias entrelaçadas. Eu preciso de alguma idéia de um especialista e chamo, em Israel, o MI Igor Bitensky (foto acima), que também é psicólogo cognitivo. Bitensky aconselha: *"Eu diria que você tem que tornar o jogo tão complicado quanto possível. Em posições técnicas, você não tem chance"*. *"Ataque seu rei"*, diz ele. E, sobre o controle do tempo: *"Talvez você deva tentar jogar como se tivesse dois minutos e não cinco"*.



Como deve ser o meu posicionamento mental? "Eu devo jogar um jogo interessante", diz ele. "E eu não tenho nada a perder", ele acrescenta, encorajador. Exceto pelos meus peões, eu penso melancolicamente. Existe alguma vantagem em jogar rápido? "*Nenhuma!*", diz Nielsen. "*Ele vai jogar com a mão, você precisa pensar*", conclui.

Ele vai jogar com a mão - palavras ameaçadoras. Eu entendo o que Nielsen está dizendo, que Anand só vai usar a sua "memória bruta", por assim dizer. Ainda levo alegria nas palavras de Karpov: "**Se você não acredita na vitória, você não tem nenhum motivo para sentar-se frente a um tabuleiro de xadrez**".



Uma vista espetacular de Chennai se abre sob os nossos pés. As águas azuis da Baía de Bengala alinham-se com o horizonte. No começo do dia eu tinha percebido como algo divertido um sentimento de "pré-jogo" tomando conta de mim, familiar a todos aqueles que já participaram de torneios. Um sentimento onde tudo cai por terra, onde tudo converge para um longo túnel de expectativa por onde você viaja para chegar até o tabuleiro.

Anand vs Unudurti

DATA: 27 de dezembro de 2012, de tarde

OPONENTES

Viswanathan Anand

ELO* RATING: 2772

RANKING: Número 7 no mundo
(Atual campeão mundial)



Jaideep Unudurti

ELO* RATING: 2009

RANKING: 65.552 no mundo

LOCAL: 29 andar, Baia de Ouranya, Chennai

No. DE
JOGOS

2



CONTROLE DE TEMPO:
Unudurti tem 5 minutos com
mais 2 segundos adicionados a
cada lance que fizer



Anand tem 3 minutos
com um incremento de
2 segundos a cada
lance executado

RESULTADO

ANAND

UNUDURTI

2

: 0



RESUMO DO MATCH

PRIMEIRA PARTIDA: Unudurti jogou de brancas, abrindo com o peão do rei. Anand reagiu com a Defesa Siciliana (veja a figura) e venceu com um ataque fatal sobre o roque de Unudurti.

TOTAL DE LANCES

21

SEGUNDA PARTIDA: Anand jogou de brancas, abrindo com o peão da dama. Unudurti optou pela variação tcheca da Defesa Benoni (veja a figura). O ataque de Unudurti sobre o rei de Anand falhou e Anand venceu depois que Unudurti errou ao fazer uma troca, perdendo o roque pelo seu bispo.

TOTAL DE LANCES

34



O sistema ELO é o método mais utilizado para calcular a força relativa dos jogadores no Xadrez. Tem esse nome devido ao seu criador, Arpad Elo, um professor de física húngaro naturalizado americano.

Primeira partida

Começamos com um sorteio para ver quem fica com as brancas e com a vantagem do primeiro movimento. Conforme antigo costume, tomo um peão branco e um peão preto em minhas mãos e, depois de embaralhá-los um pouco, peço para Anand escolher. Ele fica com as pretas. Um imperceptível aceno, e ele aciona o relógio. Eu respiro fundo. E empurro o peão do rei. O campeão do mundo responde instantaneamente com sua especialidade, a super complexa Defesa Siciliana.

Em vez de seguir a teoria, eu empurro meu peão da dama no segundo lance. Muito rapidamente chegamos a um tabiya, ou esquema de jogo, onde o preto e branco têm roque em lados opostos. Esta é a preliminar para começar a lançar os respectivos exércitos contra os reis adversários. Até este ponto, eu estou satisfeito. Eu joguei centenas de jogos semelhantes pela internet, em sites de xadrez, e tenho confiança em avançar um peão contra o seu rei. O que vem depois é um choque tremendo.



A casa c4 é um campo de batalha crucial na Siciliana. As pretas, muitas vezes, apontam seus cavalos para lá, e essa casa é utilizada como um ponto de partida para os dois lados. Daí, ter o controle sobre ela é um ponto fundamental na batalha. Em três movimentos Anand adquire um domínio ferrenho sobre ela, com seu cavalo para lá apontando. Ele está jogando instantaneamente, enquanto eu estou queimando mais e mais tempo. Sua dama, torre, bispo, cavalo, e tudo, descem para perto do meu rei. Xeque-mate!



Eu olho para o relógio. Eu fiquei sem tempo enquanto, graças ao incremento, Anand tem mais tempo do que tinha quando começou.

[Event "Chennai, Economic Times game"]

[Date "2012.12.27"]

[White "Unudurti, Jaideep"] [WhiteElo "2009"]

[Black "Anand, Viswanathan"] [BlackElo "2772"]

[ECO "B21"] - Siciliana, ataque Grand Prix y Gambito Smith-Morra

1. e4 c5

{O campeão do mundo responde instantaneamente com sua especialidade, a super complexa Defesa Siciliana.}

2. d4

{Em vez de seguir a teoria, eu empurro meu peão da dama no segundo movimento. Depois, eu perguntei para Anand o que ele achava desse movimento: "Bem, isso é obviamente um erro contra c5. Contra e5 você poderia até fingir que é uma estratégia, mas contra c5 eu acho que é desanimador."}

2... cxd4 3. Qxd4 Nc6 4. Qe3 Nf6 5. Nc3 g6 6. f3

{Anand: *Eu acho que no meu primeiro livro sobre armadilhas, eu li que* 6. e5 {é realmente possível;} Ng4 7. Qe2 Ngxe5 8. f4 {e o cavalo caiu na cilada.}}

6... d6 7. Bd2 Bg7 8. O-O-O O-O 9. Bc4 Na5

{Anand: *Obviamente isso é útil*}

10. Bd3

{Se você jogar} 10. Bb3 {eu posso responder} Nxb3+ 11. axb3 {e depois Bd7, b5, a5 e prejudicar você.}

10... Be6 11. g4

{ Anand: *Eu pensei que você fosse cair fora daqui.*}

11... Rc8 12. Nge2 Nd7 13. Nf4 Ne5 14. Kb1 Nac4

{A casa c4 é um campo de batalha crucial na Siciliana. As pretas, muitas vezes, apontam seus cavalos para lá, e essa casa é utilizada como um ponto de partida para os dois lados. Daí, ter o controle sobre ela é um ponto fundamental na batalha. Em três movimentos Anand adquire um domínio ferrenho sobre ela, com seu cavalo para lá apontando.}

15. Qe2 Qb6 16. Na4 Qc6 17. Nc3 Qb6 18. Na4

{Esse foi o primeiro momento no jogo em que Anand começou a pensar. Ele pensou por uns poucos segundos e jogou}

18... Qb5

{Esse foi o único movimento do jogo no qual Anand pensou.}

19. Bxc4 Nxc4 20. b3 Na3+ 21. Kc1 Rxc2#

{Xeque-mate! Eu olho para o relógio. Eu fiquei sem tempo enquanto, graças ao incremento, Anand tem mais tempo do que tinha quando começou.}

0-1

Post-Mortem: Depois de um jogo, os jogadores muitas vezes realizam uma autópsia para determinar a causa da morte, para explorar outras alternativas e resultados.

Normalmente, eu tentaria anotar os lances no meu bloco de notas, mas eu sei que nada pode escapar da memória de Anand. Com convicção, ele repete os movimentos perfeitamente. Eu imagino o que ele tem a dizer sobre minha tentativa de pegá-lo desprevenido com meu movimento irregular do peão da dama. "*Bem, isso é obviamente um erro contra c5*", diz ele, "*é desanimador*". E, como se viu, ele não foi pego de surpresa. Ele tinha visto isso antes, "*em meu primeiro livro sobre armadilhas*", disse ele, referindo-se a um livro que tinha lido com oito anos.

Ele então me mostra um jogo, disputado em um torneio recente, que teve uma linha semelhante. "*Existem algumas diferenças cruciais entre o que Magnus fez e o que você fez*", explica ele com um ar de censura, referindo-se a Magnus Carlsen, o jovem prodígio norueguês e atual número 1 do mundo. "*Eu imagino assim...*", e eu concordo.

Eu mencionei que eu poderia ter tentado a combinação de Maroczy (que leva o nome por causa do GM húngaro Geza Maroczy). Ele imediatamente começou a fazer um monte de análises. "*Eu poderia torná-la uma espécie de Sveshnikov-Kalashnikov*" (que leva o nome por causa do GM russo Evgeny Sveshnikov), diz ele.

Estou impressionado como ele raramente se refere a movimentos individuais. Em vez disso, ele simplesmente vê as casas corretas para suas peças e trabalha inteligentemente a partir daí. É um casamento de imaginação e cálculo. Ele faz cálculos profundos, mas há uma consciência cósmica subjacente sobre qual peça deve ocupar cada casa. Seria um modelo avançado do seu modo de pensar? *"Muito estranho. Eu sinto que a estrutura das brancas está errada"*, diz ele. *"A coisa é quando você começou jogando g4 NF4 (referindo-se a minha tentativa de ataque ao seu rei). Eu sabia que alguma coisa iria acontecer. Mas eu não entrei em detalhes."* Como Michelangelo, que visualizou uma escultura num bloco de mármore, ele parece ver uma partida sob um emaranhado de variações dentro de um formato pré-determinado.



Ele jogou o jogo inteiro por reflexo? *"Você está certo. Basicamente, eu só joguei com as mãos. Você pode perceber isso no meu controle de tempo"*. *"Você calculava tudo?"*, eu pergunto. Ele menciona um movimento da dama logo no final. *"Esse foi provavelmente o único movimento no jogo que eu pensei"*, ele diz. Ele poderia ter dado o xeque-mate um lance antes, mas cometeu um erro leve.

Você sempre teve esse "reflexo"? *"Eu acho que todo mundo tem. É justamente por causa que os meus dedos são mais rápidos do que os seus, basicamente. E eu sou capaz de perceber mais detalhes em cada olhada. Mas é claro que quanto mais eu olhar, mais detalhes eu começo a perceber. E eu quero dizer que também quanto mais idade você tem, maior a experiência - mais posições você vê, mais idéias você tem"*.



O que faz de Anand um mestre do Xadrez



PENSAMENTO TÁTICO:

Dependendo da situação, ele pode calcular de 10 a 15 lances adiante.

BOA MEMÓRIA + RECONHECIMENTO DE PADRÕES

Ele tem um profundo conhecimento de posições que se repetem e tem uma memória de mais de 200.000 padrões de posições. Assim que aparece no tabuleiro uma posição que combina com um de seus padrões, ele automaticamente já sabe os motivos mais comuns, as opções e os planos.

Com 15 anos ele memorizou os dois volumes da ECO, a Enciclopédia de Aberturas do Xadrez. Cada volume tem aproximadamente 300 páginas.

VELOCIDADE DE CÁLCULO:
30-40 posições por minuto

VELOCIDADE DE JOGO:
No relâmpago, pode jogar próximo da perfeição realizando 30 lances por minuto.



ABERTURAS: Exatamente depois dos dois primeiros movimentos, existem 72.804 movimentos possíveis. Ele tem um completo conhecimento de todas as aberturas possíveis. Tanto de brancas como de pretas, ele tem uma compreensão muito profunda de 5 a 7 sistemas de aberturas que ele comumente utiliza.

"Isso é mais ou menos o tema do livro de Hendricks", diz ele, referindo-se a "Jogue primeiro, pense depois", escrito por Willy Hendricks, uma espécie de Malcolm Gladwell do mundo enxadrístico. "*Hendricks diz que ninguém pensa como Kotov, isso é um mito*", explica Anand. Alexander Kotov foi um grande mestre e fundador da escola soviética de xadrez. Kotov introduziu um fervor dialético para o jogo real. Ele recomendou uma busca por movimentos que fossem candidatos para uma determinada posição. Cada movimento candidato poderia ter uma ou mais respostas. Cada resposta poderia, por sua vez, se ramificar em contra-respostas e assim por diante. Uma "árvore de análises" seria criada, uma infinita árvore de ramos ilimitados, uma vasta floresta filogenética da mente.

Anand desconstrói Kotov: "*Uma floresta de variações, que soa adorável como uma explicação depois do jogo, mas que ninguém pensa como ela durante o jogo. É um procedimento que é automático. Ninguém está pensando em etapas lógicas. Nós apenas tomamos goles enormes de informação e trabalhamos com isso*".