

# A abertura mais sangrenta do Xadrez



A discussão em torno do Gambito do Rei é antiga. Favorita dos gênios da combinação no século XIX, na era moderna o romantismo do Gambito do Rei não é visto propriamente como uma virtude. O dogmático Tarrasch chegou a afirmar que 2.f4 seria um “erro decisivo” – o que não impediu que grandes jogadores o adotassem, inclusive campeões mundiais.

No torneio de Mar del Plata, em 1960, Fischer sofreu sua única derrota ao enfrentar o gambito do Rei de Boris Spassky. O episódio o motivou a escrever um artigo, intitulado “A bust to the kings gambit”, em que o então futuro campeão mundial trata de provar o que Tarrasch afirmara anos antes.

Mais de 50 anos depois, a verdade é que o Gambito do Rei continua sendo muito popular nos clubes e eventualmente aparece nas mãos de ases como Hikaru Nakamura e até do campeão Magnus Carlsen, que o empregou para vencer Wang Yue em 2010. A partida abaixo, de Alexei Shirov, mostra porque o Gambito do Rei é tido como a abertura mais sangrenta do Xadrez.

## Quem é Alexei Shirov?

Shirov nasceu em 1972, em Riga, na Letônia. Conquistou o Campeonato Mundial sub-16 em 1988, foi vice-campeão sub-20 em 1990, tendo conseguido o título de Grande Mestre Internacional em 1992. Alguns dos torneios internacionais que contam com Shirov na lista dos vencedores são: Biel em 1991, Madrid em 1997 (empatado com Veselin Topalov), Ter Apel também em 1997, Monte Carlo em 1998, Mérida em 2000, o Torneio Memorial Paul Keres em Tallinn em 2004 e 2005.

Em 1998 Shirov atingiu o quarto lugar no ranking mundial, o que lhe permitiu ser convidado um match de dez jogos contra Vladimir Kramnik para escolher o desafiante pelo Campeonato do mundo de Xadrez contra Garry Kasparov. Shirov venceu o match

com duas vitórias, zero derrotas e sete empates, contudo, como o apoio financeiro para a realização da disputa não foi garantido, o jogo com Kasparov não se realizou. Quando Kasparov jogou com Kramnik, em 2000, pelo título mundial, Shirov manteve-se irredutível, afirmando que o match não era representativo e que apenas ele tinha direito a defrontar Kasparov.

Em 2000, Shirov alcançou a final do Campeonato do Mundo da FIDE, em que perdeu para Viswanathan Anand.

Entre Maio e Junho de 2007 Alexei Shirov jogou o Torneio de Candidatos relativo ao Campeonato do mundo de 2007, vencendo na primeira ronda Michael Adams (+1-1=4, vencendo num playoff de rápidas) mas sendo eliminado na segunda ronda, ao perder para Levon Aronian (+0-1=5).

**[Event "Daugavpils"]**  
**[Site "Daugavpils"]**  
**[Date "1990.02.??"]**  
**[White "Alexey Shirov"]**  
**[Black "Jerzy Lapinski"]**  
**[Result "1-0"]**  
**[ECO "C37"] - Gambito do Rei aceito**

Esta é uma miniatura em que o Super-GM Alexei Shirov destrói um jogador forte em menos de 20 movimentos.

**1. e4 e5**

**2. f4**

Shirov sempre foi conhecido como um jogador de ataque intransigente que adora tentar posições precisas. Conseqüentemente, o Gambito do Rei é sua escolha neste jogo com as Brancas.

**2... exf4**

Este é de longe o lance principal contra o Gambito do Rei.

**3. Nf3**

Uma opção seria 3.Bc4. Shirov vai para a linha principal com 3.Nf3 neste jogo. As Brancas querem desenvolver rapidamente seu lado do Rei e usar a coluna f entreaberta para pressionar as pretas.

**3... g5**

Este é o movimento principal de acordo com a teoria. As pretas claramente pretendem manter seu peão extra. Além disso, as pretas têm a ideia de empurrar o peão-g para frente, perturbando o rápido desenvolvimento das brancas no lado do rei.

**4. Bc4**

As Brancas tem uma escolha aqui entre dois movimentos principais - 4.Bc4 e 4.h4. Ambos levam para linhas muito precisas.

#### **4... g4**

As Pretas atacam o Cavalo branco em f3. Assim que o cavalo se mover, Qh4+ é possível. No entanto, as Pretas ainda não desenvolveram uma única peça e enfraqueceram seu lado do Rei. Portanto, o seguinte sacrifício de peças é justificado para as Brancas.

#### **5. O-O**

As Brancas continuam seu desenvolvimento e deixam seu Cavalo pendurado em f3. As Pretas resolvem capturar o cavalo.

#### **5... gxf3?**

Se 5.Ne5? Qh4+ 6.Kf1 Nc6 7.Bxf7+ Kd8 8.Nxc6+ bxc6 9.d3 f3

#### **6. Qxf3**

Vamos avaliar a posição. As Pretas estão ganhando uma peça, mas elas ainda precisam recuperar o atraso no desenvolvimento. Esta não é uma tarefa fácil, pois várias peças Brancas já estão bem posicionadas para um ataque.

#### **6... Qf6**

Com esse movimento, as pretas defendem o peão em f4. Se as Brancas capturarem este Peão agora, as Pretas podem forçar uma troca de Damas. Isso não é o que as Brancas desejam.

#### **7. e5!**

As brancas continuam jogando com estilo e sacrificam ainda mais material para abrir caminhos contra o Rei preto.

#### **7... Qxe5**

#### **8. Bxf7+!**

As Brancas sacrificam outra peça. Shirov joga no verdadeiro espírito da era romântica do Xadrez.

#### **8... Kxf7**

As Pretas têm duas peças de vantagem, no entanto, as Brancas têm um rápido desenvolvimento e o Rei preto está exposto.

#### **9. d4!**

As brancas liberam seu Bispo de casa escura, ativando-o para o ataque.

#### **9... Qxd4+**

#### **10. Be3!**

Um movimento forte. As Brancas defendem o xeque e continuam a desenvolver suas peças.

#### **10... Qf6**

A Dama negra tem que recuar.

Se 10... Qxb2 11. Qxf4+ Qf6 12. Qc4+ Ke8 13. Rxf6  
Se 10 ... Qxe3+? 11.Qxe3

## 11. Bxf4

As Pretas ainda estão com duas peças a mais, mas do ponto de vista humano, a posição é extremamente difícil de defender.

Se 11. Nc3 fxe3 12. Qh5+

## 11... Ke8

As Pretas tentam trazer seu Rei de volta.

Se 11 ... Bc5+!? 12.Kh1 Nc6 13.Qh5+ Qg6 14.Qxc5

## 12. Nc3

As Brancas trazem sua última peça menor para o jogo.

## 12... Nc6

## 13. Nd5

O Cavalo branco está excelentemente posicionado agora.

## 13... Qg6

## 14. Rae1+ Be7?

O erro decisivo em uma posição difícil de defender.

Se 14 ... Nge7 15.Nxc7+ Kd8 16.Nxa8 d6

## 15. Bd6!!

Um lance matador - As Pretas ficam sem movimentos. As Brancas agora ameaçam mate com Qf8. As Pretas não têm defesa satisfatória.

## 15... Kd8

Se 15... Qxd6 16. Qf8++

Se 15... cxd6 16. Qf8++

Se 15 ... Nf6 16.Nxe7 Nxe7 17.Bxe7+

## 16. Qf8+

16.Bxc7+ Ke8 17.Qf8++. Essa é uma outra sequência que também leva ao mate

## 16... Bxf8

## 17. Bxc7++

1-0