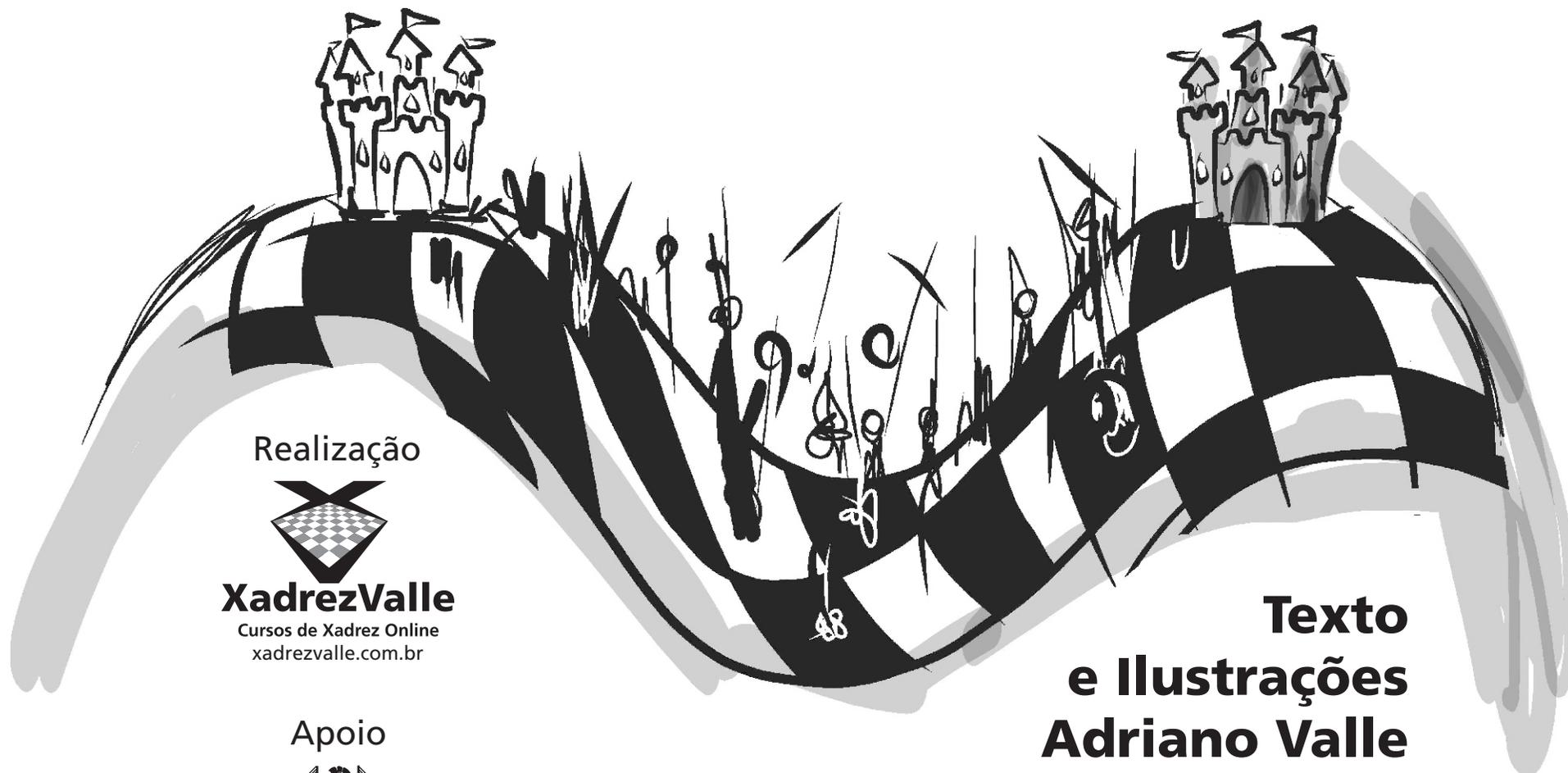


Aprenda Xadrez em 8 Lições



Realização



XadrezValle

Cursos de Xadrez Online
xadrezvalle.com.br

Apoio



Federação Brasileira de Xadrez
www.fbx.org.br

**Texto
e Ilustrações
Adriano Valle**

Xadrez é Esporte, Ciência e Arte!

O Valor do Xadrez

O Xadrez tem aproximadamente 1500 anos e surgiu na Índia ou China segundo alguns historiadores. Outros afirmam que o Xadrez tem uma origem ainda bem mais remota e é derivado de antigos jogos de tabuleiro que há alguns milênios existiram na História da Humanidade.

Algo impressionante sobre o Xadrez é que após séculos de existência, ele continua totalmente atual, adaptando-se perfeitamente ao mundo tecnológico do século XXI e até colaborando com seu desenvolvimento como tema de pesquisas em busca de computadores que jogam Xadrez cada vez mais potentes.

Estima-se que existam hoje em todo o planeta mais de 600 milhões de praticantes entre profissionais e amadores, nas praças, nas escolas, em clubes, em torneios oficiais e na internet, conectados em clubes virtuais e em redes sociais.

Levando nosso olhar para o passado da História, encontraremos celebridades de várias áreas: cientistas, artistas, filósofos, desportistas e líderes políticos. Citando apenas alguns desses nomes temos Albert Einstein, Machado de Assis, Marcel Duchamp, Goethe, Benjamin Franklin, Charles Chaplin, Isaac Newton, Napoleão, Papa João Paulo II, John Lennon, Lewis Carroll, Voltaire, Escher entre tantos outros.

Como uma atividade milenar atrai pessoas de áreas tão diferentes?

A explicação está na própria natureza holística do Xadrez, que é, ao mesmo tempo, uma Arte, uma Ciência, um Esporte, um Exercício para o Cérebro ou simplesmente um

jogo especial. Tão especial que já foi batizado de “O Rei dos Jogos” e continua atraindo mais fãs pelo planeta a cada dia.

E uma das maiores missões que o Xadrez traz em si é a de poder ser utilizado como ferramenta pedagógica, levando para a sala de aula seu elemento lúdico e todos os seus benefícios. E desta forma, brincando, estaremos construindo um mundo melhor!

Adriano Valle *



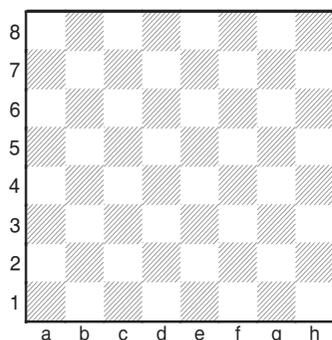
* Adriano Valle é Mestre da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), 9 vezes Campeão Brasileiro de Xadrez, Artista Plástico e Publicitário. Fundador da [Academia Online XadrezValle](http://AcademiaOnlineXadrezValle.com).

1 O Tabuleiro e as Peças

Assim como no Futebol temos o campo e os jogadores, no **Xadrez** temos o **Tabuleiro** e as **Peças**.

O Tabuleiro é colocado entre os dois jogadores de modo que **a casa do canto direito** seja **branca** e a casa do canto esquerdo seja preta.

O Tabuleiro tem a forma de um **quadrado** e é dividido em **64 quadrados menores chamados casas**.

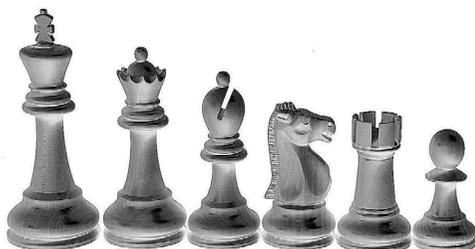


O Xadrez é jogado por duas pessoas, cada uma controlando 16 peças, **totalizando 32 peças** que se movem no Tabuleiro. É como se cada jogador fosse o técnico de um time de Futebol. Esses dois times do Xadrez são formados por peças de cores claras ou escuras, que são chamadas **Branças** e **Pretas**.

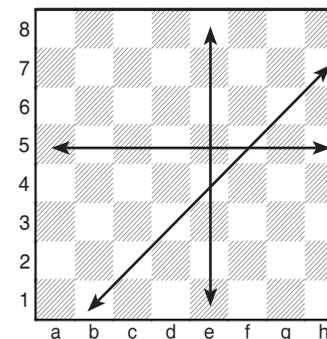
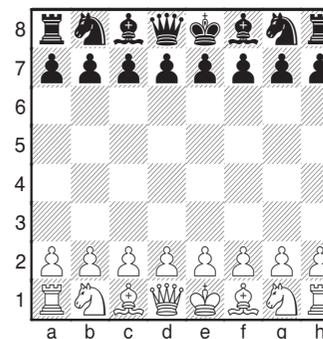
São apenas

6 tipos de peças:

Rei, Dama, Bispo, Cavalos, Torres e Peão.



Cada lado tem as seguintes quantidades de peças:



No diagrama da esquerda temos a posição inicial da partida. **As Brancas sempre fazem o primeiro lance**. As Pretas respondem e a partida segue com cada lado fazendo um lance por vez alternadamente.

O diagrama da direita ilustra uma **coluna** (conjunto de 8 casas na vertical), uma **linha** (ou fila, ou fileira, conjunto de 8 casas na horizontal) e uma **diagonal** (conjunto de casas da mesma cor em linha reta). Cada casa é nomeada com a letra e número que correspondem à coluna e linha em que se encontra, formando uma **coordenada** (b2, d4, f7, etc).

Veremos mais detalhes em A Notação Algébrica.

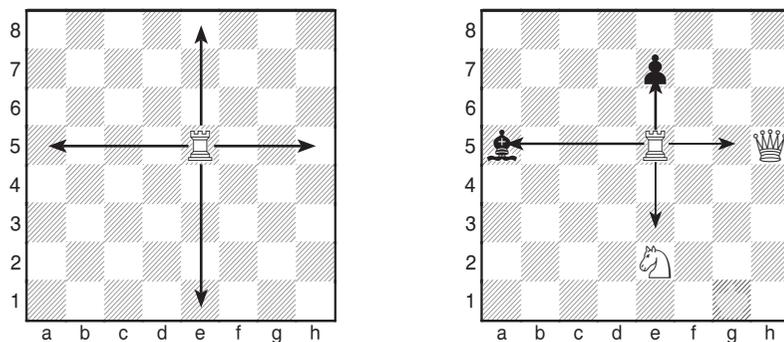
2 Os Movimentos e as Capturas

Durante o **movimento** de uma peça pode haver uma **captura** quando uma peça ocupa uma casa onde há uma peça adversária, que é imediatamente retirada do tabuleiro.

O Rei é a única peça que não pode ser capturada. Veremos mais detalhes em O Xeque e O Xeque-Mate.

Como são **6 tipos de peças**, são apenas **6 tipos de movimentos** que precisamos saber.

A Torre



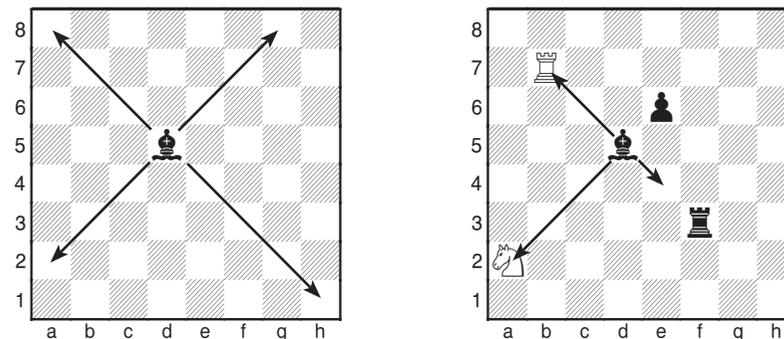
Começaremos aprendendo o movimento da Torre.

A Torre move-se e captura pelas colunas (verticais) e linhas (horizontais). A Torre segue um único sentido em cada lance.

O diagrama da esquerda ilustra o raio de ação da Torre que pode ser movida para qualquer uma das casas ao longo das setas. Já no diagrama da direita, a Torre tem também a opção de capturar uma das peças de cor contrária, ou seja, o Bispo preto ou o Peão preto. Por outro lado, sua ação é limitada pelo Cavalo e Dama de sua mesma cor. Apenas o Cavalo pode saltar sobre outras peças.

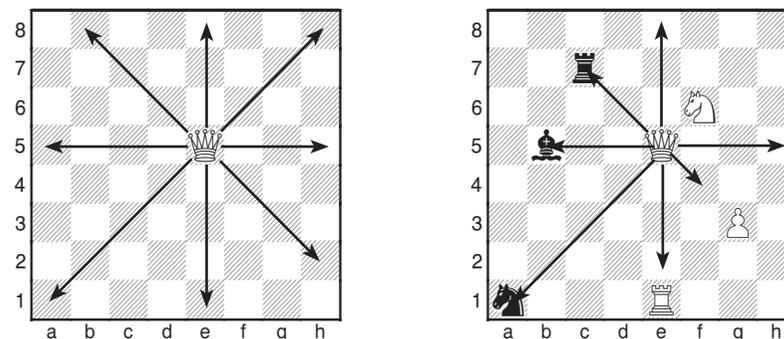
O Bispo

O Bispo segue os mesmos princípios da Torre para seus movimentos e capturas, só que apenas pelas diagonais.



A Dama

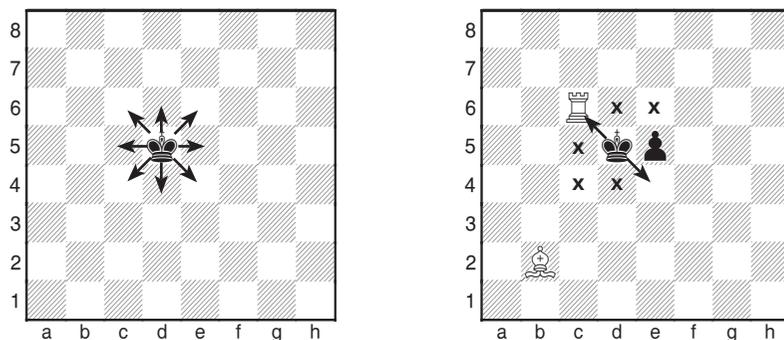
A Dama pode se mover ou capturar com uma soma dos movimentos da Torre e do Bispo, ou seja pelas colunas, linhas e diagonais.



Torre, Bispo e Dama são peças de longo alcance. Todas podem ter movimentos de até 8 casas, contando da sua casa de origem à casa de destino.

O Rei

O Rei move-se para os mesmos sentidos que a Dama, porém uma casa de cada vez. Os Reis podem capturar seguindo seu movimento mas nunca podem ser capturados, como veremos em O Xeque e O Xeque-Mate.



O Rei, ao contrário das outras peças, nunca pode se deslocar para uma casa atacada por peça adversária. Sendo assim, dois Reis nunca se encontram em duas casas contíguas, isto é, que estão lado a lado.

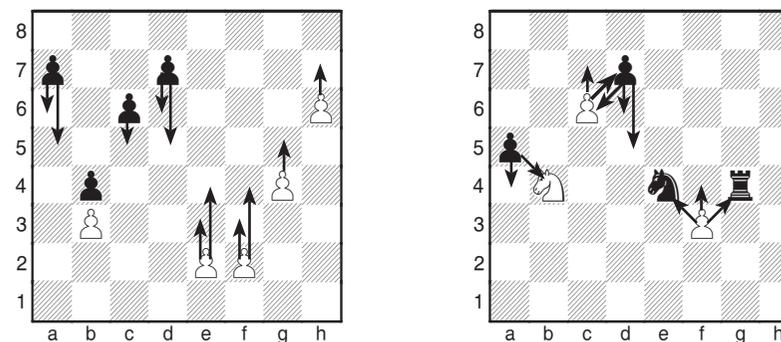
O diagrama da esquerda mostra o raio de ação do Rei.

No diagrama da direita, o Rei pode se mover para a casa e4 ou capturar a Torre branca, mas não pode se mover para as casas d6, e6, c5 e c4 pois elas estão atacadas pela Torre branca de c6 e nem para a casa d4, que está atacada pelo Bispo branco de b2. O Peão de e5 também impede que o Rei ocupe esta casa.

O Rei é uma peça de curto alcance, deslocando-se uma casa de cada vez e apenas em um movimento especial chamado Roque, o Rei poderá se deslocar duas casas, como veremos em Os Movimentos Especiais.

O Peão

O Peão é a única peça que se move e captura de maneiras diferentes. Ele se move em linha reta, sempre para a frente, sendo que no primeiro lance de cada Peão, este pode escolher avançar 1 ou 2 casas. Após seu lance inicial, apenas uma casa por vez. Os Peões pretos movem-se da linha 7 para a linha 1. Os Peões brancos movem-se da linha 2 para a linha 8.



No diagrama da esquerda, estão indicados com setas os possíveis movimentos de cada Peão. Os Peões situados na linha 2 ou 7 podem mover 1 ou 2 casas.

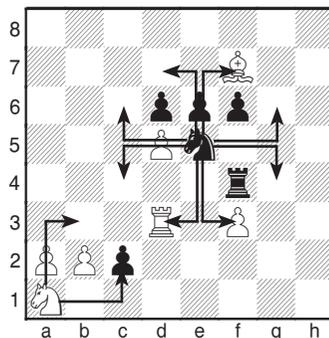
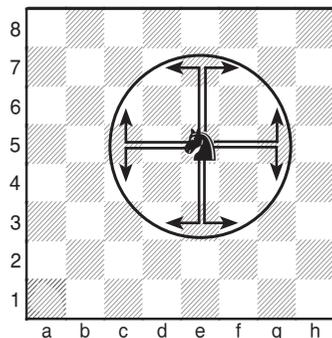
O Peão captura peças de cor contrária que estejam situadas na linha à sua frente, no sentido diagonal, para a esquerda e para a direita.

No diagrama da direita, além dos movimentos, estão indicadas com setas as possíveis capturas de peças de cor contrária. Peões da coluna a ou h tem apenas uma diagonal de captura.

Os Peões têm dois movimentos especiais que veremos mais adiante, a Promoção e a Captura em Passant.

O Cavalo

Costuma-se dizer que o Cavalo move-se em “L”. A trajetória de seu movimento assemelha-se à letra “L” formada por 4 casas e que pode estar até em posição espelhada, de cabeça para baixo ou deitada na horizontal



Observe o diagrama da esquerda e tente imaginar os vários “L’s” que vão do Cavalo preto às pontas das setas. O Cavalo vai sempre para uma casa de cor contrária à da que se encontra, saltando as que estão justapostas. O raio de ação do Cavalo forma um círculo perfeito e isto pode ser comprovado com um compasso ou barbante. O Cavalo tem uma particularidade: é a única peça que pode saltar sobre outras peças de qualquer cor. O Cavalo captura seguindo seu movimento e assim como as outras peças, estará impedido de capturar uma peça de sua mesma cor.

No diagrama da direita, o Cavalo da casa a1 pode capturar o peão em c2 ou mover-se para b3. Já o Cavalo da casa e5 pode capturar o Peão de f3, a Torre de d3, ou Bispo de f7 e pode também mover-se para as casas c4, c6, d7, g6 e g4, saltando qualquer peça que esteja no caminho.

3 Os Valores das Peças

A unidade de medida do valor das peças é o Peão. Assim determinamos os valores relativos das peças, comparando a força das peças. Estes valores podem variar ligeiramente de autor para autor e adotaremos uma das tabelas mais usadas:

$$\begin{aligned} 1 \text{ Rei} &= 9 \text{ Peões} \\ 1 \text{ Torre} &= 5 \text{ Peões} \\ 1 \text{ Bispo} &= 3 \text{ Peões} \\ 1 \text{ Cavalo} &= 3 \text{ Peões} \end{aligned}$$

É importante lembrar que os Reis nunca são envolvidos em trocas. Os Reis tem valor absoluto e valem a partida.

Com base nos valores das peças, com algumas rápidas operações matemáticas durante a partida, você poderá se guiar durante as trocas. Por exemplo:

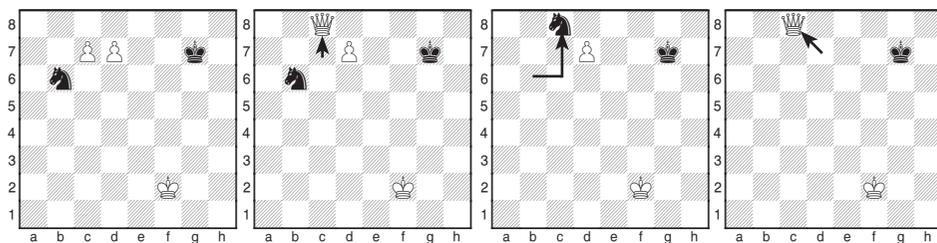
$$\begin{aligned} 1 \text{ Torre} &= 1 \text{ Bispo} + 2 \text{ Peões} \\ 1 \text{ Rei} &= 1 \text{ Torre} + 1 \text{ Cavalo} + 1 \text{ Peão} \\ 1 \text{ Rei} &= 2 \text{ Cavalos} + 1 \text{ Bispo} \end{aligned}$$

Como exercício, você pode pegar algumas peças e comparar grupos de peças e vai descobrir muitas outras relações de valores além das citadas acima.

4 Os Movimentos Especiais

Além dos movimentos normais das peças, temos 3 movimentos especiais a aprender: a Promoção, a Captura en Passant e o Roque.

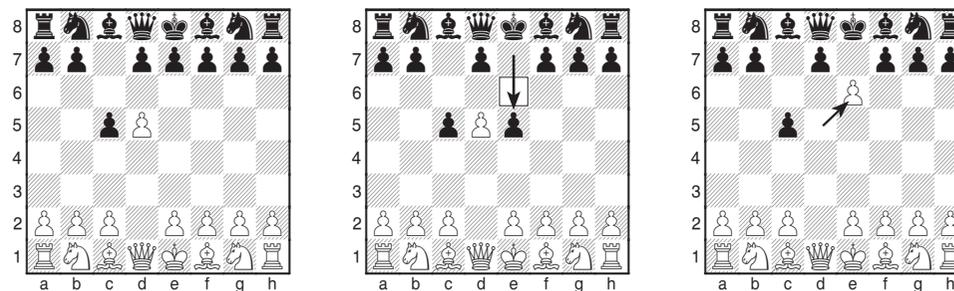
1. A Promoção é um direito do Peão que atinge a última casa de uma coluna no sentido de seu movimento. Um Peão branco deve atingir a linha 8 e um Peão preto deve atingir a linha 1. Quando isso acontece, o peão é promovido a outra peça de maior valor no mesmo lance. Você deve retirar o Peão e substituir por uma peça de mesma cor. A peça escolhida pode ser Cavalo, Bispo, Torre ou Dama. Nunca pode continuar como Peão ou transformar-se em Rei. Um mal-entendido comum é pensar que o Peão só pode ser promovido a uma das peças que já foram capturadas e estão fora do tabuleiro. Mas a regra permite promover a qualquer uma das 4 peças em qualquer situação. Vejamos abaixo o exemplo de promoção na sequência dos 4 diagramas abaixo:



No primeiro diagrama os dois Peões brancos podem ser promovidos. As Brancas avançam o Peão da coluna c promovendo-o a Dama que é capturada pelo Cavalo de b6. No último diagrama o Peão de d7 captura o Cavalo de c8 e também é promovido a Dama.

2. A Captura En Passant, assim como a Promoção, é também um direito exclusivo do Peão. É uma forma de capturar outro Peão em uma situação especial. Imagine que seu Peão da coluna d atingiu a quinta horizontal como no primeiro diagrama abaixo. O seu adversário então joga o Peão da coluna e, avançando 2 casas. Ao avançar 2 casas, o Peão preto passou por uma casa atacada pelo peão branco de d5.

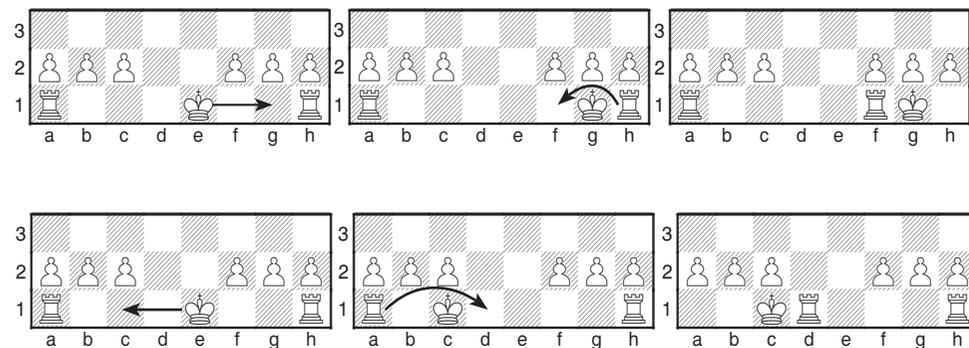
O Peão branco pode capturar o peão de e5, já que ele passou por e6 (*en passant* é de passagem em Francês). A casa e6 é uma casa atacada pelo Peão branco. O Peão branco tem a escolha de capturar o Peão de e5, mas só pode fazê-lo imediatamente e não pode deixar para capturar no lance seguinte. A captura é feita retirando-se o Peão de e5 e movendo o Peão de d5 para e6



Note que o Peão de d5 não pode capturar En Passant o Peão de c5, pois este já estava nesta casa. A Captura En Passant é um direito momentâneo. Só vale a regra no momento em que o Peão adversário acabou de passar pela casa atacada pelo seu Peão.



3. O Roque é um movimento especial que envolve duas peças: O Rei e uma das Torres, ambas as peças de um mesmo lado. O Roque tem duas finalidades principais: deixar o Rei mais seguro e ativar a Torre que é envolvida no lance. O Roque pode ser de dois tipos: Roque Pequeno e Roque Grande. Nos dois tipos, o Rei se move duas casas em direção a uma das Torres e em seguida a Torre ocupa o lado oposto do Rei, colocando-se na casa imediatamente próxima ao Rei. Vamos observar nas duas sequências de diagramas abaixo, primeiramente o Roque Pequeno e depois o Roque Grande.



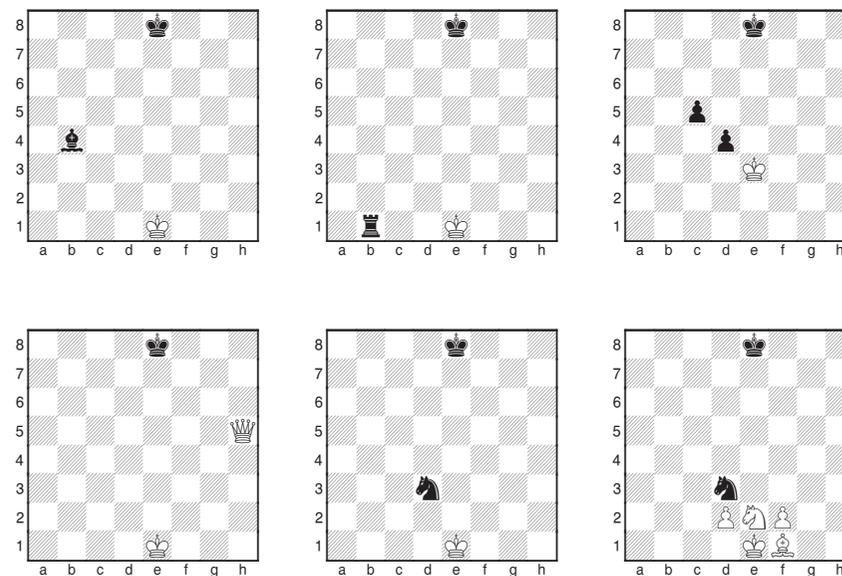
O Roque, apesar de envolver o movimento de 2 peças, o Rei e uma das Torres, é considerado um só lance.

O Roque só pode ser feito uma vez durante uma partida por cada jogador. Não pode ser feito se o Rei ou a Torre já tiverem sido movidos, não pode haver nenhuma peça entre o Rei e a Torre, o Rei não pode passar por uma casa atacada e nem ficar sob ataque ao final do Roque. E por último, não pode fazer o Roque para escapar do Xeque. O Xeque é um ataque ao Rei.

Veremos mais detalhes sobre o Xeque em nossa próxima lição.

5 O Xeque

Quando a ação da peça atinge o Rei adversário, dizemos que o Rei está em Xeque. Vamos ver nos diagramas seguintes alguns exemplos de Xeque ao Rei:



Como o Rei é a única peça que não pode ser capturada, ele deve sair da situação de Xeque.

Para isso, deve-se tentar uma das 3 maneiras:

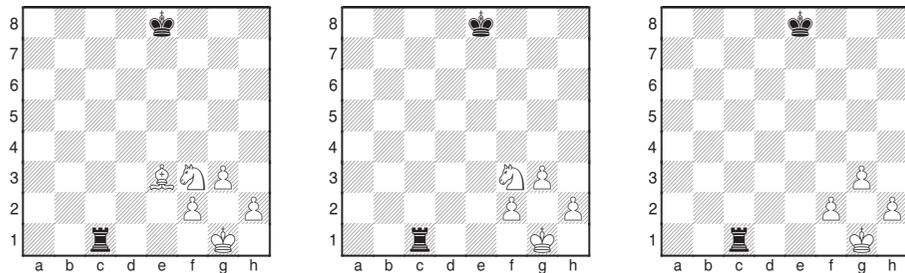
- 1) Capturar a peça que está dando Xeque.
- 2) Colocar uma peça entre o Rei e a peça que está dando Xeque.
- 3) A terceira maneira é mover o Rei para uma casa que não esteja atacada por uma peça adversária.

Não sendo possível nenhuma destas 3 opções, o Rei estará em situação de Xeque-Mate que é o assunto de nossa próxima lição.

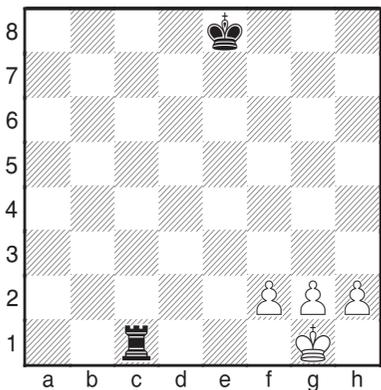
6 O Xeque-Mate

No primeiro diagrama, a Torre preta de c1 está dando Xeque ao Rei branco de g1. As Brancas tem as 3 maneiras para livrar o Rei branco do Xeque:

- 1) Capturar a Torre de c1 com o Bispo de e3.
- 2) Mover o Cavalo de f3 para e1, obstruindo a ação da Torre de c1
- 3) Mover o Rei de g1 para g2, saindo da ação da Torre de c1.

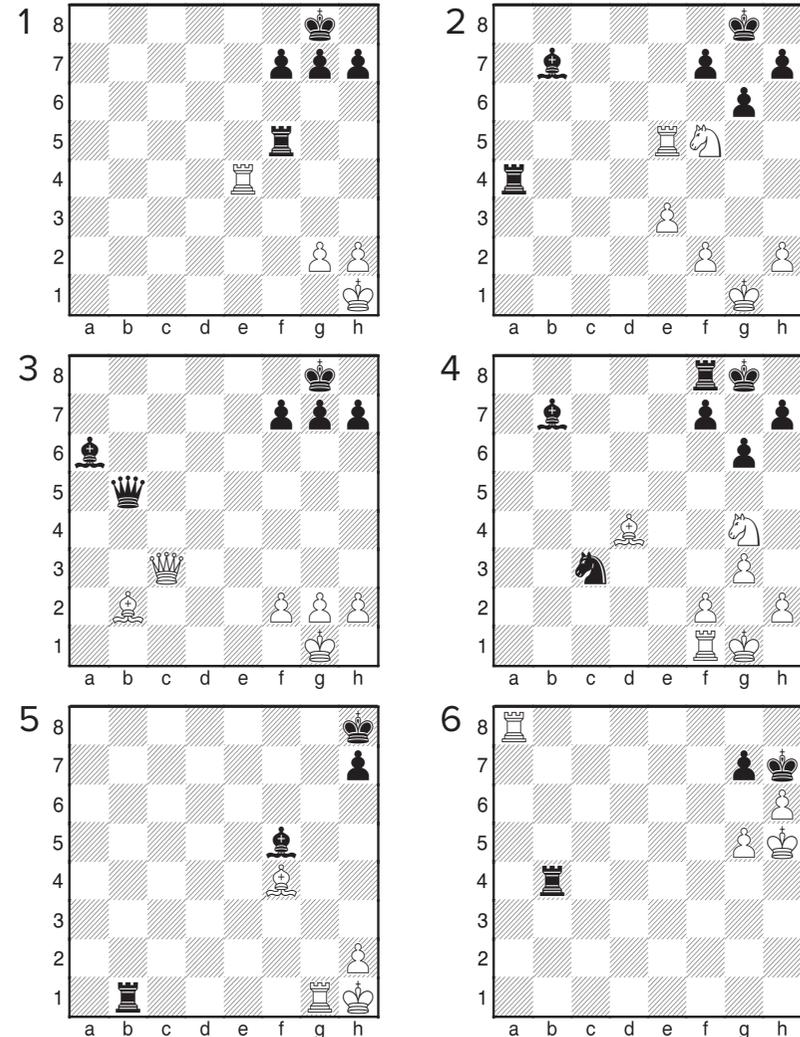


No segundo diagrama, foi retirado o Bispo de e3. Neste caso, após o Xeque da Torre preta em c1, as Brancas tem à sua disposição apenas as opções 2 e 3. No terceiro diagrama, o Cavalo foi retirado e resta às Brancas apenas a opção 3 para se defender.



E no diagrama ao lado?
As Brancas tem alguma das 3 opções apresentadas nos diagramas anteriores?
Não.
Então este é o Xeque-Mate!
O Xeque-Mate é o objetivo do Xadrez.

Para exercitar o que você acabou de aprender, procure em cada diagrama abaixo um lance das Brancas que seja Xeque-Mate. Em seguida, procure também um lance das Pretas que seja Xeque-Mate.



Respostas: Caso tenha dúvidas sobre o lance escrito, consulte A Notação Algébrica. (Brancas/Pretas) 1. ♖e8# / ♜f1# 2. ♜e8# / ♖a1# 3. ♚xg7# / ♚f1# 4. ♞h6# / ♞e2# 5. ♙e5# / ♙e4# 6. ♗g6# / ♗g6#

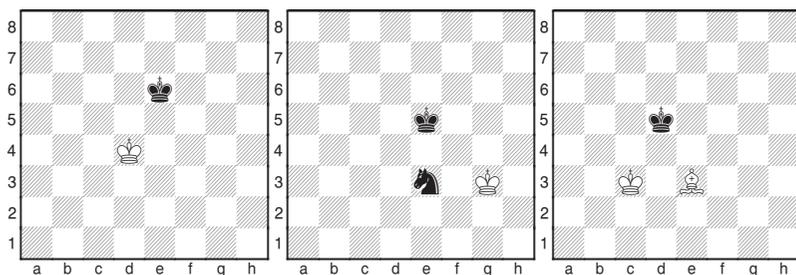
7 Casos de Empate

No Xadrez existem 5 casos de empate:

1. Empate por Insuficiência de Material

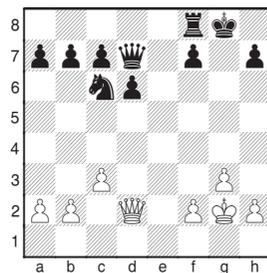
São situações com tão poucas peças no tabuleiro que já não é possível acontecer o Xeque-Mate a nenhum dos Reis.

Veja abaixo as 3 situações principais:



2. Empate por Repetição

Acontece quando uma posição se repete por 3 vezes durante a partida. O caso mais comum é o chamado Xeque-Perpétuo. No diagrama ao lado é a vez das Brancas que vão repetir os Xeques em g5 e f6 até que a aplicação da regra seja possível.

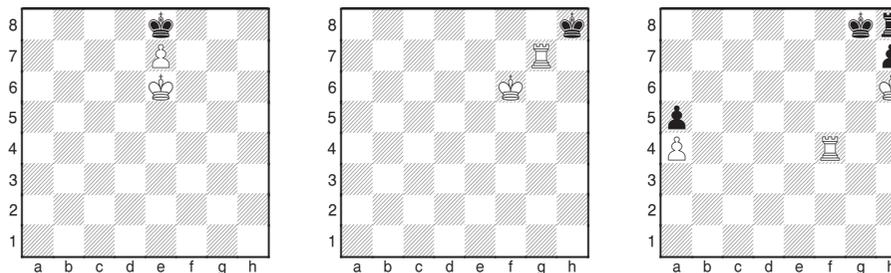


3. Empate pela regra dos 50 lances

Quando são efetuados 50 lances em sequência sem captura de peças e sem movimento de peões, o jogador interessado pode solicitar o empate ao árbitro. Sempre que houver uma captura ou um lance de peão, recomeça-se a contagem de 50 lances.

4. Empate por Afogamento do Rei

Quando o jogador com a vez de jogar não tem nenhum lance disponível e seu Rei não está em Xeque, ocorre uma posição de empate. Veja os exemplos abaixo. Em todas as posições é vez das Pretas jogarem e o Rei, a única peça restante, não tem nenhum movimento para fazer e não está em Xeque.



5. Empate de Comum Acordo

Quando os dois adversários decidem que a posição está empatada. É um caso polêmico, muitas vezes questionado por caracterizar uma falta de espírito de luta em torneios.



8 A Notação Algébrica

A notação algébrica é a forma oficial de se escrever uma partida para que ela possa ser lida por outra pessoa, em um livro, em um software ou na internet.

Se você já jogou batalha naval não terá nenhuma dificuldade e já poderá imediatamente anotar suas partidas.

Você já sabe que as colunas recebem letras e as linhas recebem números. Desta forma, cada casa recebe uma denominação resultante do cruzamento da coluna e linha. Observe o diagrama abaixo:

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

As peças são abreviadas pela sua inicial, exceto o Peão que, na notação algébrica, não necessita ser indicado pela letra P.

As peças recebem as seguintes iniciais:

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

Para descrever um lance, utilizamos a inicial da peça + a letra da coluna + o número da linha e pronto, estamos comunicando que determinada peça foi jogada em determinada coluna em cruzamento com determinada linha.

Hoje em dia, os recursos gráficos ainda permitem a linguagem *figurine-algebraic* que, em uma tradução livre seria algébrica-figurativa. Esta forma de notação algébrica é usada na maioria das edições modernas de livros e substitui a abreviatura da peça por um ícone, uma pequena imagem simbolizando a peça.

Cada par de lances é numerado 1., 2., 3., etc e contém o lance das brancas seguido pelo lance das pretas.

A captura é representada pela letra x entre a abreviatura da peça ou ícone e a coordenada (ex.: Cxd4 ou ♗xf3). O Roque Pequeno é representado por 0-0, enquanto 0-0-0 representa o Roque Grande. O sinal de + simboliza o Xeque. (ex.: Dh4+ ou ♜b5+)

A notação algébrica ainda pode ser enriquecida com símbolos de comentários que permitem até representar conceitos enxadrísticos como ótimo lance (!), lance ruim (?), vantagem decisiva para as Brancas (+-), Xeque-Mate (#) entre tantos outros.

Ao dominar a notação algébrica, você poderá se comunicar com qualquer enxadrista do planeta sem a barreira do idioma. Isto acontece diariamente em sites de Redes Sociais e Clubes Virtuais onde a grande família enxadrística se encontra e participa ativamente.

E como exercício, pegue um tabuleiro e peças e vamos passar uma partida completa que foi jogada há mais de 150 anos.

Paul Morphy x Conde de Isouard e Duque de Brunswick Paris, 1858

Esta partida foi jogada durante o intervalo de uma apresentação de ópera, entre Paul Morphy e dois nobres europeus.
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♙g4 4.dxe5 ♙xf3 5.♚xf3 dxe5 6.♙c4

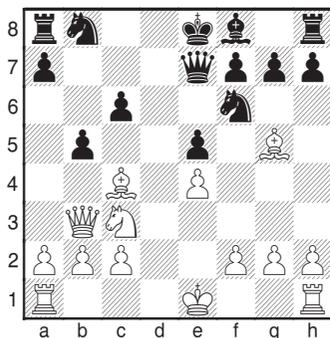
As Brancas ameaçam Xequre-Mate com ♚xf7.

6...♘f6 7.♚b3 ♚e7 8.♘c3 c6 9.♙g5

Repare como as Brancas tem uma grande vantagem em desenvolvimento de peças, ou seja, peças mais ativas.

9...b5?

As pretas jogam arriscadamente sem completar seu desenvolvimento e sem colocar o Rei em segurança executando o Roque. Como Morphy explorou a situação?



10.♘xb5!

Morphy aproveita sua maior mobilização de forças e sacrifica uma peça para iniciar um rápido ataque ao Rei.

10...cxb5 11.♙xb5+ ♘bd7 12.0-0-0!

Assegurando um forte castelo ao Rei e ativando a Torre na coluna d.

12...♖d8 13.♖xd7!

Brilhante sacrifício para diminuir as defesas do Rei preto e

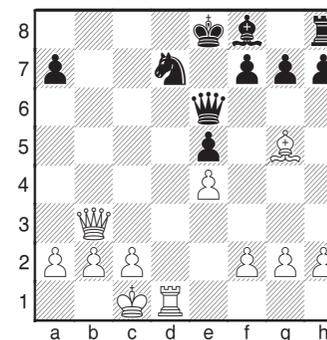
colocar a Torre de h1 em jogo pela coluna d.

13...♖xd7 14.♖d1 ♚e6 15.♙xd7+

Começa o arremate.

15...♘xd7

Como Morphy jogou agora?



16.♚b8+!!

Excelente lance para desviar o Cavalo que está no momento bloqueando a coluna d.

16...♘xb8

Pronto, o caminho está livre para a Torre!

17.♖d8#

Xequre-Mate! **1-0**

**Agora
é sua vez!
Bem-vindo(a) ao
mundo do
Xadrez!**

