XADREZ BÁSICO

Para Principiantes

Danilo Soares Marques

1

2

INTRODUÇÃO

Xadrez é um jogo de tabuleiro de natureza recreativa ou competitiva para dois jogadores, sendo também conhecido como Xadrez Ocidental ou Xadrez Internacional para distingui-lo dos seus predecessores e de outras variantes da atualidade. A forma atual do jogo surgiu no Sudoeste da Europa na segunda metade do século XV, durante o Renascimento, depois de ter evoluído de suas antigas origens persas e indianas. O Xadrez pertence à mesma família do Xiangqi e do Shogi e, atualmente segundo os historiadores do enxadrismo todos eles se originaram do Chaturanga, que se praticava na Índia no século VI.

O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticadas por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), clubes, escolas, pela internet, por correspondência e informalmente. Há uma estimativa de cerca de 605 milhões de pessoas em todo o mundo que sabem jogar xadrez e destas, 7,5 milhões são filiadas a uma das federações nacionais que existem em 160 países em todo o mundo.

Características de arte e ciência são encontradas nas composições enxadrísticas e em sua teoria que abrange aberturas, meio-jogo e finais, as fases em que subdividem o transcorrer do jogo. Na terminologia enxadrística, os jogadores de xadrez são conhecidos

como enxadristas. O xadrez, por ser um jogo de estratégia e tática, não envolve o elemento sorte. A única exceção, nesse caso, é o sorteio das cores no início do jogo, já que as brancas sempre fazem o primeiro movimento e teriam, em tese, uma pequena vantagem por isso. Essa teoria é suportada por um grande número de estatísticas, embora alguns especialistas não aceitem a existência de tal vantagem.

A partida de xadrez é disputada em um tabuleiro de casas claras e escuras, sendo que, no início, cada enxadrista controla dezesseis peças com diferentes formatos e características. O objetivo da partida é dar xeque-mate (também chamado de mate) no adversário. Teóricos do enxadrismo desenvolveram uma grande variedade de estratégias e táticas para se atingir este objetivo, muito embora, na prática, ele não seja um fato muito comum, já que os jogadores em grande desvantagem ou iminência de derrota têm a opção de abandonar (desistir) a partida, antes de receberem o mate.

O enxadrismo foi reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional em 2001, tendo sua olimpíada específica e campeonatos mundiais em todas as suas categorias.

4

REGRAS GERAIS

O jogo de xadrez é jogado entre dois adversários, que movimentam peças num tabuleiro quadrado chamado 'tabuleiro de xadrez'.

O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se ser 'a vez' do jogador, quando seu adversário completou um lance.

Objetivo:

O objetivo de cada jogador é colocar o rei adversário 'sob ataque', de tal forma que o adversário não tenha lance legal a evitar a 'captura' de seu rei no lance seguinte.

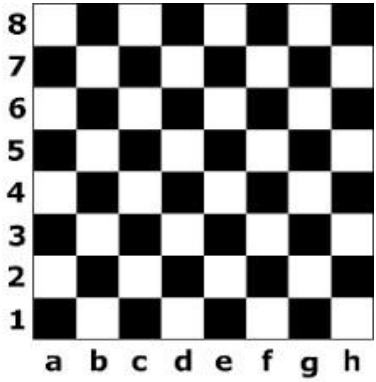
O jogador a alcançar tal objetivo, ganhou a partida e diz-se, deu 'mate' no adversário. O jogador que levou o mate perdeu a partida.

POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS NO TABULEIRO



5

O tabuleiro de xadrez é constituído de uma malha quadriculada de 8x8, com 64 casas iguais, alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas').



O tabuleiro de xadrez é colocado entre os jogadores de forma a deixar a casa à direita de cada jogador de cor branca.



No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças 'pretas').

6



Essas peças são como a seguir:

Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo



Uma dama branca, usualmente indicada pelo símbolo



Duas torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo



Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo

7



Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo



Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo



Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo



Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo



Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo



Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo



8

As oito linhas verticais são chamadas de ‘colunas’. As oito linhas horizontais são chamadas de ‘fileiras’. As linhas de casas da mesma cor, de borda a borda, são chamadas de ‘diagonais’

01

Notação algébrica

O sistema de notação algébrica é o mais utilizado e aceito em competições oficiais, sendo o sistema adotado pela FIDE. Esse sistema substituiu a notação descritiva a partir de 1970, apesar de ter sido idealizado séculos antes por Phillip Stamma, em 1737. O sistema só não foi implantado antes devido à influência de Philidor, que derrotou Stamma em uma notável partida em 1747, e cuja abordagem era descritiva. Dessa forma a notação descritiva seguiu por um longo período, até que o sistema de Stamma foi melhorado e passou a ser adotado pelas organizações de xadrez pelo mundo.

No sistema de notação algébrica as colunas são identificadas por letras (a a h), enquanto as linhas recebem numeração (1 a 8). As peças são identificadas pela sua inicial maiúscula, porém essas iniciais mudam de acordo com a língua do jogador. Para evitar confusões devido à troca das iniciais das peças, é comum em periódicos ou livros de xadrez que se use a estatueta correspondente. Em português as peças são representadas da seguinte maneira:

9



O Rei é representado pela letra R.

A Rainha é representada pela letra D, de Dama, já que R significa Rei.

A Torre é representada pela letra T.

O Bispo é representado pela letra B.

O Cavalo é representado pela letra C.

Os peões não são representados pela letra inicial, sendo reconhecidos pela falta dela. Em casos em que seja necessária a distinção, a coluna onde ele se encontra é assinalada.

A notação algébrica comumente utilizada é a chamada abreviada, que consiste na letra ou estatueta correspondente à

10

peça a ser movida seguida da casa para a qual ela está sendo deslocada. Observe o exemplo de partida abaixo:

Significados:

x A letra 'x' entre a peça e a casa de destino significa que essa peça efetuou uma captura.

e.p sinaliza uma captura en passant, porém nem sempre é usado, uma vez que a casa para a qual o peão é deslocado já é indicativo da captura en passant.

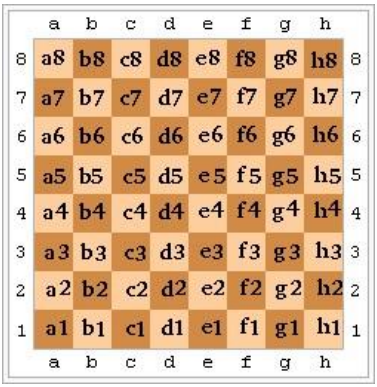
0-0 Indica o roque pequeno.

0-0-0 Indica o roque grande.

+ O sinal '+' ao lado da jogada significa um xeque.

++ ou # O sustenido ou dois sinais de adição significam um xeque-mate

(=) O sinal de igualdade entre parênteses é indicativo de uma oferta de empate.



11

02

Movimento das peças

Captura:

- Se uma peça se move para uma casa ocupada por uma peça adversária, esta é capturada e retirada do tabuleiro, isso fazendo parte do mesmo lance.

- Diz-se estar uma peça atacando uma casa se esta peça puder capturar naquela casa.

Movimento:

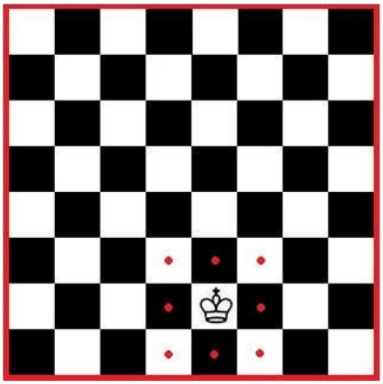
- Nenhuma peça pode se mover a uma casa ocupada por uma peça de sua cor.

Segue a descrição dos movimentos válidos para cada peça:

12

O Rei

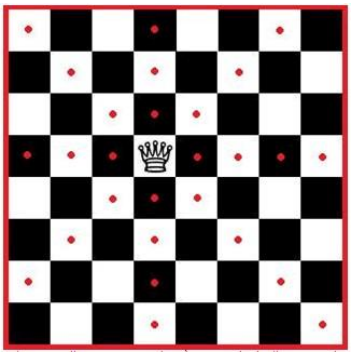
Pode mover-se em qualquer direção, porém apenas uma casa por vez.



A DAMA:

A dama move-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal que ocupa.

Movimentos possíveis da dama

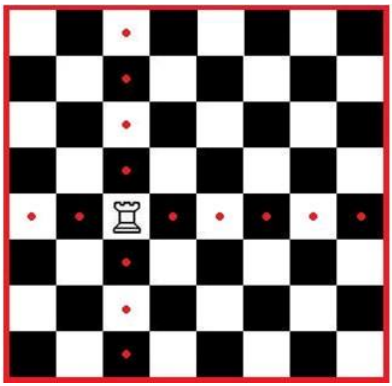


13

A TORRE:

A torre move-se a qualquer casa ao longo da coluna ou fileira que ocupa.

Movimentos possíveis da torre

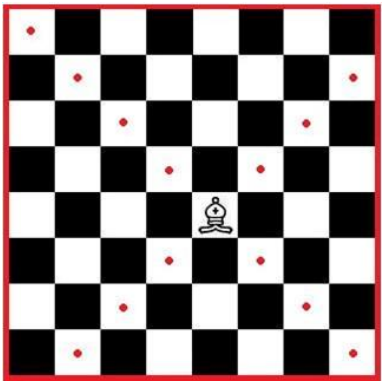


O BISPO:

O bispo move-se a qualquer casa ao longo de uma diagonal que ocupa.

Movimentos possíveis do bispo

14



Ao executar seus lances, a dama, a torre ou o bispo não podem ‘pular’ sobre nenhuma peça em seu caminho.

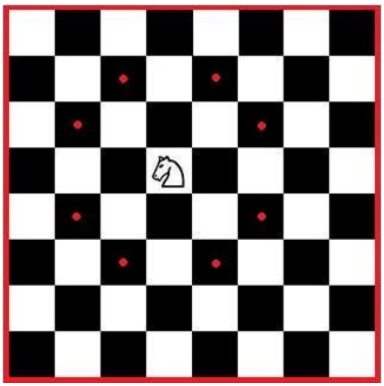
O CAVALO:

O cavalo move-se para a casa mais próxima em relação à qual ocupa, mas não na mesma coluna, fileira ou diagonal.

Considera-se que ele ‘não passa’ pelas casas adjacentes.

Movimentos possíveis do cavalo

15



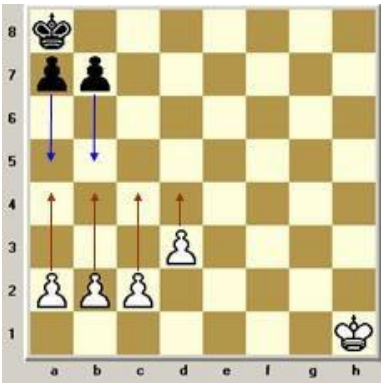
O PEÃO

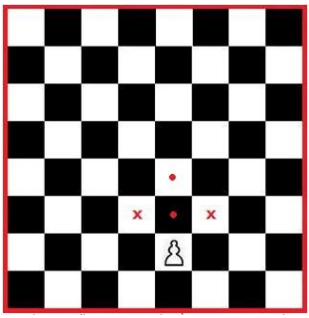
a) O peão avança para uma casa vazia, imediatamente à sua frente na mesma coluna, ou

Em seu primeiro lance o peão pode avançar duas casas na mesma coluna, desde que ambas estejam vazias, ou

O peão avança a uma casa ocupada por uma peça adversária, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.

16





17

03

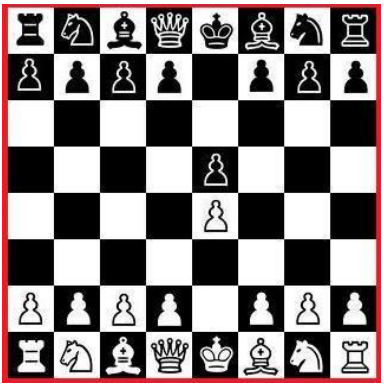
DESENVOLVIMENTO DE UMA PARTIDA

1. e4 1...e5



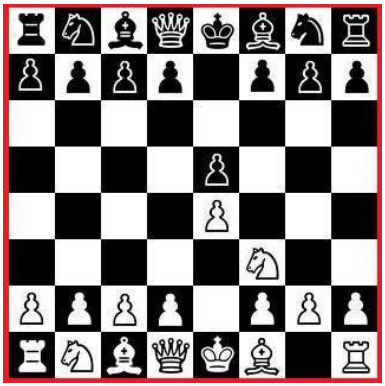
O peão do rei (e) avança duas casas, colocando-se na 4ª fileira (1.e4) e o peão do rei adversário também avança duas fileiras colocando-se na casa e5 (1...e5)

18

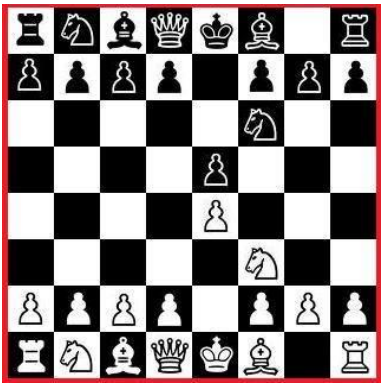


O cavalo do rei coloca-se na 3ª fileira (f3), enquanto o cavalo do rei adversário coloca-se na casa f6 (Cf6)

2. Cf3



2...Cf6

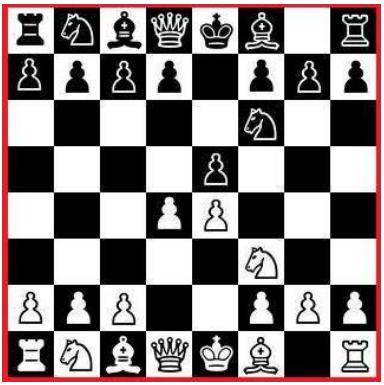
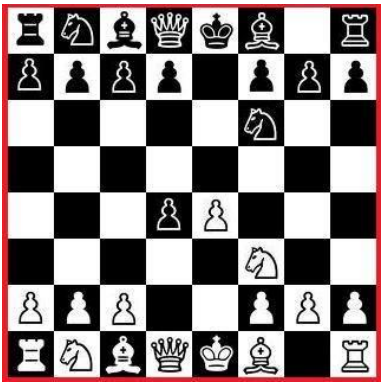


O peão da Dama (d) avança até a 4ª fileira (3.d4)Notem que quando se tratar de peão não se escreve a inicial maiúscula.

3. d4

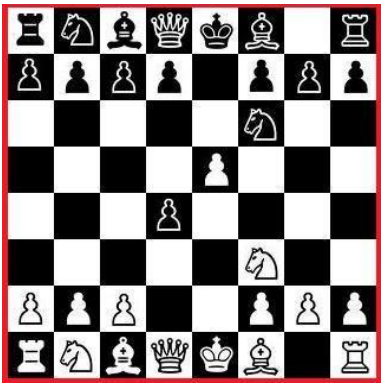
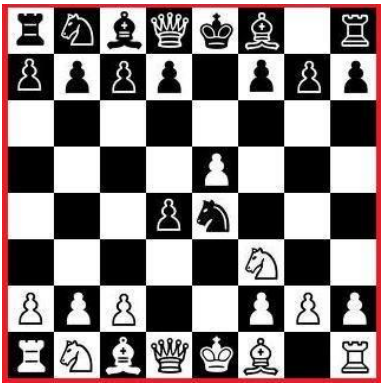
3...exd4

19

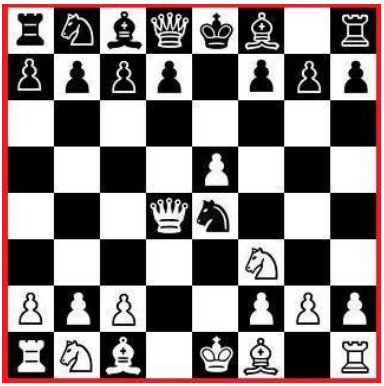
O peão do rei preto (e) captura o peão da Dama branco (d4)

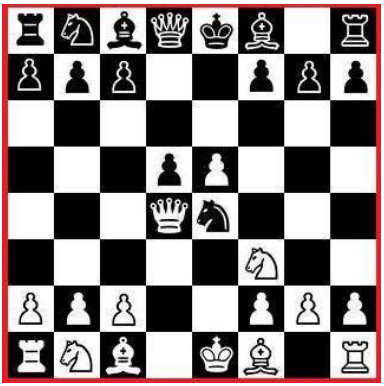
4. e5 4...Ce5

20

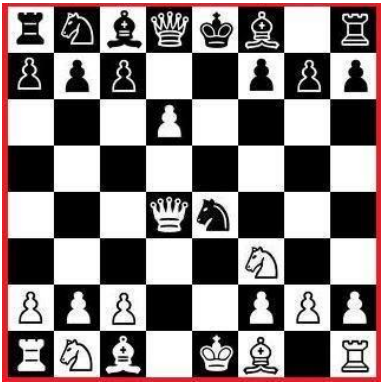
5. Dxd4 5...d5





No próximo lance o peão branco do rei captura o peão preto da Dama “en passant”

6. exd6 6...e.p. Cxd6

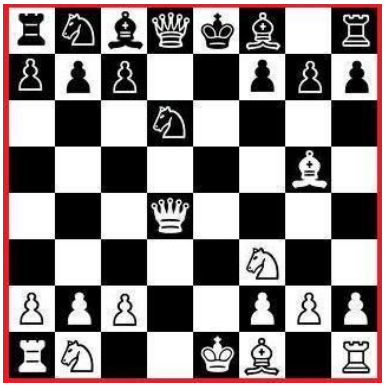


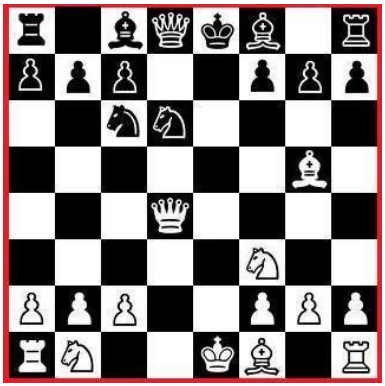


21

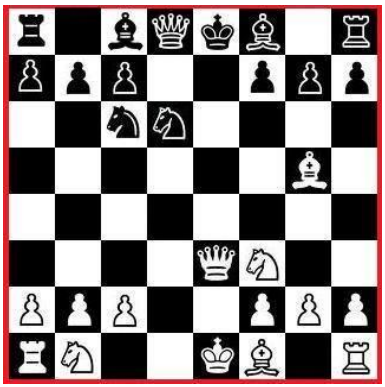
A partida segue

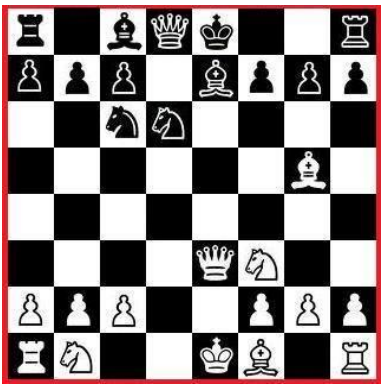
7. Bg5 7...Cc6





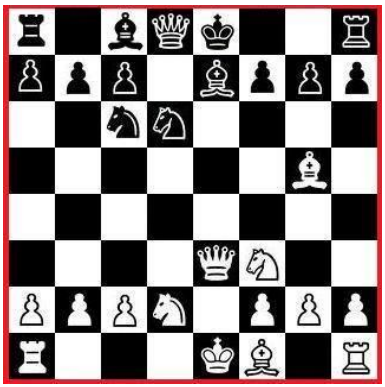
8. De3+ 8...Be7

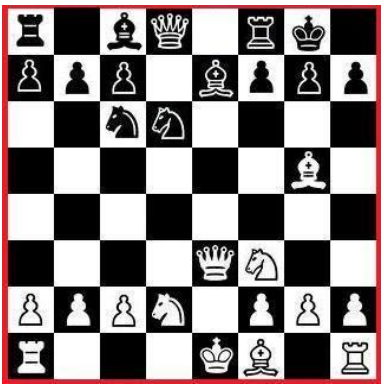




22

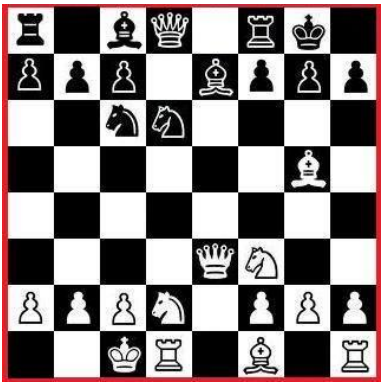
9. Cbd2 9...0- 0

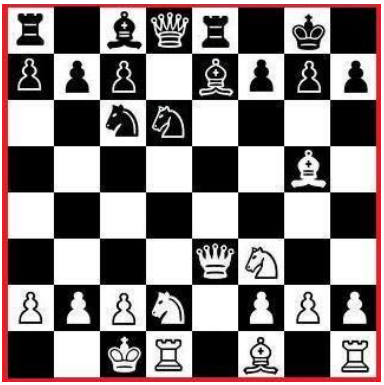




10. 0-0-0 10...Te8

23





11. Rb1 (=)



A partida seria anotada da seguinte maneira:

1. e4 e5
2. Cf3 Cf6

24

3. d4 exd4

4. e5 Ce5

5. Dxd4 d5

6. exd6 e.p. Cxd6

7. Bg5 Cc6

8. De3+ Be7

9. Cbd2 0-0

10. 0-0-0 Te8

11. Rb1 (=) ou

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce5 5. Dxd4 d5

6. exd6 e.p. Cxd6 7. Bg5 Cc6 8. De3 Be7 9. Cbd2 0-0

10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

O fim do jogo é marcado 1-0 em caso de vitória das brancas, e 0-1 no caso de vitória das negras. Em casos de empate, é anotado ½-½.

A promoção do peão é indicada com a inicial da peça para qual ele será promovido após o lance. Por exemplo, um peão que estava em c7 ao fazer o movimento para c8 é promovido à Dama:

25

1. c8D ...

Também é comum ver outros símbolos junto aos lances. Essa pontuação serve para fazer comentários quanto aos lances da partida. Veja o significado de cada um deles na tabela abaixo:

Captura “en passant”

A captura en passant ou na passagem é uma captura especial de peões. O peão pode andar duas casas na primeira vez que se move. Entretanto, os peões adversários podem capturar o peão que anda duas casas como se este tivesse andado apenas uma casa, caracterizando uma captura en passant.

Suponha um peão branco em e5, um peão avançado, portanto. Se o jogador das pretas jogar o peão da coluna f de f7 para f5 (avançando duas casas no primeiro lance do peão), o jogador das brancas tem permissão para capturar este peão, colocando seu próprio peão de e5 em f6, e anotando uma captura en passant. Se em vez de ter jogado f5, o jogador das pretas tivesse jogado d5, com o peão também saindo de sua posição inicial em d7, novamente o peão das brancas poderia capturar en passant. A captura en passant é admitida somente imediatamente ao avanço de duas casas do peão adversário, ou seja, se o peão que avançou

26

duas casas de uma vez não for tomado imediatamente, a tomada en passant deste peão não mais poderá ser realizada.

Obviamente, as outras formas de captura continuam válidas nestes casos, podendo o adversário preferir uma captura normal a uma captura en passant. Se, ao invés de andar as duas casas no seu primeiro movimento no jogo, ele andar uma apenas e depois na jogada seguinte outra casa, apenas métodos normais de captura serão permitidos.

05

Movimentos especiais

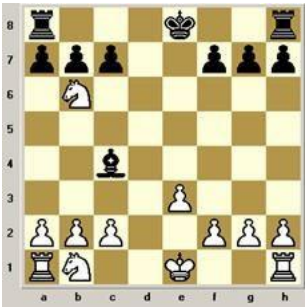
Outro movimento característico dos peões é a promoção. Esta acontece quando um peão atinge a última linha, ou inversamente a primeira do adversário. Quando isso acontece o jogador tem de converter o Peão numa Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.

Roque

Este é um lance do rei com qualquer das torres de mesma cor situada na mesma fileira e é considerado como um lance de rei apenas.

27

Ele é executado como a seguir:





O rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre e, então, a torre é transferida sobre o rei para a casa qual o rei acaba de atravessar.

28



Roque pequeno, representado nos sistemas de notação como **O-O**



Roque grande, representado nos sistemas de notação como **O-O-O**

1) O roque é ilegal:

a]se o rei já foi jogado ou b]com uma torre que já

tenha sido jogada.

2) O roque está temporariamente impedido:

a] se a casa original do rei ou uma casa pela qual o rei deve passar ou ainda a casa a ser ocupada pelo rei ao fim do roque, estiver atacada por uma peça adversária.

b] se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual se pretende rocar.

29