Laércio de Azevedo

XADREZ BÁSICO



INICIAÇÃO AO XADREZ

ILUSTRADO

Azevedo, Laércio de, 1939
Xadrez Básico - Introdução ao Xadrez.
Olivença, Ilhéus - Bahia. Ilustrações do próprio autor.
Edição, Agosto de 2.014

Aos meus mestres
Dr. José Carlos Frazão de Oliveira e
Prof. Michel Paul Alfred Bernard
a minha gratidão.
Aos meus familiares o meu amor.

Laércio de Azevedo

INTRODUÇÃO

Existem inúmeras vantagens de se aprender a jogar Xadrez, pois ele nos leva a:

- Ter maior responsabilidade pelos próprios atos.
- Desenvolver o raciocínio matemático.
- Ter maior habilidade para se comunicar com os outros.
- Ser mais criativos.
- Aumentar a nossa concentração.
- Treinar o pensamento crítico,
- Aumentar a capacidade de memorização.
- Desenvolver a maturidade intelectual.
- Aumentar a auto confiança.
- Aprender a analisar as consequências.
- Empreender decisões mais complexas.
- Reconhecer e entender padrões diferenciados.
- Manter o controle nas situações inesperadas.
- Aumentar a disciplina mental e física.

XADREZ BÁSICO

A seguir alguns textos conhecidos de autores desconhecidos sobre Xadrez.

"Assim como aqueles que praticam exercícios físicos experimentam um grande desenvolvimento de sua musculatura, aqueles que praticam atividades intelectuais, como o Xadrez, passam por um grande desenvolvimento de suas capacidades cerebrais"

"Cientistas descobriram que o exercício cerebral gera a expansão das redes de neurônios, fazendo com que novas ramificações nervosas se desenvolvam. Esta foi uma descoberta impressionante e de grande importância, pois explica porque as pessoas que praticam atividades intelectuais se tornam proeminentes em suas áreas de atuação, e provam também que a falta de atividades pode trazer graves prejuízos. Doenças como o *Mal de Alzheimer* podem estar associadas à falta de atividades cerebrais, fazendo com que determinadas áreas se atrofiem e levem à doença em idades avançadas. A revista ISTO É, de março de 2.001, publicou uma matéria sobre pesquisa realizada na ACADEMIA MACIONAL DE CIENCIAS DOS ESTADOS UNIDOS, onde os pesquisadores mostraram que pessoas com o hábito contínuo de ler, jogar Xadrez, fazer palavras cruzadas e dançar, estão duas vezes mais protegidas contra o *Mal de Alzheimer* do que aquelas que passam a vida acomodadas"

"A prática do Xadrez traz inúmeros benefícios para pessoas de todas as idades: As crianças que jogam Xadrez têm melhor aproveitamento nas escolas, conforme demonstrado por inúmeras pesquisas científicas; Os jovens têm melhor desempenho nas atividades estudantis e maior integração social. Vários estudos mostraram que as chances de um jovem que pratica atividades como o Xadrez, se envolver com vícios e criminalidade, são muito menores; Adultos que praticam o Xadrez têm melhor desempenho em suas atividades profissionais; Os praticantes idosos conservam e desenvolvem uma capacidade mental muito maior enquanto envelhecem"

"Melhoria gigantesca da capacidade de se concentrar em tarefas, aumento da capacidade de efetuar cálculos, segurança na tomada de decisões, senso de responsabilidade, aumento da capacidade de análise das situações, de expor idéias, conclusões e soluções, planejamento, memória, raciocínio e atenção, são apenas alguns dos benefícios que a prática do Xadrez proporciona a todos"

"O Xadrez, cuja complexidade exige intenso trabalho mental para analisar a imensa variedade de situações que surgem durante as partidas, aparece então como excelente alternativa para o desenvolvimento e a manutenção de um cérebro humano mais perfeito".

Esses benefícios já são conhecidos há muito tempo, contudo só recentemente foram estudados seus efeitos na juventude onde podem ter impactos significativos na percepção e desenvolvimento da aprendizagem.

Mesmo assim não pense que ao jogar Xadrez apenas por algumas semanas fará de você um Einstein.

Uma das vantagens do Xadrez é que o seu investimento inicial é quase nulo, basta um tabuleiro, umas peças e algumas aulas, isto é tudo o quanto você vai precisar por alguns anos (ou décadas).

A FIDE (Fédération Internationale des Échecs) tem tido um grande papel tentando unir esforços para criar clubes e organizações em torno do Xadrez, para o melhor desenvolvimento da humanidade.

Mesmo assim, com todos os benefícios apregoados a razão primária para jogar Xadrez, deve ser por divertimento ao aprender algo novo, jogar e estar com os nossos familiares e amigos. Todo o resto é lucro.

Índice

Conteúdo

XADREZ BÁSICO 1
INTRODUÇÃO 5
Índice 9
Histórico 13
Tabuleiro 15
Peças 16
Disposição no tabuleiro 17
Movimento do Rei 18
Movimento da Dama 19
Movimento dos Bispos 20
Movimento dos Cavalos 21
Movimento das Torres 22
Movimento dos peões 23
En Passant (pronuncia-se Am paçam) 24
Captura 25
Promoção do peão 26
Roque 27
Valor relativo das peças 28
Xeque 29
Xeque mate 30

Xeque mate por grave erro 31
Xeque mate por imprudência 32
Notação 33
Exercício de notação 35
Abertura da partida 36
Fases da partida 37
Objetivos da abertura 37
Objetivos do meio de jogo 38
Objetivo Final 38
Recomendações 38
Níveis de superioridade 38
Importância dos finais 39
Mates elementares 40
Treinando o xeque-mate 41
Empate 42
Xeque perpétuo 43
Evitando um xeque perpétuo 44
Exercícios de xeque-mate 45
Estratégia 47
Temas táticos 49
Ataque a descoberto 50
Atração 51
Bloqueio 52
Captura da defesa 53
Cravação 54

Distração 55
Duplo ataque 56
Espeto 57
Interferência 58
Intermediária 59
Liberação 60
Mate Gaveta 61
Peão avançado 62
Peça encurralada 63
Peça pendurada 64
Rei engavetado 65
Rei exposto 66
Sacrifício 67
Sobrecarga 68
Zugzwang 69
Regulamentos para clubes e federações 70
Leis da FIDE 71
Fundamentos de estratégia 102
Exercícios de mate 108
Como iniciar um Jogo 115
Como saber se sua posição é boa 117
Superioridade de material 118
Dicas para os finais de uma partida 119
Exercícios de mate em três lances 121
Resultados dos exercícios 123

PARTIDAS CLÁSSICAS 125
Mate do louco 125
Mate do pastor 126
IMORTAIS 127
Sempre Viva 129
A Imortal 131
Anderssen x Kieseritzky 131
Considerações finais 133
Bibliografia 135
Livros do mesmo autor: 137

Histórico

Quem inventou o xadrez?

Existem indícios de possíveis ancestrais do xadrez moderno, por exemplo, foram encontradas pinturas em câmaras mortuárias egípcias, de duas pessoas sentadas à mesa com peças em relevo. Na Índia, existe um jogo que também é considerado antecessor do Xadrez, conhecido por Chaturanga. Porém o registro histórico mais antigo de peças de xadrez como as conhecemos hoje data de 900 d.C. (Guinness Book, 1995).

Alguns historiadores acreditam que o Xadrez nasceu na Índia, inventado por um brâmane na corte do Rajá Balhait. Com poucos registros para sustentarem a civilização onde nasceu o Xadrez, os livros trazem uma lenda sobre o seu aparecimento.

O Rajá Balhait pediu aos sábios de sua corte que criassem um jogo capaz de desenvolver os valores da Prudência, da Inteligência, da Visão e o do Conhecimento, opondo-se nesse sentido ao ensinamento do Nard (atual gamão), no qual o resultado final é decidido pela sorte nos dados e não pela destreza e senso estratégico dos jogadores.

Então Sissa, sábio da corte, apresentou ao Rajá um tabuleiro quadriculado com casas escuras e casas claras, e peças que representavam os quatro elementos do exército indiano: Carros, Cavalos, Elefantes e soldados a pé, comandados por Rajá e seu vizir. Sissa explicou que escolhera a guerra como modelo porque entendia ser a escola mais eficiente para se aprender os valores da Decisão, do Vigor, da Persistência, da Ponderação e da Coragem.