

Iniciação ao Xadrez

Valinhos/SP

OBJETIVOS DA APOSTILA.....	2
CONCEITOS BÁSICOS.....	3
TABULEIRO.....	3
TIPOS DE PEÇAS.....	4
POSIÇÃO INICIAL.....	5
Movimento da Torre.....	6
Movimento do Bispo.....	6
Movimento do Cavalo.....	8
Movimento do Peão.....	9
Movimentos Especiais.....	12
Roque.....	12
Captura En Passant.....	13
Promoção.....	14
RESULTADO DA PARTIDA.....	14
Vitória ou Derrota.....	14
Xeque-mate.....	14
Empate.....	14
VALOR DAS PEÇAS.....	15
Domínio de casas em função da posição da peça no tabuleiro.....	16
Abertura.....	17
Meio-jogo.....	17
Final.....	17
PROBLEMAS.....	18
SOLUÇÕES DOS PROBLEMAS.....	21
Nota de Copyright.....	21

OBJETIVOS DA APOSTILA

Esta apostila foi criada a partir de diversas fontes como livros, revistas, artigos e pesquisas na Internet com intuito de servir como material de apoio para a utilização na popularização do xadrez nas escolas públicas de Valinhos.

Muitos são os benefícios que o Xadrez traz a seus praticantes nos âmbitos ético, intelectual e pedagógico, entre os quais podemos citar:

ÉTICO	INTELLECTUAL	PEDAGÓGICO
Controle Emocional em situações adversas.	Desenvolvimento de capacidade de análise de situações vivenciadas.	Compreensão de diversos conceitos matemáticos tais como: estimativa, coordenadas cartesianas, valores absolutos, noções espaciais, lateralidade, geometria, probabilidade, etc.
Paciência para análise e reflexão aprofundada.	Desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico-matemático na criação de planos para resolução de problemas.	Aprimoramento nas capacidades de observação, análise, tomada de decisão, concentração e auto-estudo dos praticantes
Respeito aos demais desportistas e as regras de boa conduta.	Aprimoramento nos processos mentais envolvidos na opção entre alternativas viáveis (processo decisório).	Desmistificação do nível de complexidade do Xadrez, contribuindo para a inserção social e participativa.
Autocrítica pelos resultados obtidos para contínuo aprimoramento.	Desenvolvimento de processos mentais de tratamento antecipado de eventos futuros críticos.	

Devido a compreensão dos benefícios que a prática do xadrez tem como apoio pedagógico, o xadrez recentemente vem ganhando espaço junto às instituições de ensino públicos e particulares em diversos estados brasileiros, sobretudo os da região Sul.

CONCEITOS BÁSICOS

TABULEIRO

O objetivo do Xadrez é dar ***xequemate*** (do persa *xá=rei*, *mate=morto*) ao Rei adversário e é jogado em um tabuleiro de 64 casas claras e escuras alternadamente (8 por 8). Cada casa é identificada por uma letra (a, b, c, d, e, f, g, h) e um número (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) que indicam sua coordenada no tabuleiro, como vemos a seguir:

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

Observa-se que para a correta disposição do tabuleiro as casas dos cantos à direita de cada jogador (a8 e h1) devem ser claras e, caso sejam escuras, o tabuleiro deve ser girado.

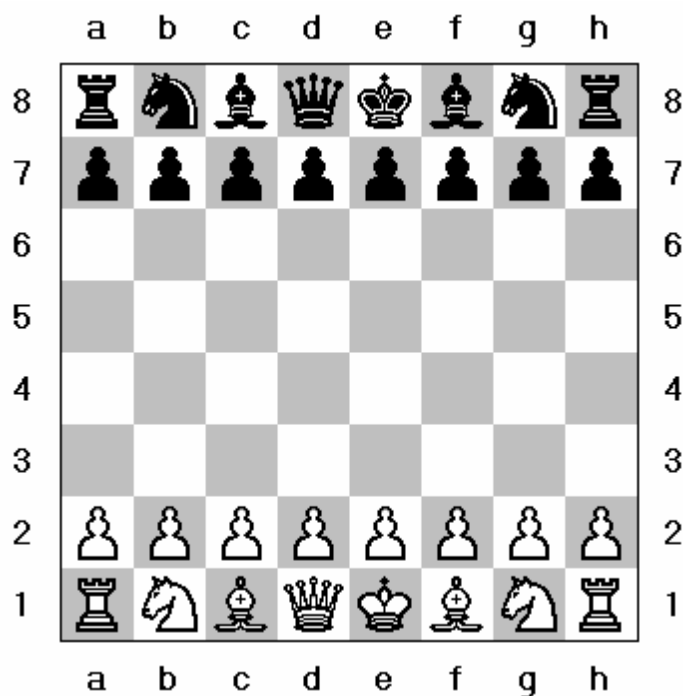
TIPOS DE PEÇAS

No Xadrez existem 2 conjuntos de peças ou “exércitos”, um branco e um negro, cada qual utilizado por um jogador. Estes exércitos são compostos por 16 peças cada (1 Rei, 1 Dama (ou Rainha), 2 Cavalos, 2 Bispos, 2 Torres e 8 Peões). A seguir são apresentadas as representações das peças como aparecem na literatura enxadrística:

Branças	Nome	Pretas
	Rei	
	Dama	
 	Torre	 
 	Bispo	 
 	Cavalo	 
   	Peão	   
   		   

POSIÇÃO INICIAL

No diagrama a seguir mostra-se a disposição das peças no início de partida. Observa-se que existe uma simetria na disposição das peças das laterais para o centro do tabuleiro (Torre, Cavalo e Bispo), excetuando-se as peças centrais que são o Rei e a Dama. Como regra prática para a disposição destas peças, utiliza-se a frase: "Dama branca na casa branca (d1) e Dama negra na casa negra (d8)", ficando os Reis nas casas restantes.

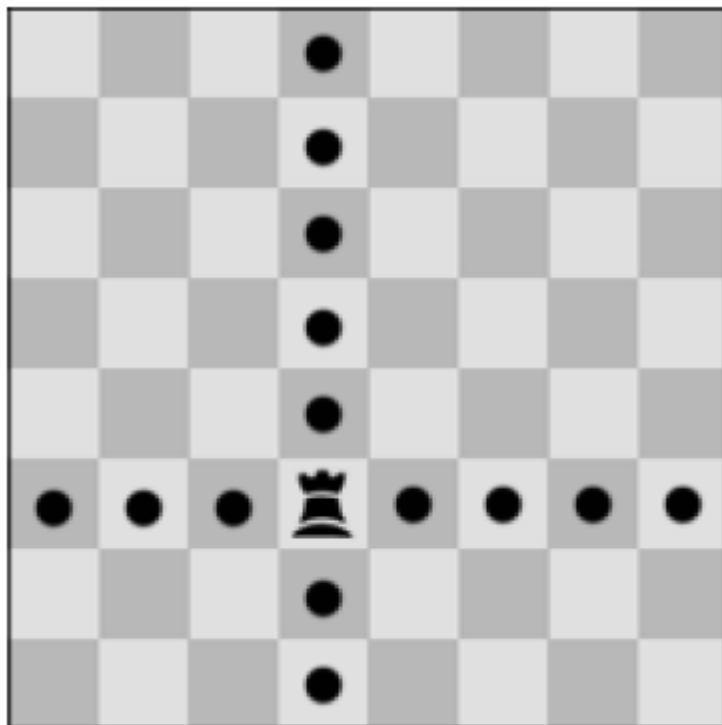


Cada um desses tipos de peça possui um movimento característico. O movimento ou lance caracteriza-se do deslocamento de uma peça de uma casa de origem para uma casa de destino. Se a casa de destino estiver ocupada por uma peça adversária, esta é retirada do tabuleiro e diz-se que a peça foi capturada. Uma peça não pode ocupar uma casa já ocupada por outra peça da mesma cor pois não existe captura de peça do mesmo exército.

Movimento da Torre

A Torre pode ser movimentada para qualquer “casa disponível” ao longo da sua fileira ou coluna, conforme vemos no diagrama a seguir.

Observa-se que por “casa disponível”, entende-se por uma casa vazia ou ocupada por uma peça inimiga (sendo neste último caso um lance de captura).

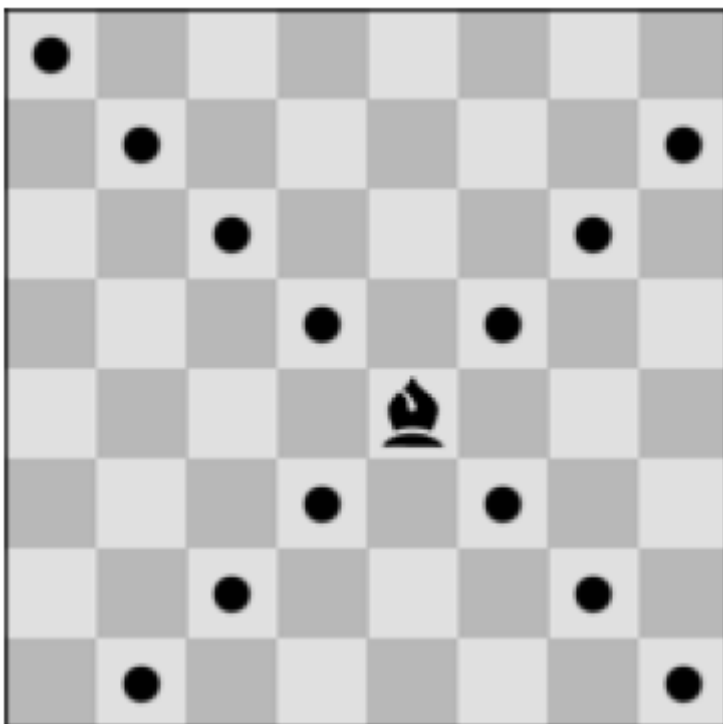


A Torre não pode ir além de uma peça do seu exército (saltar a peça) ou “saltar” uma peça do adversário sem capturá-la e, neste caso, a Torre deveria ocupar o lugar da peça capturada.

Movimento do Bispo

O Bispo pode ser movimentado para qualquer casa disponível ao longo de suas diagonais, conforme vemos no diagrama a seguir.

Observa-se que por “casa disponível” entende-se por uma casa vazia ou ocupada por uma peça inimiga (sendo neste caso um lance de captura).

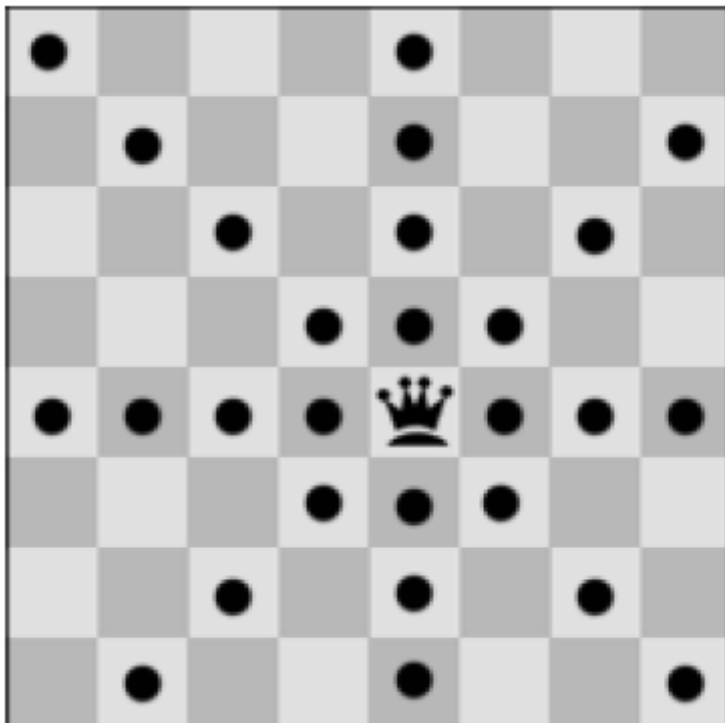


O Bispo, a semelhança da Torre, nunca pode ir além de uma peça do seu exército (saltar a peça) ou "saltar" uma peça do adversário sem capturá-la e, neste caso, o Bispo deveria ocupar o lugar da peça capturada.

Movimento da Dama

A Dama, também conhecida como Rainha, pode ser movimentado para qualquer casa disponível ao longo de suas diagonais, colunas ou fileiras, conforme vemos no diagrama a seguir. Desta forma, a Dama possui a habilidade de movimento da Torre e do Bispo combinadas, tornando-a na peça mais poderosa do jogo.

Observa-se que por "casa disponível" entende-se por uma casa vazia ou ocupada por uma peça inimiga (sendo neste caso um lance de captura).

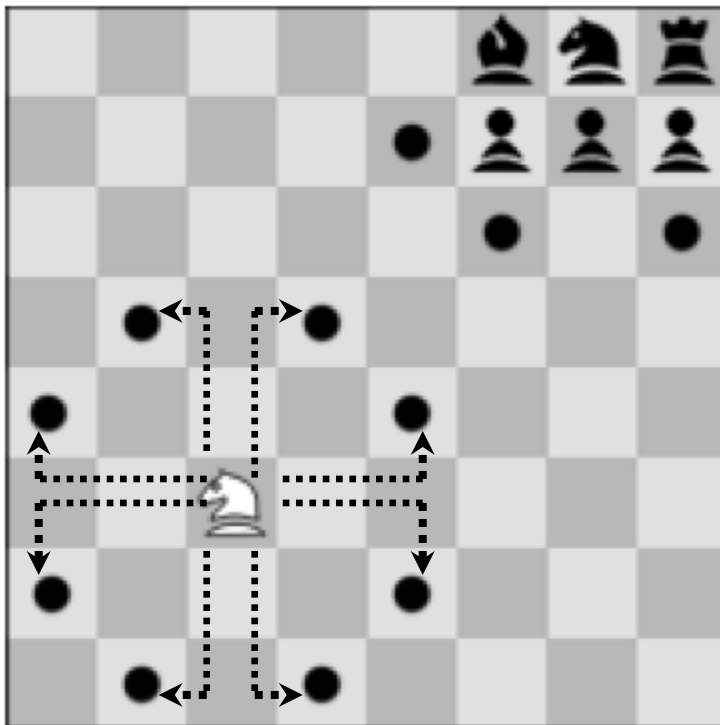


A Dama nunca pode ir além de uma peça do seu exército (saltar a peça) ou "saltar" uma peça do adversário sem capturá-la e, neste caso, a Dama deveria ocupar o lugar da peça capturada.

Movimento do Cavalo

Dentre as peças do Xadrez, o Cavalo tem o movimento mais peculiar pois ele pode se movimentar para as casas mais próximas à casa atual, desde que não sejam imediatamente adjacentes ou estejam na diagonal. Apesar desta definição ser complexa, o movimento do Cavalo se assemelha a letra L maiúscula onde a base é composta por duas casas e a haste do L por 3 casas. Desta forma, a partir da casa atual do cavalo, conta-se duas casas para qualquer direção na fileira ou coluna e nesta casa de referência, conta-se uma casa em ângulo reto para definir a casa de destino.

No diagrama a seguir vemos a ilustração do movimento dos cavalos:



Note que para cada casa assinalada, o Cavalo descreve a letra "L", não importando se o "L" está em pé, ao contrário, deitado ou visto rebatido por um espelho.

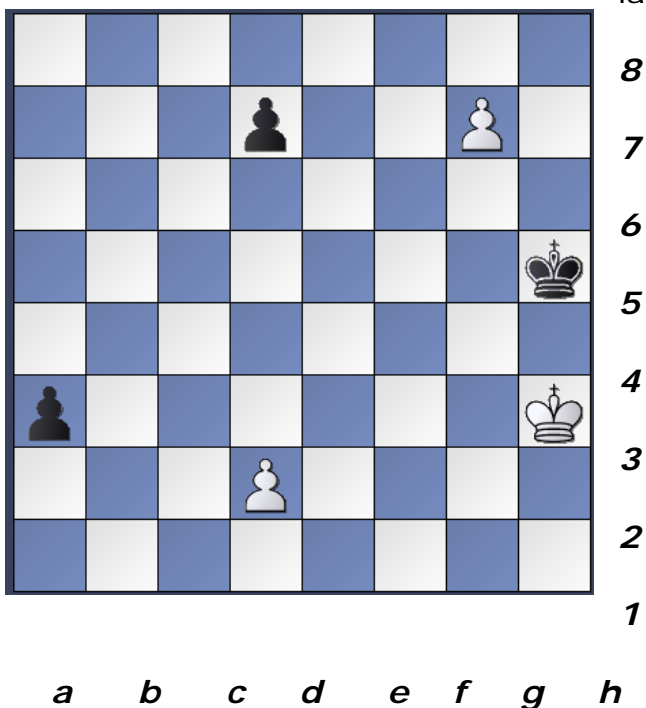
Observa-se também que o Cavalo Negro pode se movimentar da casa g8 para as casas e7, f6 e h6 apesar de estar completamente cercado por peões, bispo e torre. Como isto pode ser possível?

O fato é que o movimento do Cavalo também é peculiar no sentido de que é a única das peças do Xadrez que pode "saltar" outras peças. Para o Cavalo, só importa se a casa de destino esteja disponível, não importando qual caminho ele irá realizar para lá chegar como acontece no caso das outras peças (peão, bispo, torre, dama e rei). Neste aspecto, o Cavalo pode ser considerado uma peça "mágica" pois desaparece no ar da casa de origem, aparecendo na casa de destino imediatamente.

Movimento do Peão

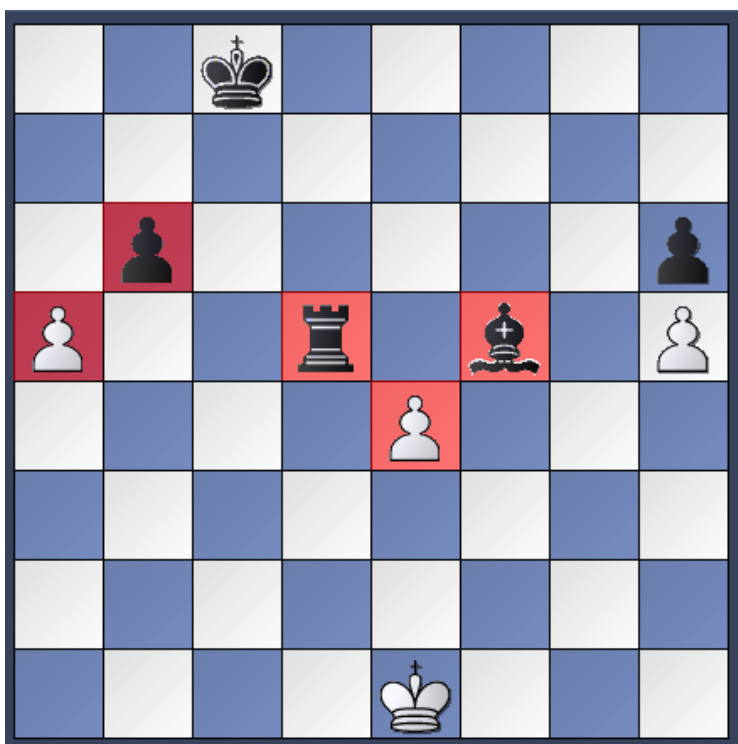
O peão pode movimentar-se uma casa para frente, mas nunca para trás. Se peão estiver em sua casa inicial, pode-se dizer que este está "descansado" e, somente no seu primeiro lance, pode optar em avançar duas casas a frente. Na ilustração a seguir tanto o peão d2 quanto o d7, estão em suas casas iniciais, podendo portanto optar em avançar 1 ou 2

casas no lance de estréia. Os peões a3 e g7 podem avançar 1 casa por lance.



O peão apesar de se movimentar para frente, não captura neste sentido, capturando diagonalmente a frente uma peça adversária que esteja em uma coluna adjacente,

conforme a ilustração a seguir.



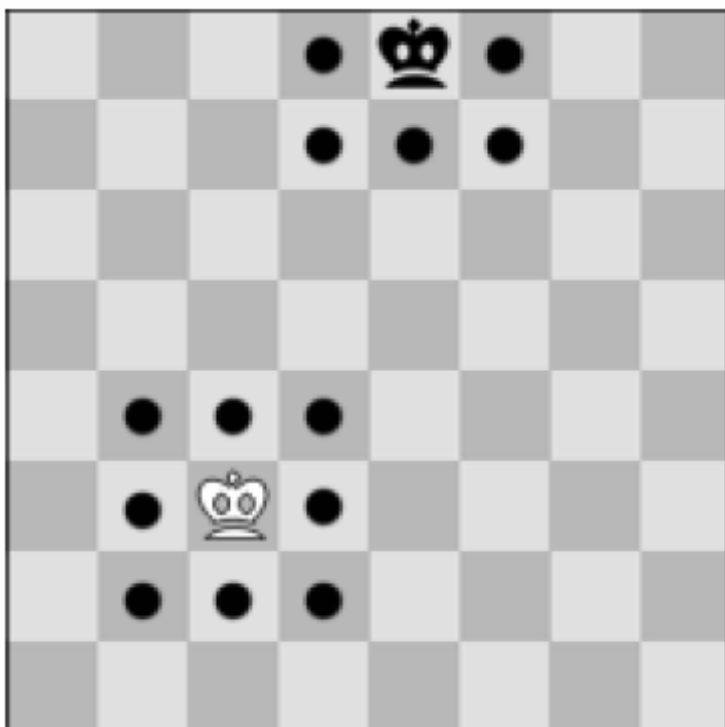
Na ilustração os peões a5 e b6 podem se capturar mutuamente, dependendo de quem for o lance; o peão e4 pode capturar tanto o bispo em f5, quanto a torre em d5 e os peões h5 e h6 se bloqueiam mutuamente e não se capturam.

Movimento do Rei

O rei é a única peça que nunca pode ser capturada no Xadrez. Se o rei de um dos jogadores for ameaçado de captura e este por sua vez não possuir nenhuma alternativa para evitar a **“captura no lance seguinte”** do rei pelo adversário, diz-se que o rei está em xeque-mate e o jogador cujo rei está em xeque-mate perde imediatamente a partida. Ou seja, o rei nem chega a ser capturado, pois basta a ameaça irrefutável de captura para se decidir o resultado da partida!

O rei movimenta-se uma casa em qualquer direção, desde que esta casa não esteja ameaçada por uma peça adversária ou ocupada por uma peça do mesmo exército (**duas peças do mesmo exército não podem ocupar o mesmo espaço**).

No diagrama a seguir estão ilustradas as casas assinaladas que são as casas para onde os Reis podem se dirigir.



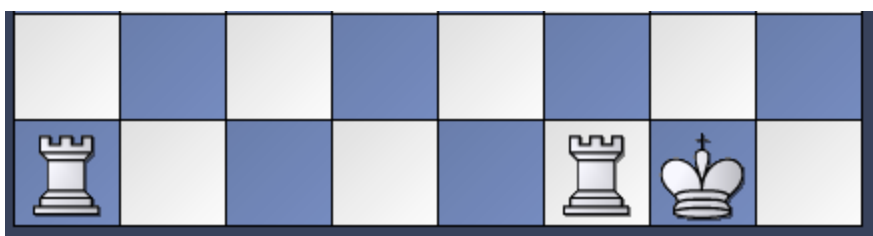
Movimentos Especiais

Roque

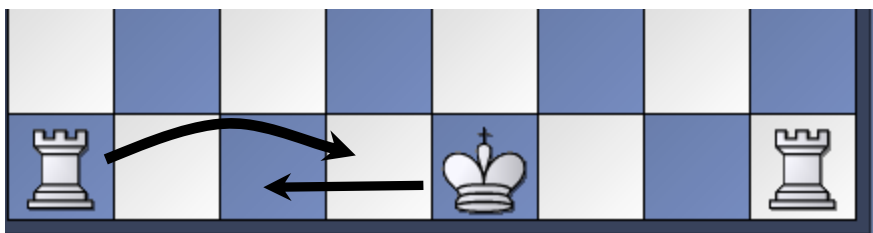
Quando o Rei e pelo menos uma das Torres não tiverem sido movimentadas, o Rei não estiver em xeque (sob ameaça de captura por uma peça adversária) e não existirem peças entre o Rei e a Torre, pode-se fazer um movimento especial no qual o Rei movimenta-se duas casas na direção da Torre e esta Torre salta sobre o Rei alojando-se na casa adjacente ao mesmo. Este movimento especial é chamado de Roque e é a única possibilidade do Rei se movimentar mais de uma casa e da Torre saltar uma peça. O roque é único e para realizá-lo, nem as casas onde o Rei passar, nem a casa destino do Rei podem estar ameaçadas.



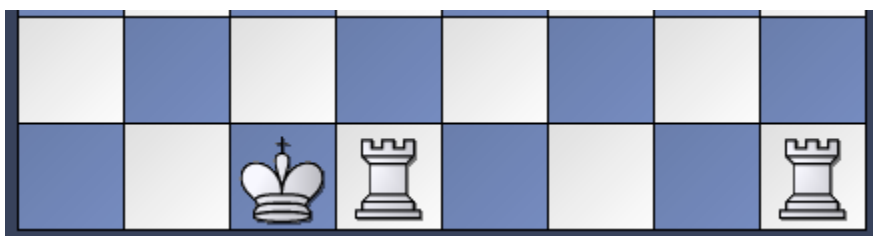
Movimento de Roque com a Torre da Ala do Rei



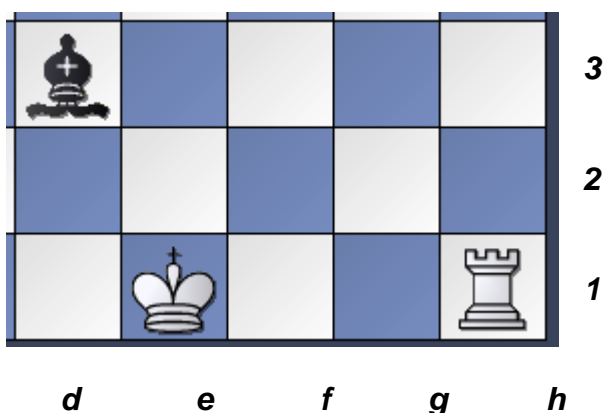
Posição após a realização do Pequeno Roque (pela Ala do Rei)



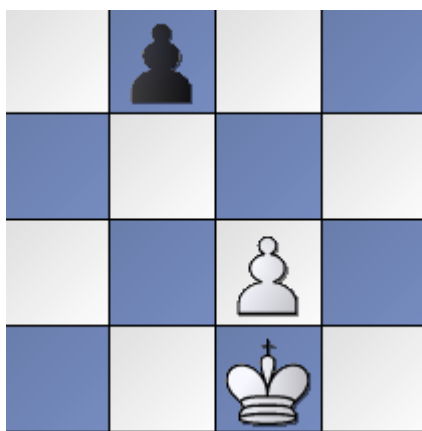
Movimento de Grande Roque com a Torre da Dama



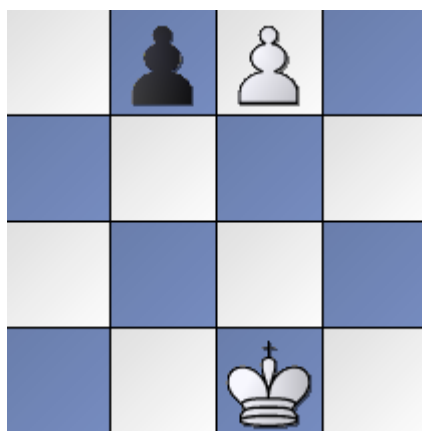
Posição após a realização do Grande Roque (Ala da Dama)



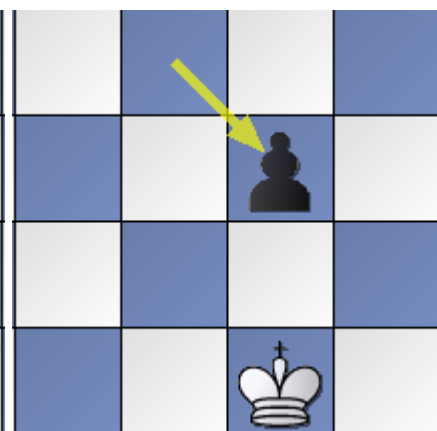
Roque impossibilitado por causa da atuação do Bd3 (bispo em d3) adversário interceptando a casa de passagem do rei f1.



Peão e2 pode avançar 1 ou 2 por tomar en passant casas



e2 avança 2 casa



Peão e4 opta

Captura En Passant

Ao se movimentar um peão pela primeira vez, este pode avançar duas casas. Entretanto, se o lance com avanço de duas casas permitir a um peão escapar a captura por parte de um peão adversário, este peão adversário pode capturar o peão en passant, ou seja, pode capturá-lo como se o mesmo tivesse avançado apenas uma casa. A captura en passant só pode ser realizada imediatamente após o lance do avanço duplo do peão.

Promoção

Se um peão chegar a última fileira do campo adversário, este peão será imediatamente substituído por peça da mesma cor de livre escolha do jogador (exceto o Rei). O raio de ação do peão promovido a peça atua imediatamente.

RESULTADO DA PARTIDA

Em xadrez existem 3 resultados possíveis: a vitória, a derrota e o empate.

Vitória ou Derrota

Se caracteriza por vitória quando um dos jogadores aplica a situação chamada xeque-mate ao rei do adversário, se o adversário desiste antes mesmo de receber o xeque-mate ou se o tempo do jogador tiver ultrapassado o tempo previamente estabelecido.

Xeque-mate

Xeque-mate é a situação na qual estando o rei ameaçado por uma ou mais peças adversárias não conseguir realizar imediatamente após o lance adversário de ataque ao menos uma das seguintes 3 defesas possíveis:

- (1) movimentação do rei para uma casa não atacada por peças adversárias (fuga do rei);
- (2) captura da peça adversária atacante (aniquilação de atacante);
- (3) colocação de uma peça entre o rei e a peça atacante (colocação de escudo protetor). Esta defesa não é aplicável se a peça atacante for um cavalo.

Se o rei não conseguir realizar nenhuma das 3 defesas citadas, diz-se que o mesmo está em xeque-mate e a partida está encerrada e a vitória cabe ao jogador que aplicou o xeque-mate.

Empate

Existem 4 situações onde se caracteriza o empate da partida:

- (1) Comum acordo entre os jogadores;
- (2) Repetição da mesma posição do tabuleiro por 3 vezes;
- (3) Afogamento do rei: situação na qual em sendo a vez do lance de quaisquer dos jogadores, este não consiga fazer nenhum lance válido sem expor seu próprio rei ao Xeque.
- (4) Após 50 lances sem ter ocorrido captura de peça ou avanço de peão.

VALOR DAS PEÇAS

No xadrez cada peça pode ter seu valor em relação às demais de acordo com uma série de fatores como o número de casas que domina, a função no plano estratégico de defesa e ataque, atuação junto ao golpe tático de ataque ou na prevenção de defesa, entre outros fatores. Estes valores variam largamente de acordo com a posição resultante após lances sucessivos empreendidos por ambos os lados em uma partida real.

Para efeito de ilustração inicial para o aprendiz, o quadro a seguir mostra uma referência de valores das peças em relação ao peão, que é a peça de atuação mais restrita dentre as peças do xadrez.

Peça	Valor
Rei	Infinito
Dama	10
Torre	5
Bispo	3
Cavalo	3
Peão	1

Uma análise superficial do quadro anterior nos mostra, por exemplo, que se um jogador trocar 1 cavalo por 3 peões, estará realizando uma troca teoricamente equivalente.

Entretanto, o quadro mostra uma situação estática que na medida que a experiência do enxadrista for aumentando, o mesmo verificará na prática que dependendo do posicionamento das peças de ambos os jogadores no tabuleiro, haverá casos em que será vantajoso, por exemplo, trocar o referido cavalo por apenas 1 ou 2 peões e outras situações em que a perda do cavalo não será justificada nem pela captura da dama adversária!

Uma análise interessante são os quadros a seguir que mostram o número de casas que cada peça domina no tabuleiro de acordo com o posicionamento da peça.

Domínio de casas em função da posição da peça no tabuleiro.

Peão

1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1

Cavalo

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2

Rei

3	5	5	5	5	5	5	3
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
3	5	5	5	5	5	5	3

Bispo

7	7	7	7	7	7	7	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	7	7	7	7	7	7	7

Torre

14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14

Dama

21	21	21	21	21	21	21	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	21	21	21	21	21	21	21

Observe que nas casas centrais d4, e4, d5 e e5 as peças adquirem “poder de “fogo” máximo, diminuindo o domínio de casas conforme seus posicionamentos migrem para as laterais do tabuleiro.

FASES DE UMA PARTIDA

Uma partida de xadrez pode ser didaticamente dividida em 3 fases básicas: a abertura, o meio-jogo e a final.

Abertura

A abertura ocorre desde o primeiro lance das brancas (que sempre iniciam a partida) e se estendem por um número variável de lances de acordo com o tipo de abertura adotada. Na fase de abertura, como um dos objetivos iniciais procura-se posicionar os peões e as peças em casas onde seu poder de fogo sejam maximizados. Logo a busca pelo posicionamento de peões e peças nas casa centrais compõe os lances iniciais da maioria das aberturas do xadrez.

Meio-jogo

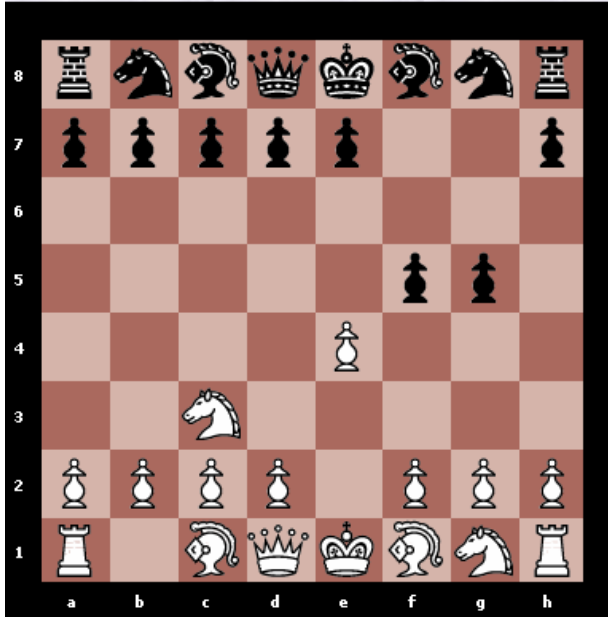
No meio-jogo, via de regra, geralmente os reis estão rocados (vide movimentos especiais) o que lhe conferem um nível maior de segurança pois o roque desloca o rei para uma das alas, afastando-o do centro do tabuleiro onde este estaria mais exposto. É na fase do meio-jogo que a batalha começa propriamente dito uma vez que na fase de abertura, uma vez definida o tipo de abertura, muitos lances já estão mapeados e podem ser considerados como ideais tanto para as brancas quanto para as pretas. Já no meio-jogo a partida se encaminha para campos desconhecidos onde o talento, a criatividade e a concentração dos enxadristas são testadas.

Final

Apesar de muitos jogos serem decididos na fase de meio-jogo através de ataques fulminantes, muitas outras partidas são decididas na fase final que se caracteriza por um ou mais fatores como a atuação de poucas peças e peões devido às trocas entre ambos os lados realizadas nas duas fases anteriores, a tentativa mais intensa de exploração de debilidades (casas, peças ou peões desprotegidos) e o avanço de peões para tentar a promoção e a saída de um ou de ambos os reis para posições centralizadas para ataque ou defesa.

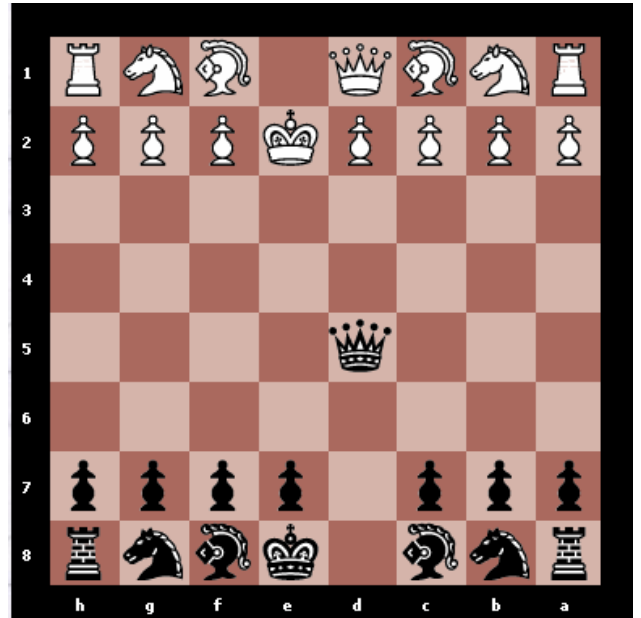
PROBLEMAS

Problema 1



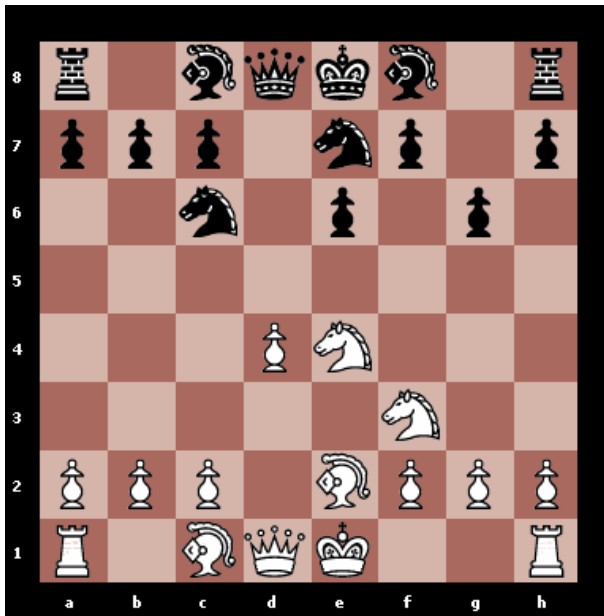
Branças jogam e ganham

Problema 2



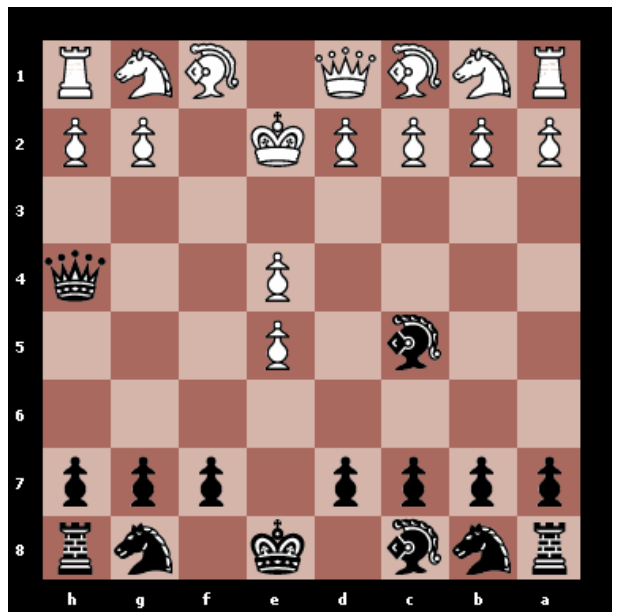
Negras jogam e ganham

Problema 3



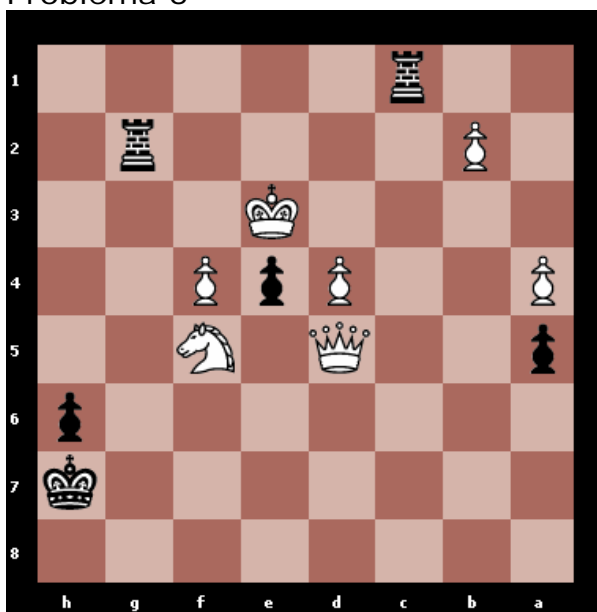
Branças jogam e ganham

Problema 4



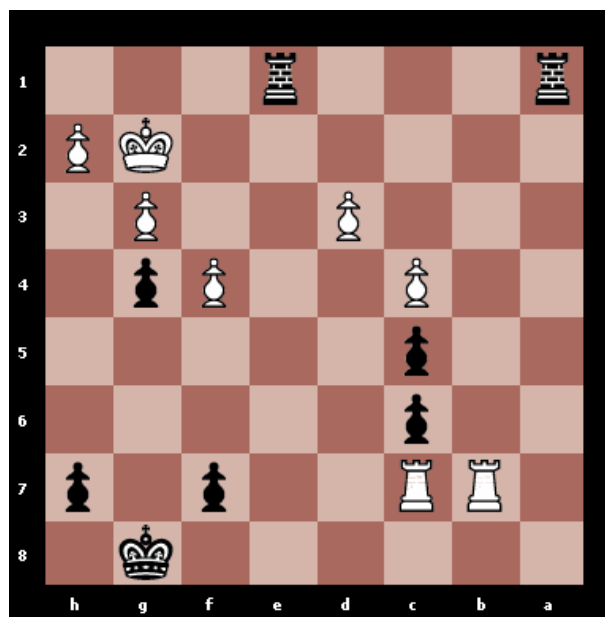
Negras jogam e ganham

Problema 5



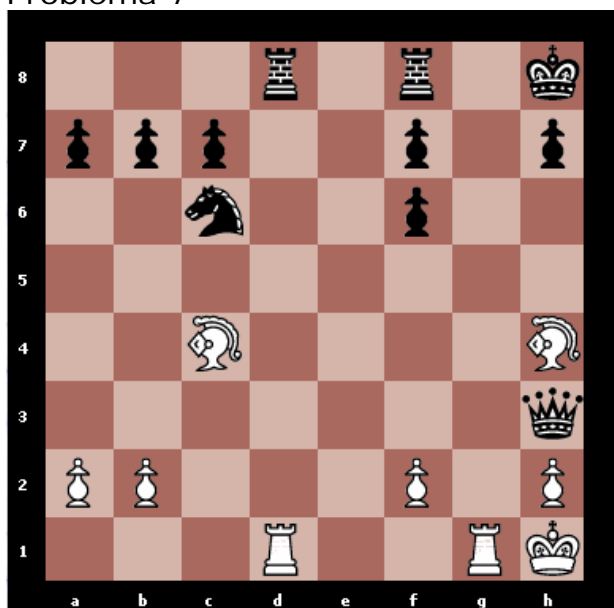
Negras jogam e ganham

Problema 6



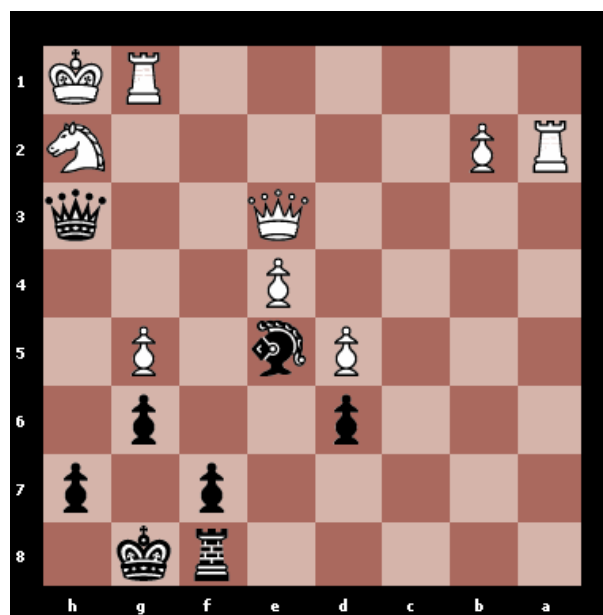
Negras jogam e ganham

Problema 7



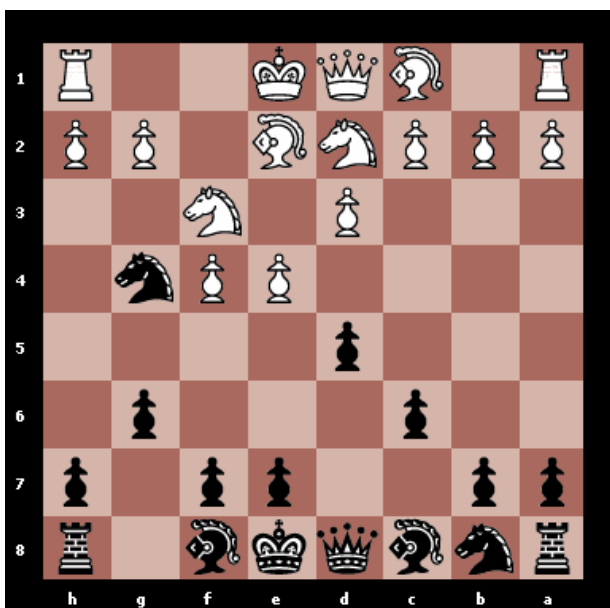
Branças jogam e ganham

Problema 8



Negras Jogam e ganham

Problema 9



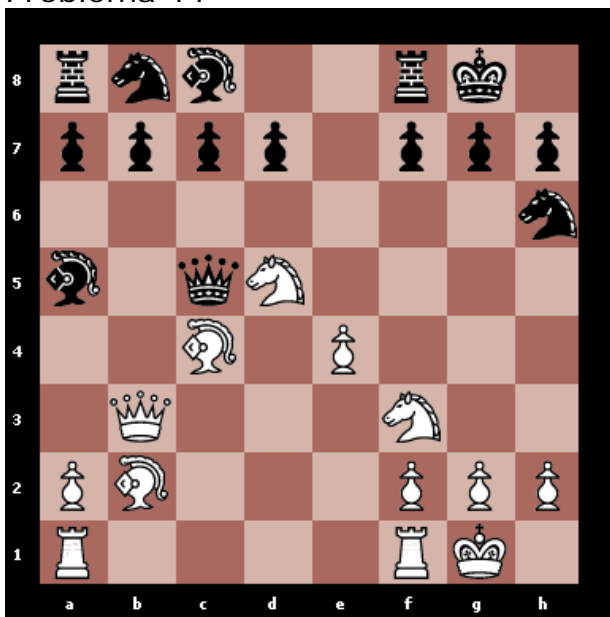
Qual o melhor lance das negras?

Problema 10



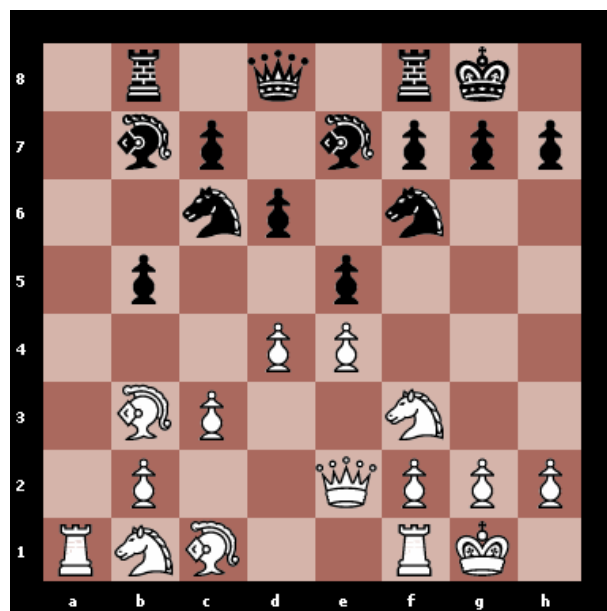
Qual o melhor lance das brancas?

Problema 11



Qual o melhor lance das brancas?

Problema 12



Qual o melhor lance das brancas?

SOLUÇÕES DOS PROBLEMAS

Problema 1

1. Dh5 ++ (++ significa xeque-mate)

Problema 2

1 ... De4 ++

Problema 3

1. Cf6 ++

Problema 4

1 ... Dxe4 ++

Problema 5

1 ... Txe8 ++

Problema 6

1 ... Txe2 ++

Problema 7

1. Bxf6 ++

Problema 8

1 ... Dxa2 ++

Problema 9

1 ... Ce3, ganhando a dama a seguir.

Problema 10

1. Bd3, ganhando a dama a seguir.

Problema 11

1. Bh3 Dc6

2. Ce7+ Rh8

3. Cxc6, ganhando a dama.

Problema 12

1.d5, ganhando o cavalo.

Nota de Copyright

Reservados todos os direitos de publicação ao Autor.

É proibida a duplicação ou reprodução deste volume, no todo ou em parte, sob quaisquer formas ou quaisquer meios (eletrônico, mecânico, fotocópia, distribuição na Web, por e-mail e outros), sem permissão expressa do autor.

edson.fuji@gmail.com