

Xadrez Vitorioso

Finais

Yasser Seirawan

Lances vitoriosos
de final, estratégias
e filosofia de
um dos melhores
enxadristas do mundo



Xadrez Vitorioso

Finais

Yasser Seirawan

Xadrez Vitorioso

Finais

Yasser Seirawan
Grande Mestre Internacional

Tradução:
Régis Pizzato

Consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição
Ronald Otto Hillbrecht
Vice-presidente da Federação Gaucha de Xadrez

2008.

Obra originalmente publicada sob o título *Winning Chess Endings*
ISBN 978-1-85744-348-6

Originally published by Gloucester Publishers plc, formerly Everyman
Publishers plc, Northburgh House, 10 Northburgh Street, Londo EC1V 0AT

Copyright © 2003 Yasser Seirawan

This Translation is published by arrangement with Gloucester Publishers plc, Northburgh
House, 10 Northburgh Street, London EC1V 0AT.

All Rights Reserved.

Capa

Mário Röhnelt

Preparação do original

Ariadne Leal Wetmann

Leitura final

Lisandra Pedruzzi Picon

Supervisão editorial

Cláudia Bittencourt

Projeto e editoração

Armazém Digital Editoração Eletrônica – Roberto Vieira

Reservados todos os direitos de publicação, em língua portuguesa, à

ARTMED EDITORA S.A.

Av. Jerônimo de Ornelas, 670 – Santana

90040-340 – Porto Alegre, RS

Fone: (51) 3027-7000 Fax: (51) 3027-7070

È proibida a duplicação ou reprodução deste volume, no todo ou em parte,
Sob quaisquer formas ou por quaisquer meios (eletrônico, mecânico, gravação,
Fotocópia, distribuição na Web e outros) sem permissão expressa da Editora.

SÃO PAULO

Av. Angélica, 1091 – Higienópolis

01227-100 – São Paulo, SP

Fone: (11) 3665-1100 Fax: (11) 3667-1333

SAC 0800 703-3444

IMPRESSO NO BRASIL

PRINTED IN BRAZIL.

Sobre o autor

Nascido em Damasco, na Síria, Yasser mudou-se com a família para Seattle aos 7 anos de idade. Sua carreira começou após o famoso encontro entre Ficher e Spassky, em 1972, quando tinha 12 anos. Foi o primeiro candidato oficial dos EUA ao título mundial após a aposentadoria de Bobby Fischer, em 1975. Qualificou-se para o Campeonato Mundial em 1981, 1985, 1987, 1997, 1999 e 2000, chegando ao torneio de candidatos do Campeonato Mundial por duas vezes. Em sua trajetória, “Yas” conquistou diversos títulos e vitórias em torneios, entre eles o Campeonato Mundial de Juniores, em 1979, e o de Grande Mestre Internacional aos 19 anos (na época, foi o quarto jogador mais jovem a conquistar o título de Grande Mestre). Venceu quatro campeonatos dos EUA e participou dez vezes da equipe olímpica norte-americana de xadrez . Derrotou os ex-campeões mundiais Garry Kasparov, Anatoly Karpov, Boris Spassky, Vassily Smyslov e Mikhail Tal em jogos de torneios. Foi o único estadunidense a competir no prestigioso circuito da Copa Mundial da Associação de Grandes Mestres. Escreveu 13 livros sobre xadrez, dos quais seis integram a premiada série publicada pela Everyman Chess. Conquistou diversos prêmios como autor e jornalista. Em 2001, a Federação de Xadrez dos Estados Unidos concedeu-lhe o prêmio de Grande Mestre do Ano. Em 2002, conquistou o título de Jornalista de Xadrez do ano, conferido pelo Fred Cramer Chess Journalist of America Award. Em 2000, Yasser e sua esposa, Yvette, criaram a America’s Foundaytion for Chess. .

Agradecimentos

Este, o sexto livro da série Xadrez Vitorioso, foi o empreendimento que mais contou com colaborações. Eu gostaria de expressar meu sincero reconhecimento e respeito aos vários autores dos livros e revistas que constam na seção Fontes. Certamente me apoio nos ombros de gigantes que desbravaram o caminho para a compreensão dos finais de xadrez. Seu trabalho tornou o meu muito mais fácil.

Um agradecimento mais específico precisa ser dado àqueles que me encorajaram ao longo do trabalho, como minha esposa, Yvette, incentivadora como sempre. Muitas saídas em família foram adiadas ou canceladas enquanto me sentava à frente do computador, rodeado por pilhas de livros, arquivos cheios de recortes sobre finais e revistas. Às vezes, a casa ficava maio bagunçada – e agradeço de coração à Yvette por não arrumá-la!

Um agradecimento especial vai para meu amigo mestre internacional Nokalay Minev. Sua clareza de compreensão dos finais e sua assistência em fornecer exemplos perfeitos foram muito apropriados. Um vigoroso aperto de mão para o historiador de xadrez Edward Winter; o xadrez tem uma história maravilhosa e seus finais não são exceção. Nossas trocas de *e-mail* foram fundamentais.

Por último, mas não menos importante, eu gostaria de dedicar este livro a todos os treinadores de xadrez. Obrigado a todos!

Sumário

Introdução	11
1. Mates básicos!	15
2. Finais de Rei e peão	41
3. Finais de Dama e peão	77
4. Finais de Torre	95
5. Finais de Bispo	179
6. Finais de Cavalo	203
7. Bispo contra Cavalo	235
8. Torre contra peças menores	267
9. Os raros e os “perfeitos”	291
Referências	307
Índice	309

Introdução

Estudar os finais é como trapacear. Isso foi o que Michael J. Franett, Tricampeão do estado de Washington e editor da *Inside Chess Magazine*, me disse certa vez. Isso ficou registrado em minha mente e eu gostaria de gravar na suas enquanto você lê este livro.

Ninguém gosta de estudar finais. Trata-se de um trabalho que costuma ser solitário e sufocante. Por onde começar? Quais os livros deveriam ser estudados? Mesmo os jogadores mais determinados e apaixonados podem ser levados quase as lágrimas pelo tédio de tentar estudar finais. Por quê? Porque a maioria dos livros sobre finais consiste em tomos insípidos, chatos e áridos. Parece que foram elaborados para drenar todo o prazer que se poderia ter ao jogar xadrez.

Os piores são aqueles escritos sem muitos textos explicativos, que empurram pilhas de fariantes aos pobres leitores, deixando-os – jogadores inteligentes – desorientados, sem entender por que uma seqüência de lances precisou ser jogada.

E também existem aqueles com textos explicativos. Textos exaustivamente explicados. Se a montanha de análises não nos derrubar, certamente a maneira pedante de descrever as variantes fará o serviço! A filosofia “sem dor não há resultados” dos atletas foi adotada por estes autores e levada a extremos em que cada página nos brinda com uma nova e dolorosa agonia.

Os livros ruins são responsáveis por muitos problemas .

Mas existem aqueles livros sobre finais que são bons. Genuinamente bons! A clássica série russa sobre finais escrita pelo grande mestre Yuri Averbach foi a que mais gostei. Ela equilibrou a apresentação de variantes e textos explicativos na medida certa, resultando em uma mistura que satisfaz e é instrutiva. Embora ainda um pouco árida, ela é substanciosa e fácil de ler. Quando encontrei a série de Averbach eu já era um jogador competente, e ela certamente me ajudou a ir de perito a mestre. Então, como me tornei um mestre em finais? Continue lendo.

Apesar das dezenas de milhares de livros sobre xadrez, e centenas, se não milhares, que se dedicam aos finais de partidas, livros sobre finais para iniciantes são poucos e esparsos. Uma das razões para que isso aconteça é econômica. Livros sobre finais, em geral, simplesmente não

vendem tão bem para o um público abangente como os que se dedicam a aberturas, porque os iniciantes querem mais é entrar no jogo para se divertir. Eles são como crianças que pensam que sabem o que é bom para elas. Querem doce! Muito doce, de todos os formatos e tamanhos. Iniciantes querem se lançar ao calor da batalha, devastar, combinar uma ou duas táticas e abandonar graciosamente para que possam começar tudo de novo. *Títulos excitantes que prometem mundos e fundos, como Vitórias rápidas brilhantes, ou Atacando com um grande mestre, ou ainda Táticas, combinações e brilhantismos somente para gênios*, alimentam o ego do iniciante e estimulam a vontade de “consumir mais doce”. Em contrapartida, títulos comuns como *Finais de Rei e Peão* ou *Aprendendo [finais]* (estes são todos títulos fictícios) passam ao principiante uma única e clara mensagem: corra! Este livro é chato!

Em resumo, livros sobre finais de xadrez têm má reputação. Obviamente, tal reputação deixa as editoras nervosas. Mas graças a leitores como você, e ao sucesso de meu último livro, *Xadrez vitorioso: aberturas*, a apreensão de meus editores foi dissipada, e me encorajaram a ir em frente e escrever um livro sobre finais que, esperamos seja usado pelas próximas gerações de jogadores.

Contudo, cumprir uma tarefa como esta não foi fácil, porque finais vêm sendo apresentados de maneira tão intragável que costuma perder toda a sua beleza característica.

Mas você conseguirá apreciar essa beleza porque, de certa maneira, ganhei sua confiança com os outros livros da série. Para manter o crédito, tentei tornar o material divertido e de fácil entendimento. Foi por isso que tive de ser um pouco engenhoso ao usar uma abordagem inusitada que combina comigo. Assim como em *Xadrez vitorioso: aberturas*, eu vou conduzi-lo pelo mesmo método que me foi ensinado quando comecei a aprender os finais. Depois de passar por alguns pontos básicos, vou desafiá-lo a refazer o raciocínio das estratégias sozinho. Você vai jogar com um dos lados em alguns finais clássicos – assim como acontece comigo. Os desafios serão difíceis, mas garanto que, se você se dedicar, seu desempenho irá dar um salto em qualidade.

Preocupado com a tarefa que tem pela frente? É bom que esteja! Eu também fiquei. Se você está sendo “forçado” a ler este livro por ser treinador, pai ou professor de xadrez, sei como se sente. Não é fácil. A única coisa que posso dizer é: vamos enganá-los. Em vez de morrer de tédio lendo um livro chato sobre finais, vamos encará-lo decididos a nos divertir!

Estudar o final vai ensiná-lo como assegurar aquelas posições “ganhas” e evitar as posições ruins. Embora algumas vezes o meio-jogo ou a abertura acabem em inevitável xeque-mate ou em mate perpétuo, a maioria das partidas chega a um ponto em que o jogo está bem-equilibrado e acaba em empate, ou em uma partida na qual o lado mais forte tenta forçar uma vantagem para obter a vitória. Você terá uma vantagem decisiva se tiver boa compreensão de estratégia de final. .

Além disso, suas habilidades em todas as facetas da partida serão aprimoradas. Ao aprender de antemão todas as posições que são vitoriosas ou que terminam em empate, você terá condições de avaliar o caminho mais indicado no meio-jogo. Quando mais experiência tiver em finais, melhor será seu meio-jogo. À medida que aperfeiçoa seu meio-jogo, aprende a escolher aberturas que combinam como o que você gosta nesta fase. Em resumo, aprimorar seu final melhora seu desempenho em toda a partida.

Conhecer os finais também permitirá que você se familiarize mais como poder das peças. Nos finais, os tabuleiros costumam ficar bem-abertos. As Torres e os Bispos podem voar pelo tabuleiro, e os Reis costuma sair da segurança de sua toda e vier peças poderosas. Os conceitos de centralização, peças ativas e peões passados não são mais princípios; eles se tornam estratégias reais e tangíveis. Perguntas como “Por que a Torre vale 5 pontos e os Bispos 3 ponto?” são respondidas. Nas aberturas, os Bispos costuma ser mais poderosos que as Torres, que são difíceis de manejar. No meio-jogo, o valor relativo entre as Torres e os Bispos fica equivalente, sendo que as Torres, na maior parte do tempo, são um pouco mais poderosas. Nos finais, não há comparação, as Torres têm supremacia sobre os Bispos e os Cavalos.

Depois que estiver mais familiarizado com o poder das peças, você irá perceber que seu desempenho está melhorando. Por que? Porque a essa altura saberá, com certeza absoluta, que o final para o qual está se encaminhando é uma vitória. Ou que é uma derrota inevitável. Se esse for o caso, sabe de uma coisa? Você irá fazer de tudo para evitar aqueles finais que resultam em derrota e barganhar ao máximo para obter os finais vitoriosos.

Grande parte de meu êxito em aprender finais deve-se a estes importante hábitos:

- Tiver muitos treinadores de xadrez.
- Estudei compêndios das melhores partidas, que exibem finais bem jogados
- Joguei constantemente contra adversários fortes que mostraram meus erros

Este livro não pretende, de forma alguma, ser seu único livro sobre finais. Não mesmo. Chego a tremer quando penso que há livros que se dedicam apenas a alguns tipos de final! Por exemplo, em 1979, quando eu estava em Riga, na Latvia, parte da ex-União Soviética, um gentil senhor de cabelos brancos aproximou-se e me deu um presente especial. Era um volume de 200 páginas que se referia exclusivamente à posição de Torre e Bispo contra Torre. Infelizmente, esse tesouro (escrito em russo) foi perdido nos anos seguintes, mas ainda me lembro da essência das palavras finais do autor: “Ainda falta muito a ser escrito sobre este final...”.

Uma quantidade enorme de informações publicadas foi dedicada ao final, e o encorajo a aprofundar seus estudos tanto quanto quiser. Este livro irá ensiná-lo as noções básicas sobre finais que todo jogador sério não pode deixar de saber.

Defendo diretrizes e princípios para praticamente todos os finais, mas há uma coisa que você precisa saber e para a qual deve preparar-se imediatamente: finais envolvem cálculos. A intuição fica de fora e você será forçado a usar o cérebro para descobrir os segredos de muitas posições. O final é quando sua habilidade de calcular lances com precisão é testada mais intensamente. Posso prometer uma coisa: este livro vai mostrar o caminho para calcular os lances corretos e acelerar esse cálculo.

Se você for uma das poucas mulheres progressivas que estão trilando seu caminho neste esporte tradicionalmente dominado por homens, espero que não se importe quando enxadristas forem referidos no masculino ao longo deste livro (e pelo que se, em todos os livros de xadrez). Eu a encorajo a dominar o final e mostrar suas habilidades em competições. Na verdade, faço uma promessa: quando o título do Campeonato Mundial (em contrapartida ao Campeonato Mundial Feminino – por que usar padrões diferentes quando o instrumento é o cérebro e não os músculos?) for conquistado por uma mulher (ou por uma menina precoce!), eu oficialmente quebrarei a tradição e transformarei o livro que estiver escrevendo no momento em provavelmente o primeiro livro de xadrez com denominação de gênero abrangente. O desafio é de vocês, mulheres e meninas, de mudar a história em duas frentes!

Ao longo do livro, estipulei a vantagem para as brancas em prol da simplicidade. Em alguns casos, quando usei posições de partidas disputadas em torneio, inverti as cores. Isso quer dizer, se o vencedor estava jogando com as pretas na partida, virei o tabuleiro e montei a posição vitoriosa com as brancas. Não se preocupe com isso – em partidas de verdade, as pretas também vencem suas quotas de finais!

Também usei alguns termos enxadrísticos (escritos em itálico na primeira vez em que aparecem) com os quais você já deve estar familiarizado, mas se não estiver, há bons glossários em *Xadrez vitorioso: aberturas* e também em *Xadrez vitorioso: estratégias*. Os princípios estratégicos e as regras práticas, também em itálico para facilitar a referência, estão espalhados pelo livro e você irá encontrar as soluções para os testes no final de cada capítulo. Você dispõe de todas as ferramentas necessárias. Tome uma injeção de ânimo e siga em frente.

Estudar o final é como trapacear. É como saber as respostas para um teste que terá de fazer. O lado bom? A oposição costuma estar mal preparada.

Yasser Seirawan .

1

Mates básicos

Você pode ficar tentado a pular este primeiro capítulo sobre finais básicos. Meu conselho é: não faça isso. Na verdade, eu o encorajaria a pegar também o meu livro *Play winning Chess*, no qual você pode encontrar uma boa discussão sobre estratégias básicas de mate. Ter esses finais à mão é de vital importância. Todo jogador forte os conhece bem. Embora não seja necessário memorizá-los, você deve saber como ganhá-lo rápida e eficientemente. É um incentivo lembrar que você estará compartilhando o mesmo conhecimento dos campeões mundiais!

O mate básico mais difícil é o de Rei, Bispo e Cavalo. Levei uma semana inteira para dominar essa operação completamente. Embora eu deva confessar que nunca precisei usar este final específico na minha prática em torneios – meus adversários sempre abandonaram educadamente –, mesmo assim esse conhecimento colheu muitas vitórias.

OS FÁCEIS

Final de Torre: encaixotando o Rei

O princípio para esta operação é o mesmo para todos os mates básicos: *o lado mais forte precisa conduzir o Rei adversário para a lateral do tabuleiro* – não necessariamente um canto do tabuleiro, embora costume ser o caso. Um método que funciona bem é o do “caixote”, no qual a Torre empurra o Rei adversário para uma área que vai ficando cada vez menor até que o Rei leve xeque-mate. O Diagrama 1 mostra o método caixote.

Como você pode ver, as brancas estão com uma Torre e precisam pressionar o Rei preto a mover-se para a lateral do tabuleiro. Perceba quantas casas estão disponíveis para o Rei preto. O plano das brancas será reduzir essa disponibilidade. As brancas também devem ativar seu Rei, e então começam com:

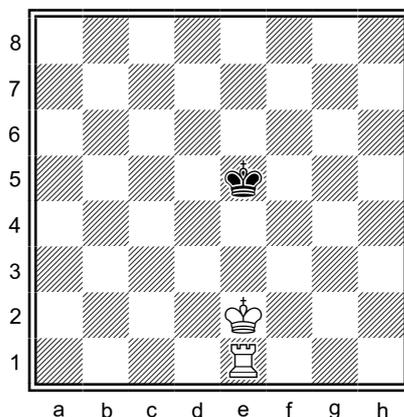


Diagrama 1

1.Rd3!

Este xeque descoberto significa que as pretas precisam sair da coluna-e e decidir para qual coluna devem se mover: a coluna-d ou a coluna-f. Como há mais casas na coluna-d, a melhor reação é:

1...Rd5

O que teria acontecido depois de 1...Rf4? As brancas começariam a encaixotar o Rei preto, porque 2.Te3 é o lance mais provável. Perceba que o Rei preto ficaria confinado pela Torre à caixa de casas f4-f8-h4-f4. A partida poderia prosseguir com 2...Rf5 3.Te4, tornando a caixa de casas um pouco menor. O rei preto ficaria, então, confinado às casas f5-f8-h8-h5-f5.

2.Te4

As brancas armam seu primeiro caixote. O Rei preto ficou confinado à caixa d5-d8-a8-a5-d5.

2...Rd6

As pretas não se satisfazem com 2...Rc5 3.Td4 Rb5 4.Tc4, porque percebem que a caixa iria encolher.

3.Rc4!

O rei precisa avançar no tabuleiro e contribuir pra forçar o Rei inimigo a recuar. Você consegue ver como há menos casas para onde o Rei preto pode se deslocar depois deste lance?

3...Rc6

Os dois Reis agora estão em *oposição* um ao outro, ou seja, eles estão em confronto “cara a cara” (o conceito de oposição será analisado em mais

detalhes no Capítulo 2). Quando os Reis estão em oposição, a Torre pode dar xeque no Rei e forçá-lo a recuar. Se o terceiro lance das pretas for diferente, por exemplo: 3...Rd7? 4.Rc5!, o serviço das brancas, fica mais fácil, já que as pretas são conduzidas rapidamente para a lateral do tabuleiro.

4.Te6+

Outro lance excelente. O Rei preto é mandado para trás, desanimado.

4...Rc7

Esta é evidentemente, a melhor maneira de resistir. O caixote fecharia ainda mais rapidamente depois de 4...Rd7 5.Td5 Rc7 6.Td6 Tb7 7.Tc6. Pode-se ver que as casas na caixa agora são b7-a7-a8-b8.

5.Rc5

Agora os Reis estão em oposição, e, se fosse a vez das brancas, elas dariam o bote com Te6-e7+ mandando o Rei para a borda do tabuleiro.

5...Rd7

O caixote se torna um ataúde, e as pretas se esquivam de 5...Rb7 6.Tc6 Ra7 7.Tb6.

6.Rd5

As brancas protegem a Torre e deixam as pretas com uma escolha desanimadora.

6...Rc7

Dar um passo atrás ao escolher 6...Rd8 7.Rc6 Rc8 8.Re8 xeque-mate apenas iria facilitar a vida das brancas.

7.Td6

O caixote encolhe.

7...Rb7

Se o Rei preto recua com 7...Rc8, então com 8.Rc6, o Rei branco avança.

8.Tc6

Assim como as pretas fizeram com as brancas em seu quarto lance, as brancas forçaram o Rei preto a entrar em um pequeno caixote. O próximo lance é forçar o Rei preto para o canto.

8...Ra7

O lance alternativo, 8...Rb8, daria no mesmo, ao passo que o mais fraco 8...Ra8? teria levado a 9.Tc7! Rb8 10.Rc6 e à queda das pretas.

9.Rc5

Outro lance forte seria 9.Rd6 Rb7 10.Rd7 Rb8 11.Tb6+ Ra7 12.Rc7, que levaria ao mate no lance seguinte, mas o lance selecionado é o que melhor demonstra o fechamento da caixa.

9...Rb7 10.Rb5 Ra7 11.Tb6

Embora as pretas tenham resistido, o caixote se fechou. As pretas só podem se deslocar entre duas casas: a8 e a7.

11...Ra8

A posição está configurada como mostra o Diagrama 2. Quando comparamos os Diagramas 1 e 2, fica claro que as brancas fizeram um tremendo progresso e, com o Rei confinado a apenas duas casas, há o perigo de mate afogado. As brancas precisam evitar 12.Ra6, que poderia mudar a posição de vitoriosa para empatada em um piscar de olhos. Não seria trágico?

12.Rc6 Ra7 13.Rc7 Ra8 14.Ta6 xeque-mate

O método do caixote é fácil de dominar. Jogue este final, colocando as peças em posições diferentes, até ter certeza de que você o compreendeu totalmente.

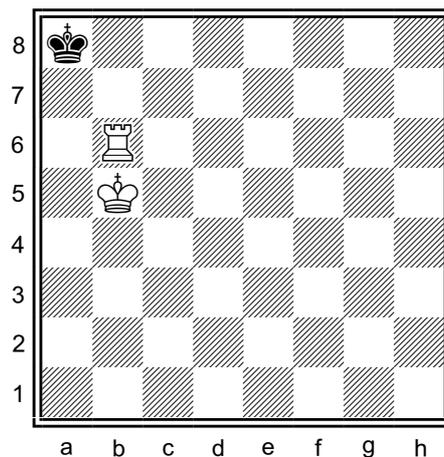


Diagrama 2

Final de Dama: muito poder, um pouco de cautela

Como a Dama é muito mais poderosa que a Torre, ela pode forçar um xeque-mate com mais facilidade. É esse poder, no entanto, que aumenta o perigo de um mate afogado. Por isso, precisa-se de um toque extra de cautela.

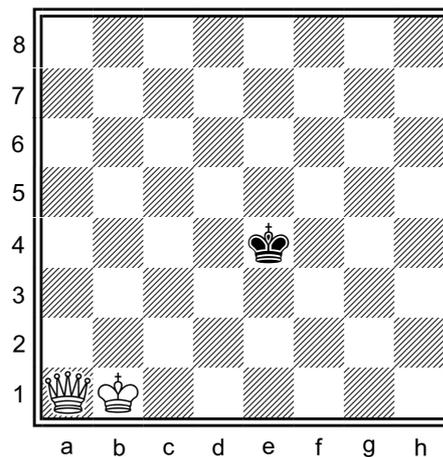


Diagrama 3

O plano ainda é usar o método do caixote, mas, ao contrário da Torre, a Dama precisa conduzir o Rei do lado mais fraco para a borda do tabuleiro sozinha, e só então o Rei irá se colocar em posição para ajudar a dar o xeque-mate. A partir de sua posição no Diagrama 3, as brancas decidem que seu Rei não deveria ir muito longe:

1.Df6

As brancas dão o primeiro passo para armar o caixote.

1...Rd5

As pretas irão fazer de tudo para permanecer o mais ativas possível.

2.De7

As brancas tomaram sua decisão sobre onde fazer o caixote e resolveram que seria mais fácil empurrar as pretas para a coluna-a.

2...Rd4 3.Rc2 Rd5 4.Rc3 Rc6 5.Rc4 Rb6

Repare como a Dama branca foi forte a ponto de forçar os dois últimos lances das pretas.

6.Dd7 Ra6 7.Db5+

Este lance assegura que o Rei preto permaneça na coluna-a. As brancas poderiam ter feito o xeque-mate mais rapidamente com 7.Rc5 Ra5 8.Da7 xeque-mate, mas eu queria demonstrar o método do caixote usando a Dama. Um lance péssimo é 7.Dc7, que leva ao mate afogado.

7...Ra7 8.Rc5 Ra8 9.Rc6

Esta seqüência garante um xeque-mate no próximo lance, ao passo que 9.Db6 produziria outro mate afogado, desfazendo todo o bom trabalho das brancas.

O princípio de forçar o Rei para a lateral do tabuleiro usando o método do caixote é simples e direto. Lembre-se que tanto a Torre quanto a Dama podem forçar o Rei para a borda do tabuleiro e que, apesar de seus poderes descomuns, a Dama só pode dar o xeque-mate em um Rei que foi forçado para a borda do tabuleiro.

Esses dois mates foram um aquecimento fácil. A seguir, você irá descobrir que o Rei precisa ser forçado a um canto para que seja dado o xeque-mate.

OS DIFÍCEIS

Dois Bispos, dois princípios

Não há estratégia de caixote para o mate com os dois Bispos. Em vez disso, aplicam-se dois princípios:

- *Os Bispos funcionam melhor quando estão centralizados e trabalhando lado a lado.*
- *O jogador com os dois Bispos precisa usar seu Rei com mais agressividade.*

No Diagrama 4, a posição inicial é a mais desfavorável para o lado superior. As brancas terão que conduzir o Rei preto para a lateral e, por fim, para uma das quatro angulares. Antes de mais nada, as brancas precisam ativar o seu Rei.

1.Re2 Re4

O Rei preto se move para ficar em oposição e tenta se manter o mais centralizado possível. Uma opção mais fraca seria 1...Rc3 2.Re3, porque o Rei preto seria conduzido mais rapidamente para a lateral do tabuleiro.

2.Be3

Aqui há um padrão recorrente neste final: O Rei preto é forçado a recuar. .

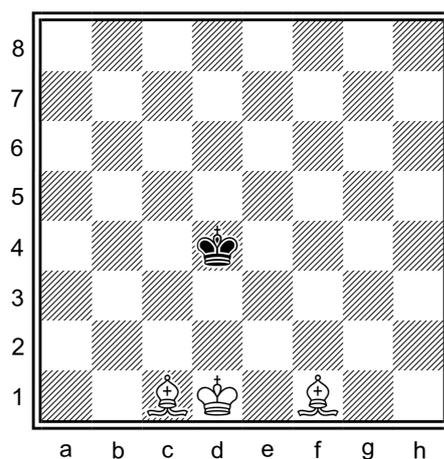


Diagrama 4

2...Re5 3.Rd3 Rd5 4.Bd4

Como antes, o Rei preto é forçado a recuar.

4...Re6 5.Re4 Rd6

As pretas buscam um abordagem diferente em vez de tentar colocar os Reis em oposição.

6.Bc4

Como mostra o Diagrama 5, em meia dúzia de lances, as brancas alcançaram seu objetivo. Os dois Bispos estão centralizados e trabalhando lado a lado com um Rei ativo. As brancas precisam evoluir mais e empurrar o Rei preto para a lateral do tabuleiro.

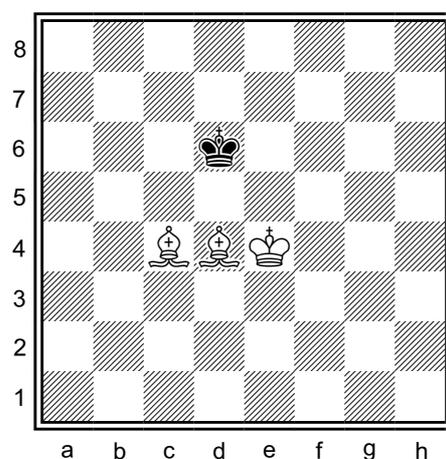


Diagrama 5

6...Rc6

As pretas tentam dificultar o jogo das brancas ao máximo e se recusam a recuar.

7.Re5 Rd7

As pretas estão fazendo o que podem para evitar o canto-a8.

8.Bd5

Este lance deixa c6 indisponível para o Rei preto.

8...Rc7 9.Bc5 Rd7 10.Bd6!

Um lance essencial, já que o Rei preto finalmente é forçado a ir para o fundo do tabuleiro.

10...Re8

Mais uma vez, as pretas tentam ao máximo evitar o canto. Se elas jogaram 10...Rc8, então 11.Bc6 irá transpor para a *linha principal* (“linha principal” refere-se à linha de jogo realmente feita pelos jogadores, ou as variações que o autor considera serem os melhores lances; neste livro, a linha principal aparece no texto em negrito).

11.Re6

Com este lance, o Rei preto permanece colado à fila do fundo.

11...Rd8 12.Bc6

Agora o Rei preto passa a ser forçado em direção ao canto-a8.

12...Rc8

O Diagrama 6 mostra a posição atual, que costuma ser reforçada pelos dois Bispos. Repare como o Rei preto é forçado a mover-se entre d8 e c8. As brancas precisam reposicionar seu Rei para cobrir a7 e b7. A escolha óbvia, b6, acena para o Rei branco.

13.Rd5

Como de hábito, as brancas precisam estar atentas para evitar 13.Re7?? que resultaria em mate afogado e, conseqüentemente, em empate.

13...Rd8 14.Rc5 Rc8 15.Rb6 Rd8

Só mais alguns lances separam as brancas do mate. Elas devem permitir que o Rei preto tenha a oportunidade de mover para o canto..

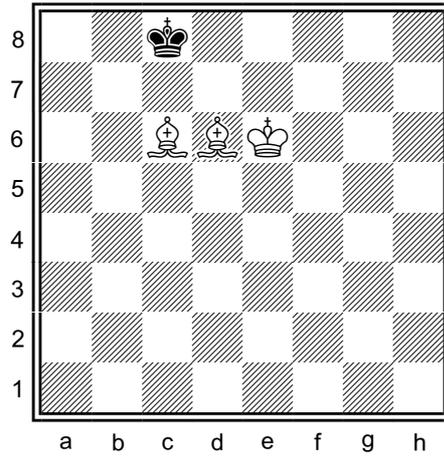


Diagrama 6

16.Bc5 Rc8 17.Be7!

Mais um lance decisivo. As pretas são forçadas para longe do centro e em direção ao canto.

17...Rb8 18.Bd7!

As brancas partem do mesmo princípio que motivou seu lance anterior.

18...Ra8

Finalmente, as pretas foram forçadas ao canto, como mostra o Diagrama 7. Agora, o xeque-mate é simples. As brancas precisam fazer um lance de espera e aguardar que o Rei volte para b8.

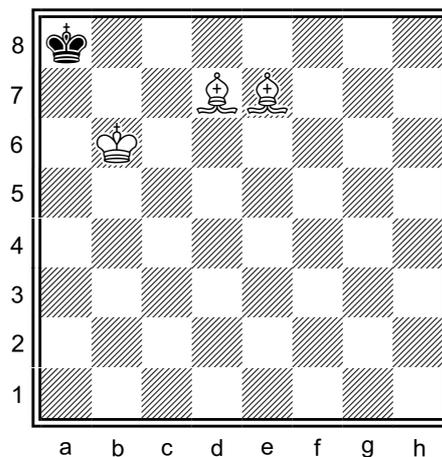


Diagrama 7

19.Bd8

As brancas dispõem de muitos lances de espera. Os lances 19.Bc5, 19.Bf8, 19.Be6 e 19.Ra6 seriam tão eficazes quanto este.

19...Rb8 20.Bc7+ Ra8 21.Bc6 xeque-mate

O Diagrama 8 mostra o agradável final

Este mate básico foi relativamente fácil. Os dois Bispos são tremendamente poderosos em um tabuleiro aberto e cobrem um vasto território. Ao trabalhar lado a lado, podem manter o Rei encarcerado, mas precisam da ajuda do Rei para forçar o mate. Pratique este final com um amigo e tente dar xeque-mate com o mínimo de lances possível. Este treinamento irá ajudá-lo a entender melhor o poder dos dois Bispos e lembrá-lo de que o poderoso Rei é essencial para o final.

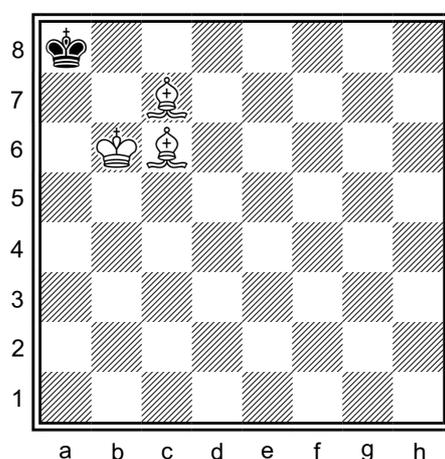


Diagrama 8

Bispo e Cavalo: uma muralha de força

Agora estamos prestes a entrar no território obscuro que deixa o estudo de finais com a reputação de ser difícil. Uma rápida olhada no Diagrama 9 revela um dos aspectos responsáveis por isso.

Até agora foi fácil, com a Dama, a Torre e os dois Bispos desfazendo-se do Rei solitário. O final de Bispo e Cavalo é bem mais difícil – na verdade, se pararmos para pensar, ele é impressionante. Você sabe que um Bispo e um Cavalo valem 3 pontos na contagem material, enquanto uma Torre vale 5 ponto. Um Bispo e um Cavalo juntos totalizam 6 ponto. Por que é mais difícil conseguir o mate com uma força superior que vale 6 do que com uma que vale 5? Não sei, mas é.

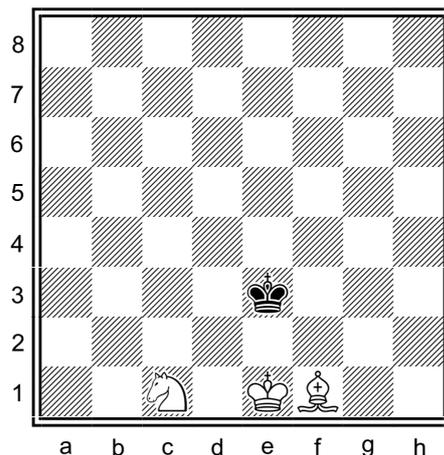


Diagrama 9

As combinações de Bispo e Cavalo força uma abordagem de mate diferente. Os princípios subjacentes a esse final são complexos o bastante para necessitar de um debate.

Existem quatro princípios importantes para lembrar no final de Bispo e Cavalo:

- *O lado superior precisa usar todas as peças, especialmente o Rei, para criar uma “muralha”, em vez de um caixote.*
- *O Rei mais fraco pode levar o mate no canto de mesma cor que o Bispo*
- *Normalmente, o Rei precisa ser levado no canto “errado” primeiro, e então, usando-se a técnica da muralha, deve-se conduzi-lo ao canto “certo”.*
- *O defensor deve tentar se manter no centro o máximo de tempo possível e, quando forçado, correr para o canto errado (lembre-se que, em torneios, você dispõe de 50 lances para forçar a vitória!).*

Infelizmente, este final é bem difícil e nem um pouco simples de dominar. Mas, novamente, você só tem a ganhar quando se dedica a ele. Você irá aprender como coordenar suas peças e melhorar sua capacidade de cálculo. Vamos começar.

1.Bg2

Um bom começo, que também poderia ser 1.Bd3. A primeira coisa que as brancas precisam fazer é forçar o Rei preto a recuar e centralizar seu próprio Rei. As pretas irão tentar se manter no centro enquanto puderem.

1...Rd4 2.Rd2 Re5

Outra opção razoável seria 2...Rc5 3.Rc3, já que as pretas ainda poderiam correr para o canto-h8. Um terceiro cenário, menos favorável, 2...Rc4 3.Cd3 Rd4 4.Re2 Rc4 5.Re3, resultaria nas pretas facilitando o jogo das brancas, já que elas seriam levadas ao canto-a1 – errado – mais rápido que o necessário.

3.Re3 Rf5

Novamente, as pretas não querem cooperar, recuando antes que seja necessário. Elas devem ser conduzidas para o canto-h8.

4.Cd3

Este lance simplesmente faz o Cavalo entrar no jogo e deixa e5 indisponível.

4...Rg5 5.Be4

O quinto lance das brancas, que demonstra os primeiros efeitos da muralha, consta no Diagrama 10. Observe como as peças brancas se combinam para criar barreira que cobre as casas f3, f4, f5, e5, d5 e outras. O objetivo das brancas será empurrar a muralha para frente, forçando as pretas a um cando.

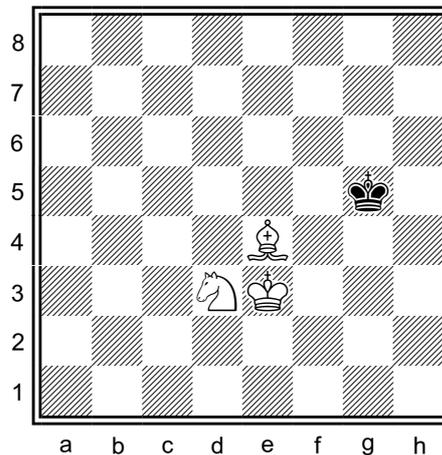


Diagrama 10

5...Rf6

Para as brancas, as pretas estão perto demais do canto-h8, mas elas precisam evitar 5...Rg4? 6.Rd4 Rg5 7.Re5 Rh6 8.Rf6!, pois sabem que seu Rei seria facilmente conduzido até o canto-h1 para levar o mate.

6.Rd4

A linha 6.Rf4 Re6 7.Tg5 Tf7 8.Rf5 também é razoável, já que as brancas fazem progresso. Eu prefiro 6.Rd4, por causa do poderoso passo em direção ao centro.

6...Re6 7.Rc5 Re7 8.Rd5

Neste ponto, o Rei agora precisa levar em consideração para qual canto ir. As pretas escolhem a melhor defesa e se dirigem para o canto-h8.

8...Rf6

Esta é uma escolha sensata, porque se elas optarem por 8...Rd7 9.Re5 Rd7 10.Bd5, não conseguirão chegar ao canto-h8.

9.Rd6 Rf7

As pretas evitam 9...Rg5? 10.Re5 Rh6 11.Rf6 e agora são forçadas a marchar em direção ao canto-h1.

10.Re5 Rg7!

Depois de 10...Re7 11.Bd5!, as pretas novamente perdem a chance de chegar ao canto-h8.

11.Re6 Rg8 12.Ce5!

As brancas não estão apenas centralizando seu Cavalo, elas estão prevendo que o Cavalo será necessário para forçar o Rei preto para fora do canto-h8.

12...Rf8 13.Rf6 Rg8 14.Cf7!

As brancas impedem o acesso do Rei preto ao canto. Esta é a única maneira de vencer. Repare que se, no Diagrama 11, o Rei preto já estivesse em h8, este lance viria com um xeque, e que depois de 14...Rg8 15.Bd3! Rf8 16.Bh7!, o Rei preto seria forçado para fora do canto, assim como em nossa linha principal.

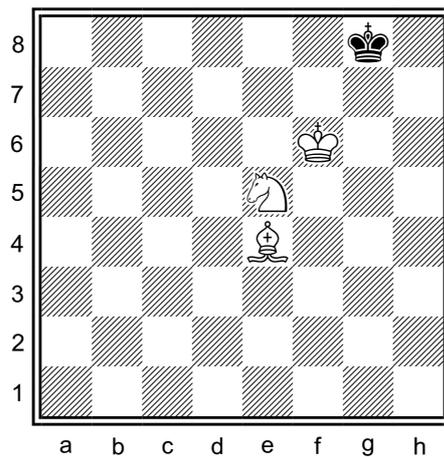


Diagrama 11

14...Rf8 15.Bh7!

Correndo o risco de posicionar mal suas peças, as brancas conseguem fazer com que o Rei preto seja levado de volta ao centro, para longe do canto errado. Agora as brancas precisam ter jogo de cintura. De um lado, elas precisam manter o Rei preto longe do canto-h8 e, de outro, elas não podem permitir que as pretas escapem para a ala da Dama e se dirijam para o canto-a1. É aqui que a muralha volta a agir.

15...Re8 16.Ce5!

Com este lance, as brancas impedem o acesso do Rei preto a d7 e começam a preparar a muralha. As pretas têm uma alternativa, como apresentado no Diagrama 12. A linha principal é 16...Rd8. Se as pretas foram de volta para f8, elas serão derrotadas com mais rapidez.

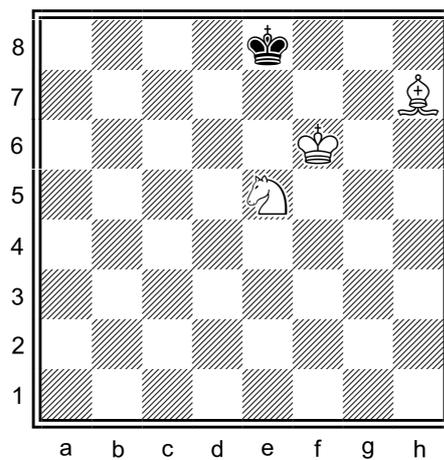


Diagrama 12

16...Rd8

Esta é a melhor forma de resistir, porque 16...Rf8 iria acelerar a derrota. Com 17.Cd7+ Re8 18.Re6!, as brancas mantêm o Rei preto na fila dos fundos e o forçam a ir para o canto correto. Então, 18...Rd8 19.Rd6 Re8 20.Bg6+! impede a fuga das pretas de uma vez por todas, ao mesmo tempo em que libera o Cavalo. Com 20...Rd8 21.Cc5!, as brancas cobrem d7, b7 e a6, o que restringe duramente o Rei preto. Com 21...Rc8 22.Be8!, o Bispo prepara o deslocamento para a melhor opção, a diagonal a4-e8, onde o Rei preto fica impedido de escapar para a ala do Rei e continua a ser força para o canto correto. Agora, 22...Rd8 23.Bc6 Rc8 24.Bd7+! é a seqüência que dá certo. O rei preto é forçado para o canto de maneira que, com 24...Rb8 (24...Rd8? 25.Ce6 seria xeque-mate) 25.Rc6 Ra7 26.Rc7 Ra8 27.Rb6, similar ao exemplo de xeque-mate com os dois Bispos, o Rei branco alcança a casa ideal. As brancas dão xeque-mate em mais dois lances.

17.Re6 Rc7!

Ao ver este lance, você pode ter a sensação de que as brancas estragaram sua vitória e que a presa está prestes a escapar. Não mesmo! No Diagrama 13, as peças brancas se coordenam para formar uma muralha.

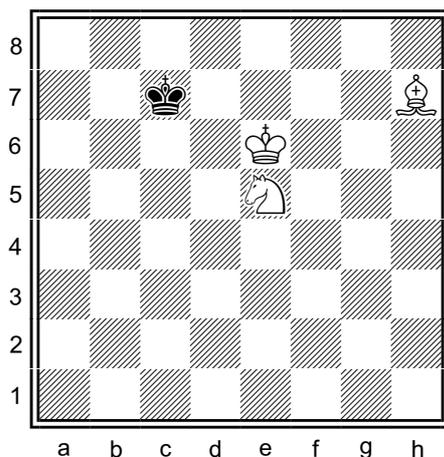


Diagrama 13

18.Cd7!

Parabéns! As brancas cobrem tanto b6 quanto c5 e impedem a fuga das pretas.

18...Rb7

As pretas tentam jogar ...Rb7-a6 e recuar para a coluna-a. Uma opção mais fraca seria 18...Rd8 19.Rd6, que transpõe para uma linha já explorada..

19.Bd3!

Com este lance, as brancas cobrem todas as casas na diagonal f1-a6. O rei preto não vai escapar do destino que o espera em a8.

19...Rc6 20.Bc4

As brancas mantêm o rei preto sob vigilância. Ele é forçado a recuar.

20...Rc7

As pretas resistem o melhor que podem. Um caminho mais fraco é 20...Rb7 21.Rd6! Rc8 22.Cc5 Rd8 23.Bb5, que transpõe para a linha vitoriosa detalhada depois do Diagrama 12.

21.Bb5!

A muralha continua a pressionar. Agora as brancas cobrem a6, c6 e, em alguns casos, e8.

21...Rd8

Este é o melhor lance, já que tanto 21...Rc8 como 21...Rb7 permitem 22.Rd6 e a vitória mais rápida. As brancas não podem deixar que as pretas escapem de volta para a ala do Rei.

22.Cf6 Rc7 23.Cd5+!

O diagrama 14 mostra o Rei preto lindamente cercado. Não há escapatória nem para a ala do Rei nem para a parte superior da ala da Dama. As pretas estão emparedadas no canto certo, e agora cabe às brancas aproximarem-se do Rei, ao mesmo tempo em que prestam atenção às possibilidades de mate afogado.

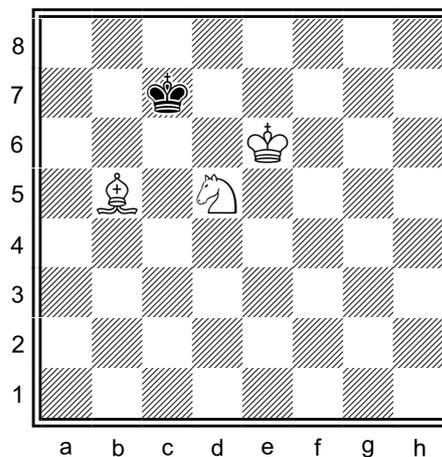


Diagrama 14

23...Rd8 24.Rd6 Rc8 25.Re7!

Neste momento decisivo, as pretas são forçadas a ir para a coluna-b.

25...Rb8 26.Rd8 Rb7 27.Rd7

Agora que o Rei branco acomodou-se mais perto, está na hora de executar a rede de mate final.

27...Rb8

Esta é uma escolha necessária, senão 27...Ra7 28.Rc7 Ra8 29.Cb6+ Ra7 30.Cc8+ leva ao mate com o lance seguinte.

28.Ba6 Ra7 29.Bc8!

Este lance limita as opções das pretas a apenas três casas.

29...Rb8 30.Cb4

O Diagrama 15 mostra que o Cavalo pode se mover agora que o Rei branco está pronto para cobrir b6.

.

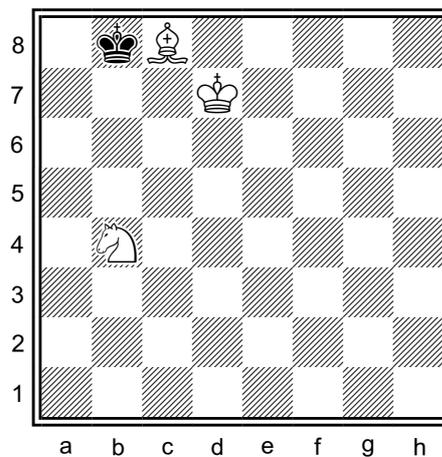


Diagrama 15

30...Ra7 31.Rc7 Ra8 32.Bb7+ Ra7 33.Cc6 xeque-mate.

Foi meio complicado, não? Foram necessários 33 lances para vencer, a partir de uma posição inferior. E vários lances difíceis de prever. Este processo é de tal importância que você precisa ter certeza que entendeu. Quando meu primeiro professor de xadrez mostrou o método, ele perguntou: “Entendeu?” “Claro!” respondi sem hesitar. “Muito bem. Já que é assim, pode me dar o xeque-mate”. Obviamente, fracassei e levei a semana seguinte tentando entender o método. Uma vez que este “mate básico” foi difícil para mim, imagino que ele será complicado para você também. Portanto, vamos

repassá-lo, mas desta vez com o Bispo das casas pretas, para que você não tente copiar exatamente a mesma seqüência anterior.

Monte o Diagrama 16 e jogue com os dois lados do tabuleiro. Tente dar xeque-mate nas pretas pelo menos duas vezes. Depois, leia o resto do capítulo e veja quantos lances você conseguiu prever por si só. Você deve conseguir prever pelo menos metade dos lances corretamente. Para cada previsão correta, você ganha um ponto. Conte seus pontos ao final da seqüência para ver se adivinhou mais da metade dos lances.

Como você pode ver no Diagrama 16, fiz um esforço deliberado para colocar as peças brancas na pior posição possível. Os primeiros lances irão partir do seguinte princípio: *leve o Rei e as outras peças para o centro*.

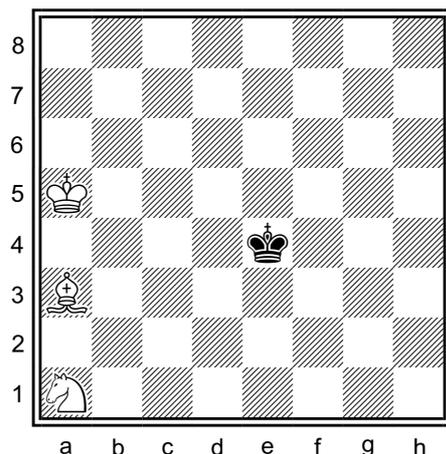


Diagrama 16

1.Rb5

Ganhe um ponto por 1.Cb3, mas não por 1.Cc2 Rd3 2.Cb4+ Rc4, que é lento.

1...Rd4

Obtenha outro ponto se você estava pronto para responder a 1...Rd5 com 2.Cb3, que forçaria o Rei preto a se afastar.

2.Cb3+ Rc3 3.Cc5

As brancas continuam a levar suas peças para o centro. Subtraia um ponto se você quis jogar 3.Ra4?, um lance que iria contra a idéia de centralização.

3...Rd4

As pretas se preparam para correr em direção ao canto-h1. Depois de 3...Rc2? 4.Rc4 Rb1? 5.Rb3, as brancas dariam xeque-mate em apenas mais alguns lances.

4.Bb2+

Este lance força as pretas a se comprometerem com uma escolha. Elas tentarão escapar para o canto-a8 ou para o canto-h1?

4.Re3

As pretas se dirigem para a segurança do canto-h1. Se as pretas jogassem 4...Rd5, o que você faria? Você merece crédito apenas se estava preparado para jogar 5.Bc3 Rd6 6.Rc4 Rc6 7.Be5 Rb6 8.Rd5, em que as brancas centralizam suas peças com sucesso.

5.Rc4 Rf4 6.Rd3

Você também merece crédito por 6.Rd5, mas somente se estava preparado para responder a 6...Rf5 com 7.Be5, forçando o Rei preto a recuar

6...Rf5

Ganhe um ponto por manter o Rei preto cercado ao responder a 6...Rf3 com 7.Be5.

7.Re3 Rg4 8.Re4

Bem pensado. Agora o plano das brancas está ficando claro. O Rei preto está sendo forçado para a lateral e, posteriormente, para o canto.

8...Rg3

Se as pretas jogarem 8...Rg5, como você reagiria? Se você estava preparado para jogar 9.Be5 e responder a 9...Rg4 com 10.Bf4, ou a 9...Rg6 com 10.Rf4, ganhe um ponto.

9.Cd3

Agora o Cavalo está perto da ação, controlando f2, de modo que pode descartar quaisquer rotas de fuga possíveis.

9...Rg4 10.Bc1!

As brancas restringem o Rei preto ao controlar várias casas importantes na diagonal c1-h6. Reconheço que estou trapaceando um pouco. Eu disse para você centralizar suas peças, mas isso não quer dizer que você não pode pensar por si mesmo! Ganhe 2 pontos por este lance. Ganhe 1 ponto se você pensou em centralizar suas peças jogando 10.Bf6 Rg3 11.Be5+.

10...Rg3 11.Bf4+ Rg2

Ganhe mais um ponto se você estava preparado para 11...Rg4? 12.Cf2+! Rh4 13.Rf5, um lance experiente que mantém as pretas longe do canto-h1.

12.Re3 Rf1

Se as pretas tivessem se deslocado com 12...Rh3, como você reagiria? Se você não estava preocupado porque sabia que as pretas seriam conduzidas ao canto-h8 depois de 13.Rf3 Rh4 14.Cc5 Rh5 15.Rg3 Rg6 16.Rg4 Rf6 17.Bd6, você merece palmas e 2 pontos. Repare como as peças brancas criam uma muralha que irá forçar o Rei preto ao canto-h8.

13.Rf3 Rg1

As pretas se defenderam bem ao ficar perto do canto-h1. Agora elas precisam ser expulsas.

14.Cf2!

Subtraia um ponto se você estava pronto para jogar um lance diferente.

14...Rh1 15.Bh2!

Idem: subtraia um ponto se você também não planejou este lance.

15...Re1 16.Ce4!

Agora que as pretas foram forçadas para fora do canto branco, está na hora de controlar seus movimentos, assim como foi feito antes.

16..Rd1

Pare aqui um instante. Se o lance tivesse sido 16...Rf1, o que você teria feito? Se você estava preparado com 17.Cd2+ Re1 18.Re3, ganhe um ponto.

17.Re3

Subtraia um ponto por qualquer outro lance.

17...Rc2

Caso fosse 17...Re1, você estaria pronto para jogar 18.Cd2, como na situação anterior? Bom. Você não ganha créditos, apenas uma discreta saudação.

Chegou a hora da verdade. O que você vai jogar? Repare que a posição no Diagrama 17 é uma imagem espelhada do Diagrama 13. Não olhe! Você ficará sabendo a resposta, mané!

18.Cd2!

O lance principal. Se você o encontrou, ganhe um bônus de dois pontos. As brancas cobrem b3 e b1. Tudo o que elas têm a fazer é impedir que o Rei preto vagueie pela coluna-a.

18...Rb2 19.Bd6!

É o único jeito. Subtraia um ponto por qualquer outro lance.

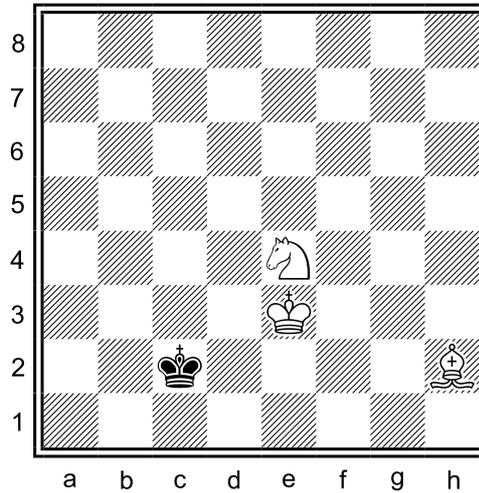


Diagrama 17

19...Rc3 20.Bc5 Rc2 21.Bh4 Rd1

Qualquer outro lance perderia de forma mais rápida. Talvez as pretas esperem conseguir rastejar de volta para o canto-h1.

22.Cf3 Rc2 23.Cd4+!

Agora a muralha está sólida e no lugar certo. Subtraia um ponto por outros lances. O truque é deixar as peças onde estão e aproximar o Rei branco.

23...Rd1 24.Rd3 Rc1 25.Re2! Rb2 26.Rd2 Rb1

Quando se olha para o Diagrama 18, fica fácil ver que se o Rei branco pudesse ir um pouquinho além dos limites – c2 seria ideal – então o xeque-mate seria fácil. Neste estágio da operação, precisa-se do Bispo para assegurar que o Rei preto não fuja para o fundo do tabuleiro.

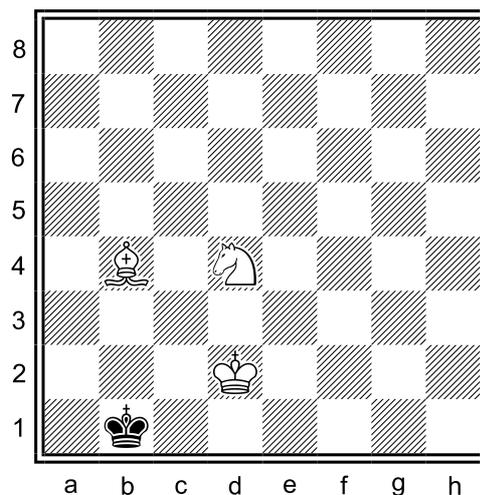


Diagrama 18

27.Ba3!

Você ganha apenas 1. ponto por este lance, embora ele talvez valha 2 pontos.

27...Ra2 28.Bc1 Rb1 29.Rd1!

As brancas conquistam o controle sobre c2.

20...Ra1 30.Rc2

Diminua 4 pontos inteiros se você jogou qualquer outro lance! Onde é que você estava com a cabeça?

30...Ra2 31.Ce2

Marque mais um ponto se o artista em você não conseguiu se decidir entre 31.Ce2 e 31.Cb5, que também ganha um ponto. Se você jogou 31.Cb3 ou 31.Bb2, afogando o Rei preto em ambos os casos, considere a alternativa de aprender a jogar damas. Também é um jogo difícil.

31...Ra1 32.Bb2+ Ra2 33.Cc1 xeque-mate

Agora conte seus pontos. Seja honesto! Subtraia aqueles pontos perdidos também. Você conseguiu marcar 17 pontos? Não se preocupe se você não conseguiu – levei um bom tempo. Mas você não está pronto para ir ao Capítulo 2, então releia esta parte do capítulo e depois prossiga.

O IMPOSSÍVEL

Rei e dois Cavalos contra Rei

Se você achou que o mate básico de Bispo e Cavalo contra Rei solitário foi injustamente difícil – eu certamente achei – você ficará chocado ao descobrir que um Rei e dois Cavalos não têm como forçar um xeque-mate contra um Rei solitário! A primeira vez que ouvi isso, minha reação foi imediata: "Impossível!", gritei. "Exatamente!", respondeu meu professor.

Como é difícil entender! Um Cavalo vale 3 pontos e, com ambos no tabuleiro, como posso ter uma vantagem de 6 pontos e não conseguir vencer? Eu precisava de provas. Rapidamente montei um esquema de mate com os dois Cavalos, como mostram os Diagramas 19 e 20 e, satisfeito comigo mesmo, observei: "Aqui está o xeque-mate!".

"Muito bem", meu professor respondeu, "mas você não tem como forçá-lo". Ele estava certo. Depois de batalhar para finalmente forçar o Rei adversário ao canto, eu sempre acabava com um mate afogado.

Dê uma olhada no Diagrama 20 e imagine que o Cavalo-c2 branco está em e2, cobrindo c1. O último lance das brancas, Cd2+, forçou o Rei preto a ir para o canto. Agora, o golpe de misericórdia é jogar Ce2-d4-c2 xeque-

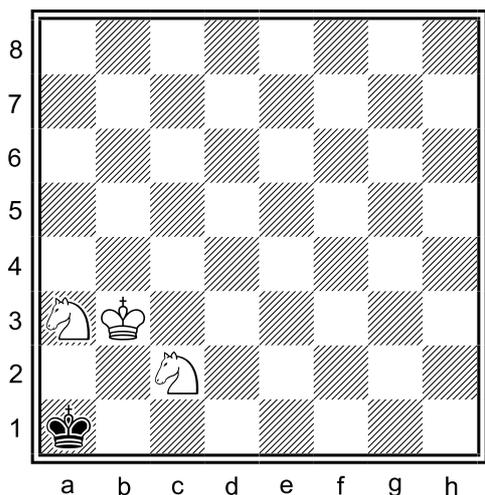


Diagrama 19

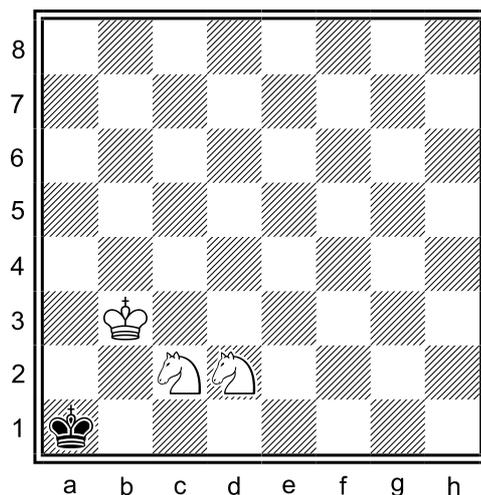


Diagrama 20

mate. Mas, infelizmente, o Rei preto fica em mate afogado! Se ao menos as pretas pudessem se mover, dar xeque-mate seria barbada. Não importava o quanto eu tentasse, a única maneira que conseguia dar xeque-mate nas pretas era com a sua cooperação. Eu não tinha como fazê-lo à força. Passe algum tempo neste final desconcertante e veja por si mesmo.

A noção de que se pelo menos as pretas pudessem se mover motivou especialistas em final a pensar em estabelecer um campo teórico completamente hermético sobre finais. E se as pretas tivessem um peão? Sem dúvida isso resolveria a questão. No Diagrama 21, coloquei um peão no tabuleiro de forma que agora as pretas levam um xeque-mate eficaz com 1.Cc6+ Ra8 2.Ce8 d4 3.Cc7 xeque-mate. Jogadores de final divertem-se tentando achar a "zona" que engloba o avanço máximo do peão até que ele seja bloqueado sem comprometer a vitória. Felizmente, vou poupá-lo do debate sobre esses finais, já que o processo de vitória às vezes chega a centenas de lances!

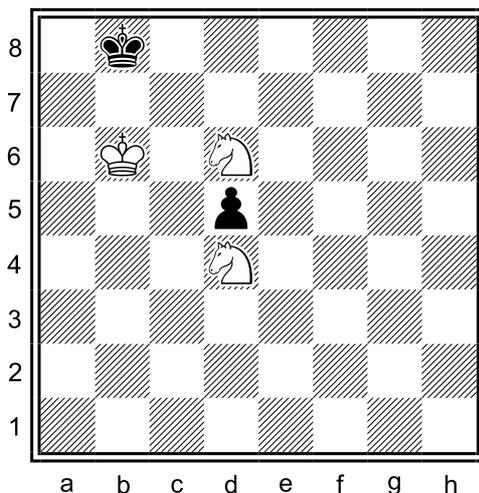


Diagrama 21

O LOUCO

Rei e Cavalo solitário contra Rei e Peão

Por ora, deixe-me surpreendê-lo com dois exemplos graciosos de um Rei e Cavalo solitário fazendo o serviço com a ajuda dos peões do adversário.

O primeiro exemplo, mostrado no Diagrama 22, não é um teste e você não encontrará a solução neste livro. Incrivelmente, é a vez das brancas de fazer o lance e vencer. Como pode um Cavalo solitário dar o mate enquanto dois Cavalos não conseguem? Este é mais um dos sedutores mistérios do xadrez.

Se você não ficou muito impressionado com o Diagrama 22, dê uma espiada no Diagrama 23.

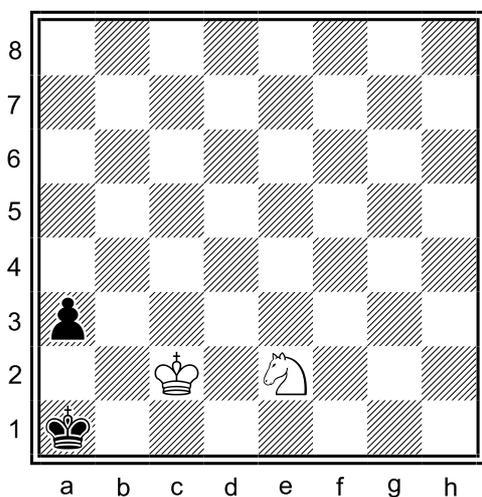


Diagrama 22

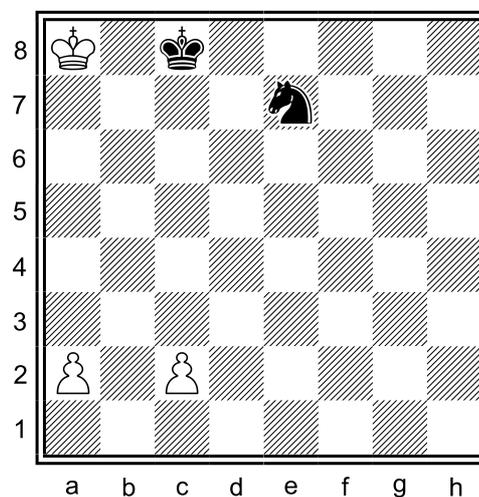


Diagrama 23

TESTE 1: Você consegue descobrir como o Rei e o Cavalo irão ganhar esta posição? (As soluções para os testes podem ser encontradas no final de cada capítulo.)

Antes que você tente resolver este teste, vamos primeiro agradecer a Bruce Moreland, de Seattle, programador do software de xadrez Ferret, por enviar este problema. Bruce explica que se pode fazer muita coisa em finais como este e avisa que as pretas podem dar o xeque-mate nas brancas em exatamente 17 lances. Os movimentos do Cavalo e do Rei pretos são bem intrincados.

SOLUÇÕES

(As chaves indicam lances alternativos que não modificariam o resultado de vitória.)

TESTE 1 (Diagrama 23): 1...Cc6! 2.a3 {c3} Rc7! 3.a4 {c3} Rb6 {Rc8} 4.a5+ {c3} Rc7! 5.a6 {c3} Ce5 {Cb8, Rb6, Rc8} 6.c3 {Ra7} Cc4 {Cc6, Cd7} 7.Ra7 Cb6 8.c4 Cd7 9.Ra8 Rb6 10.c5+ Rc6! 11.Ra7 Rc7! 12.Ra8 Ce5 13.Ra7 Cc6+ 14.Ra8 Rc8 15.a7 Ce5 {Ca5, Ce7, Cd4, Cb4, Cd8} 16.c6 Cc4! 17.c7 Cb6! xeque-mate.

2

Finais de Rei e peão

Em todos os estágios de uma partida de xadrez, o senso de oportunidade tem importância vital. Mas esse senso sofre transformações estranhas nos finais de Rei e peão. Na abertura e no meio-jogo, cada lance é valorizado como uma maneira de acentuar nosso desenvolvimento, proteger nosso Rei, resguardar uma fraqueza ou iniciar um ataque. No xadrez, cada lance é um *tempo*, cujo plural é *tempi*, que se mistura com o conceito de senso de oportunidade. Em finais de Rei e peão, a diferença de um único tempo costuma ser o fator decisivo. Ter um lance extra em uma corrida de peões pode significar a diferença entre a vitória e a derrota. É interessante notar que, em alguns finais de Rei e peão, você chega a querer que seja a vez do adversário, ou seja, você quer perder um tempo!

Para ilustrar a importância do senso de oportunidade, há uma piada que conto sobre um ladrão de bancos que se recusava a dizer para as autoridades onde ele havia enterrado o produto do roubo, por mais que tentassem. Em um dos telefonemas semanais de sua mãe, ela disse que estava pensando em plantar batatas no fundo do quintal. O filho mostrou sua preocupação enfaticamente, dizendo: "Mãe, decididamente não é uma boa idéia! O solo é muito duro e a senhora vai ter que cavar muito fundo para plantar as batatas. A senhora provavelmente vai arrebentar as costas e pode até se machucar gravemente. Prometa-me que a senhora não vai plantar batatas. Agora não é a hora de fazer isso!". "Mas..", ela começou a protestar, porém seu filho insistiu: "Sério, mãe, agora não é a hora de plantar batatas.". Na semana seguinte, quando ela telefonou, o filho perguntou: "Mãe, como estão as coisas?". "Péssimas", a mãe respondeu. "A polícia e os agentes do FBI estão por todo lugar, escavando o fundo do quintal! Está uma bagunça e estou em pânico! Não sei o que fazer!" Calmamente, o filho respondeu: 'Agora a senhora pode plantar suas batatas".

Assim como na vida, no xadrez, às vezes, o melhor a se fazer é esperar.

A GUERRA DOS PEÕES

Armados com a noção da importância de *tempi* e tempo, podemos desfrutar de um exemplo prático e de um exercício que vi ser ensinado no mundo todo. No Diagrama 24, há a posição inicial dos peões, sem a presença das outras peças. Neste exemplo, os dois jogadores estão tentando promover seus peões. O primeiro a coroar um de seus peões vence. As brancas começam. O jogo guerra dos peões parece fácil à primeira vista, mas não se esqueça que perdi seguidamente para meu primeiro professor! Agora sempre venço meus alunos na guerra dos peões, seja jogando com as pretas ou com as brancas.

Neste exemplo de uma guerra dos peões mal jogada, com 1.e4 e5 2.c4? c5 3.a4? a5, as brancas vão ficando sem alternativas para criar um desequilíbrio. As brancas cometem mais um erro: 4.g4?, que se revela fatal. Então, 4...g5 5.h3 h6 6.f3 f6 7.d3 d6 8.b3 b6 nos leva ao Diagrama 25.

É a vez das brancas e elas não sabem o que fazer. Elas adorariam passar a vez, mas não têm essa opção. Agora imagine que, em seu primeiro lance, as brancas tivessem jogado 1.e3, e respondido a 1...e5 com 2.e4, na esperança de imitar seu adversário, assim como antes. Nesse caso, seria a vez das pretas no Diagrama 25 e elas estariam perdidas. Jogue a guerra dos peões com um amigo. Isso irá ajudá-lo a desenvolver suas habilidades de cálculo e ensiná-lo a importância vital de controlar o tempo.

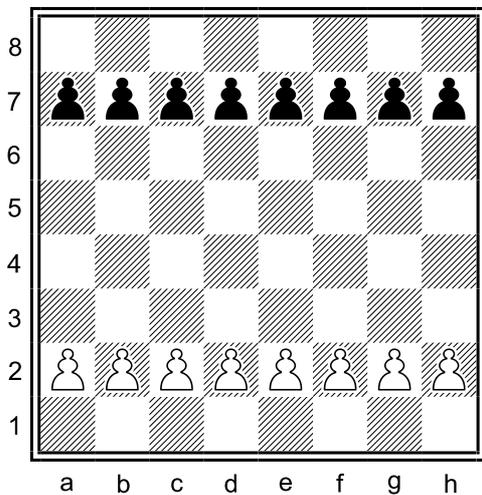


Diagrama 24

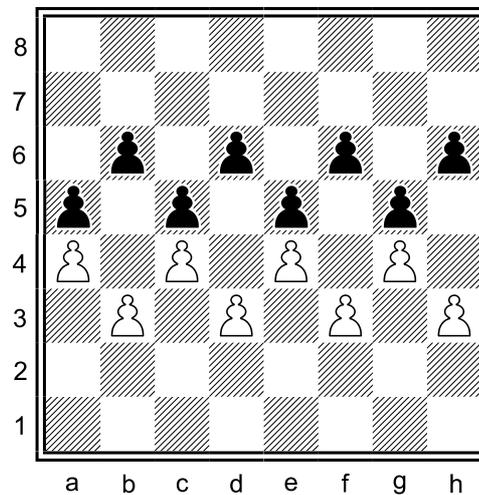


Diagrama 23

Em finais de Rei e peão, a luta por um tempo pode significar a diferença entre o empate e a vitória. Nesta seção, você aprenderá a identificar qualquer posição com Rei e peão contra Rei solitário que indica se a partida será vitoriosa ou terminará em empate.

REIS EM OPOSIÇÃO DIRETA

Está na hora de compreender o básico dos finais de Rei e peão contra Rei. O primeiro princípio básico é este: se o Rei defensor está diretamente em frente ao peão, o final resulta em empate. Isso vale para todos os peões, do a ao h.

No Diagrama 26, o Rei preto tem a posição defensiva perfeita e a partida está empatada. No entanto, há uma série de truques que você precisa saber. O jogo começa da seguinte maneira:

1.Rc3 Rb6!

O Rei atacado recua na mesma coluna do peão.

2.Rc4 Rc6!

Este lance coloca os Reis imediatamente em oposição direta. Oposição é um aspecto crucial para o final de Rei e peão. Os Reis ficam cara a cara e, uma vez que nenhum deles pode avançar, um tem de ceder e este é o jogador que "perde" a oposição. No último lance das pretas, as brancas precisam ceder, e as pretas ganham a oposição. Qualquer outro lance perde!

3.Rd4

As brancas tentam induzir o adversário a cometer um erro.

3...Rb5!

As pretas não perdem tempo em voltar para a casa em frente ao peão. Os jogadores agora repetem os lances que acabaram de jogar

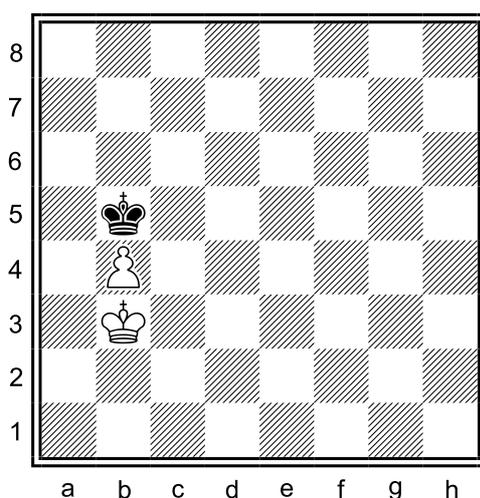


Diagrama 26

4.Rc3 Rb6 5.Rc4 Rc6 6.b5+

Impossibilitadas de fazer progresso de outra maneira, as brancas avançam o peão.

6...Rb6

O Rei sempre fica no caminho do peão.

7.Rb4 Rb7 8.Ra5 Ra7!

O Rei preto ganha a oposição e salva a partida. As brancas avançam o peão novamente.

9.b6+ Rb7 10.Rb5

O Diagrama 27 revela um momento crítico, que se repete muitas vezes. As pretas dispõem de um único lance para salvar a partida.

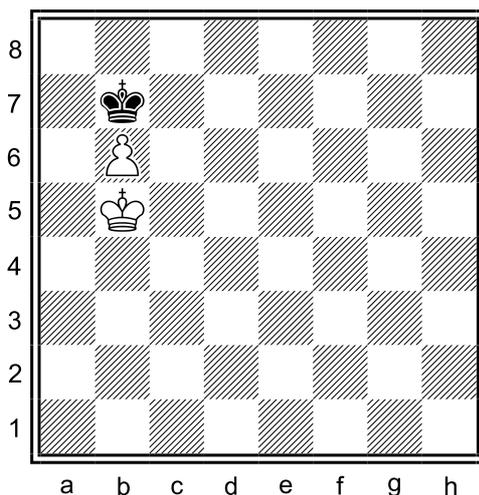


Diagrama 27

10...Rb8!

Por que 10...Ra8 ou 10...Rc8 não teriam funcionado?

11.Rc6 Rc8 12.b7+ Rb8 13.Rb6

Mate afogado. O final resulta em empate.

Repare que 10...Rc8 teria perdido para 11.Rc6 Rb8 12.b7 Ra7 13.Rc7, em que o peão-b é promovido. Essa amostra indica que, para que o peão seja promovido, o lado superior precisará dar sustentação ao Rei, o qual precisa cobrir a casa da promoção para forçar a promoção do peão.

Imagine que você seja as brancas no Diagrama 28. Esta posição foi conquistada a duras penas. Você irá vencer ou empatar? Somente um lance garante a vitória.

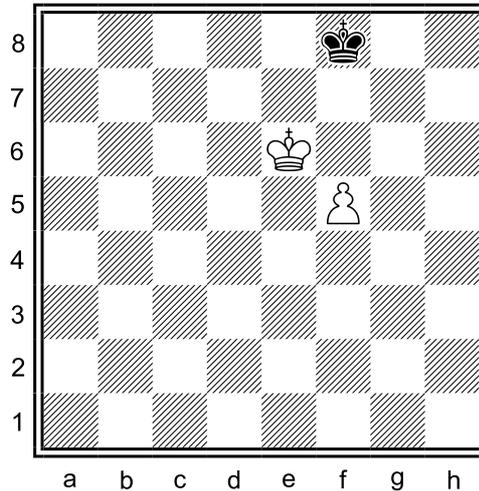


Diagrama 28

1 .Rf6!

O lance crucial: as brancas movem seu Rei em frente ao peão a fim de poder proteger a casa de promoção. O avanço mundano do peão, 1.f6? Re8 2.f7+ Rf8 3.Rf6, resultaria em mate afogado e empate. Depois de Rf6!, as pretas são forçadas a mover seu Rei para fora do caminho e perdem.

1...Re8

Droga! Nem 1...Rg8 2.Re7! teria salvado as pretas.

2.Rg7!

As brancas vencem. Elas cobriram f8 e, com o Rei preto fora do caminho, o peão-f pode ir adiante despreocupadamente para ser promovido.

Tanto o peão-a quanto o peão-h apresentam um problema diferente. No Diagrama 29, independentemente de quem dispõe do lance, a partida fica empatada. As brancas não têm como cobrir a casa de promoção h8.

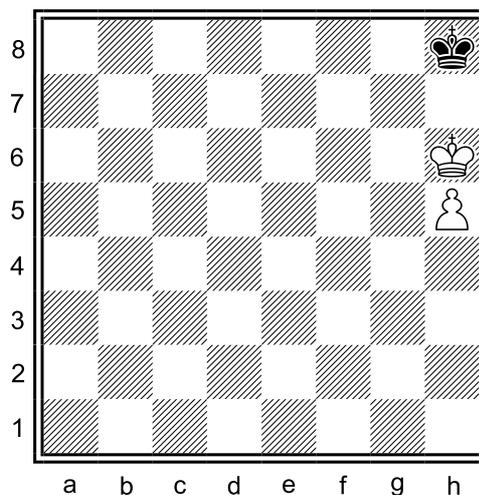


Diagrama 29

1...Rg8 2.Rg6 Rh8 3.h6 Rg8 4.h7+ Rh8

A partida está empatada.

No Diagrama 30, os dois Reis estão em oposição. Para vencer a partida, as brancas terão de *passar para a casa em frente a seu peão, ganhar a oposição*, e, então, *garantir a casa de promoção*. Este método de acompanhar o peão em seu avanço pelo tabuleiro é essencial para vencer muitos finais de Rei e peão, mesmo que ficar na frente de um peão passado pareça se opor ao plano de promoção. Imagine o Rei como um batedor, abrindo caminho para o peão.

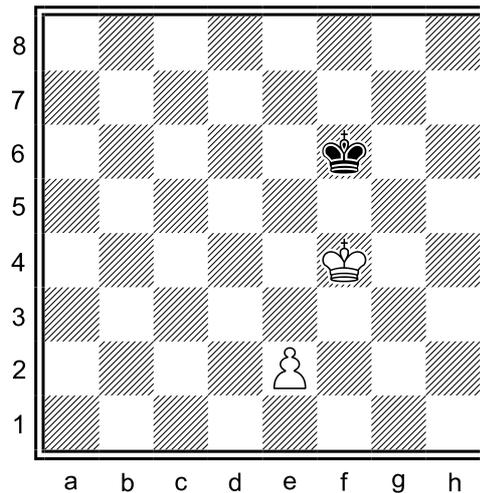


Diagrama 30

1.Re4!

O lance vitorioso. Apressar o avanço do peão com 1.e4? Re6! seria um erro. Quando as pretas esperam o peão avançar com 2.e5 Re7! 3.Rf5 Rf7, a partida termina empatada.

1...Re6! 2.e3!

Este é o objetivo das brancas. O Rei preto precisa ceder passagem, perdendo a oposição e permitindo que o Rei branco acompanhe o peão até sua promoção. Se as brancas não fizessem esse lance de espera com o peão, elas não ganhariam a oposição.

2...Rf6 3.Rd5 Re7 4.Re5!

As brancas ganham a oposição de novo e forçam o Rei preto a se desviar

4...Rd7 5.Rf6 Rd8 6.e4 Re8 7.Re6 Rf8 8.Rd7!

As brancas ganham controle de e8, e o peão marcha em frente com êxito.

Assim concluímos o básico dos finais de Rei e peão. No entanto, se isso fosse tudo, aprender esses finais seria moleza. Agora, vamos experimentar algo mais difícil.

O desenrolar da situação mostrada pelo Diagrama 31 parece óbvio.

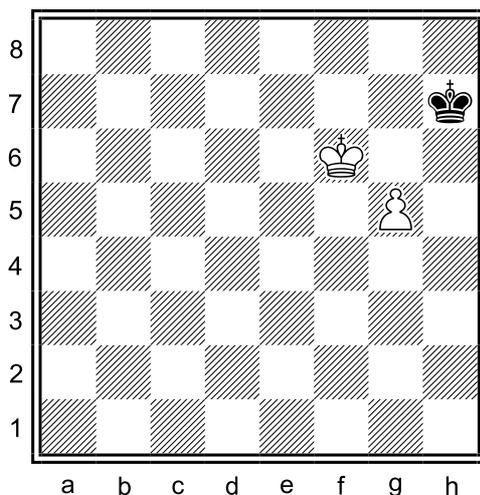


Diagrama 31

1.Rf7!

As brancas controlam a casa de promoção. A escolha mais fraca, 1.g6+? Rh8! 2.g7+ Rg8, teria jogado a vitória pela janela.

1...Rh8

Um pânico repentino apodera-se das brancas. Elas percebem que o peão não pode avançar de imediato devido à ameaça de mate afogado. O que fazer? Como elas conseguirão melhorar sua posição? Afinal, elas já controlam a casa de promoção.

2.Rg6! Rg8 3.Rh6! Rh8 4.g6 Rg8 5.g7

O Rei preto agora precisa ceder passagem, e as brancas vencem.

5...Rf7 6.Rh7

Levou um susto com este exercício? Agora você deve estar ciente do fato que peões-b e peões-g dão ao lado defensor a oportunidade extra de fuga, uma vez que o adversário, estando perto do canto, tem o auxílio das possibilidades de mate afogado.

No Diagrama 32, imagine que você joga com as brancas em uma partida de torneio. Seu adversário é o respeitado grande mestre Yasser Seirawan. Satisfeito por ter a vantagem no empate, você quer desesperadamente vencer, para que possa se vangloriar de sua façanha para todos os amigos.

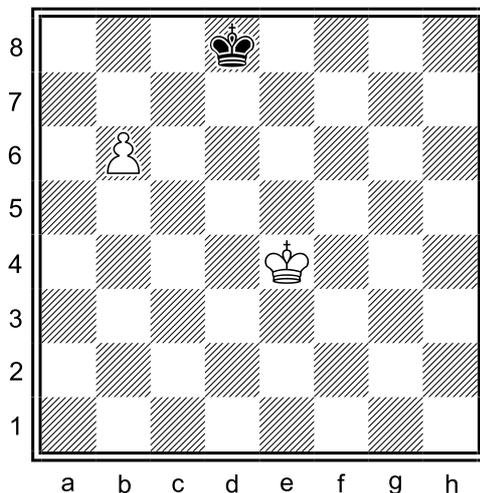


Diagrama 32

A primeira coisa que você percebe é que seu peão está um pouco avançado demais e distante de seu Rei. Isso significa que você não tem como se colocar em frente ao peão para tentar ganhar a oposição. Preocupado com a captura, você corre para protegê-lo.

1.Rd5 Rd7 2.Rc5 Rd8

TESTE 1: Este último lance armou uma cilada. Como você continuaria?

REIS EM OPOSIÇÃO DISTANTE

Aprendemos as implicações de quando os Reis estão frente a frente em oposição direta, mas, em algum momento precedente, os Reis podem estar a uma grande distância um do outro. Para saírem no mano a mano na oposição, primeiro eles precisam ficar mais próximos. Ao chegarem mais perto um do outro, porém, é importante saber qual Rei tem mais chances de ganhar a oposição. Quando os Reis não estão em oposição direta, costumam ficar em estado de oposição distante. O que eu quero dizer com isso?

No Diagrama 33, as brancas querem acompanhar o peão em seu avanço, mas o Rei preto está bem posicionado para bloquear seu progresso. A única esperança das brancas é levar seu Rei adiante a partir da primeira fileira e ganhar a oposição ao colocar-se na frente do peão.

1.Rd2

As pretas estão enrascadas. Parece que não importa onde elas coloquem o Rei, ele perde a oposição e a partida. Por exemplo: jogar 1...Rd5?

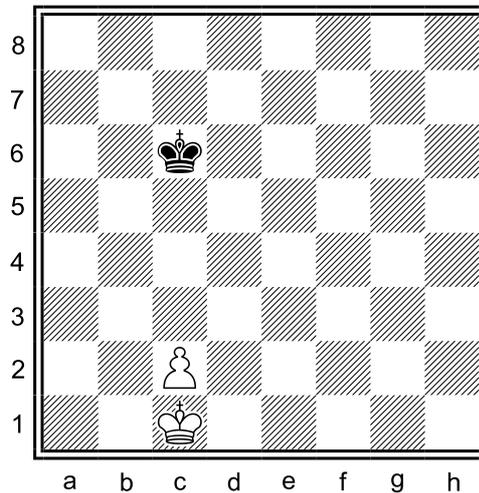


Diagrama 33

2.Rd3 Rc5 3.Rc3 Rd5 4.Rb4 Rc6 5.Rc4 significa vitória para as brancas, como já vimos. Também não adianta jogar 1...Rc5? 2.Rc3!, pois transpõe para a mesma linha. Tentar 1...Rb5 2.Rd3 Rc5 3.Rc3 dá o mesmo resultado, e a pretas transpõem de novo. As pretas dispõem de um único lance:

1...Rd6!

Com este lance, as pretas entram em oposição distante. Em vez do confronto direto com uma casa entre os Reis, as pretas mantêm-se a três casas de distância, alcançam oposição distante, e a partida está empatada. Quando o Rei branco avança, o Rei preto fará o mesmo, mas ele terá vencido a oposição.

2.Rc3 Rc5!

As pretas ganham a oposição, e a partida está empatada. Se as brancas tivessem tentado 2.Rd3, então 2...Rd5! teria vencido a oposição e também garantido o empate.

Agora voltemos ao Diagrama 33. Suponha que as brancas tentem:

1.Rb2

Neste caso, as brancas esperam levar as pretas a permitir a oposição. Por exemplo: 1...Rd5? 2.Rb3! possibilitaria que as brancas ganhassem a oposição. Depois de 1.Rb2, as pretas dispõem de uma maneira similar de manter a oposição distante:

1...Rb6!

Agora, se as brancas avançarem o Rei, as pretas farão o mesmo e, assim, ganharão a oposição.

2.Rb3 Rb5

As pretas empatam a partida, como antes.

Aprender a pensar sobre finais de Rei e peão usando oposição e oposição distante o ajudará a calcular quais posições são vitoriosas e quais terminam em empate. Se, no Diagrama 33, as brancas conseguirem aplicar o lance 1.Rc4, sabemos que obterão a vitória automaticamente, não importa de quem seja o lance. Isso acontece porque o tempo c2-c3 sempre dará a oposição às brancas. Se o peão branco já estivesse em c3, precisaríamos de uma informação vital: de quem é o lance? Depois de praticar oposição e oposição distante, uma olhadela será o suficiente para você saber o resultado da partida!

REI NO QUADRADO

Seguidamente, o Rei e o peão estão separados um do outro, e o peão corre adiante no tabuleiro, tentando ser promovido antes que o Rei inimigo possa impedi-lo.

No Diagrama 34, a vez é das brancas. O Rei preto está longe do peão-b3 passado, e as brancas estão gastando tempo calculando se o imediato 1.b4 vence. Não é preciso ficar calculando a corrida. Existe um método rápido que podemos usar, chamado de regra do quadrado. O peão-b3 está a cinco casas da promoção. Podemos, então, desenhar o quadrado b3-b8-g8-g3-b3. Este é o quadrado da promoção, ou, simplesmente, o quadrado. Se o Rei defensor consegue "entrar" no quadrado da promoção, a partida fica empatada, já que o peão não tem como ganhar a corrida. Se o Rei defensor não consegue entrar no quadrado, o peão pode correr à vontade, sem ajuda, até a linha de chegada. Como podemos ver, o Rei preto já está no quadrado. As brancas começam.

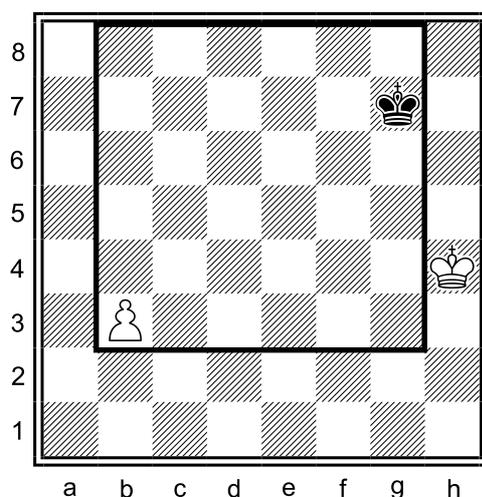


Diagrama 34

1.b4?

Agora o quadrado encolheu para b4-b8-f8-f4-b4. Depois de pensar um longo tempo, as brancas acham que o peão alcança a linha de chegada, porque está a apenas quatro casas da promoção. As pretas precisam entrar no quadrado. O interessante é que não importa qual casa elas escolham: tanto f6 quanto f7 ou f8 colocam o Rei no quadrado.

1...Rf6 2.b5 Re5

Repare que o quadrado ficou menor e agora engloba apenas b5-e5-e8-b8-b5, mas o Rei preto continua a salvo dentro dele.

3.b6 Rd6 4.b7 Rc7 5.b8=D+ Rxb8

Te peguei!

Aprender a usar a regra do quadrado para calcular finais de Rei e peão pode poupar bastante tempo no relógio e ajudar a limpar sua mente do cálculo desnecessário de variantes.

TESTE 2: Volte ao Diagrama 34 e veja se consegue achar um meio das brancas vencerem.

TESTE 3: Grandes mestres conseguem dizer, só de olhar, o que está acontecendo na posição do Diagrama 35. Sem calcular e sem saber de quem é o lance, veja se você consegue dizer o que está acontecendo neste final de Rei e peão.

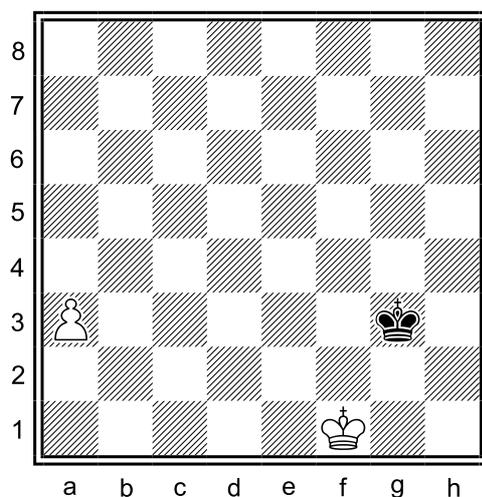


Diagrama 35

TRIANGULAÇÃO: A ARTE DE PERDER UM TEMPO

O que torna os finais de Rei e peão tão complexos é que, quando você adiciona alguns peões nos dois lados, uma nova série de problemas surge do nada. Em muitos casos, o lado superior costuma querer perder o tempo passando a vez. Isso se consegue pelo método chamado de triangulação.

O Diagrama 36 ilustra bem o que é uma triangulação. Os dois peões brancos conectados e passados são magníficos. Mesmo que o Rei preto estivesse em g5, os peões brancos não estariam vulneráveis à captura. Se o peão-g4 fosse tomado, o peão-f correria para sua casa de promoção. As brancas sabem que, com a ajuda de seu Rei, promover um de seus peões seria moleza. O problema é que o peão-d4 preto incomoda um pouco. Seria muito mais simples providenciar sua remoção.

Ao investigar os profundos mistérios desta posição, as brancas chegam à conclusão surpreendente: o Rei preto está sobrecarregado. Ele defende o peão-d4 e cobre f6. Se ao menos fosse a vez das pretas, as brancas poderiam vencer, capturando o peão-d4 ou avançando com seu peão-f. O objetivo das brancas é alcançar a mesma posição do Diagrama 36, mas sendo a vez das pretas jogarem. Isto é, as brancas querem perder o tempo. Elas organizam o ganho do peão com a triangulação de seu Rei.

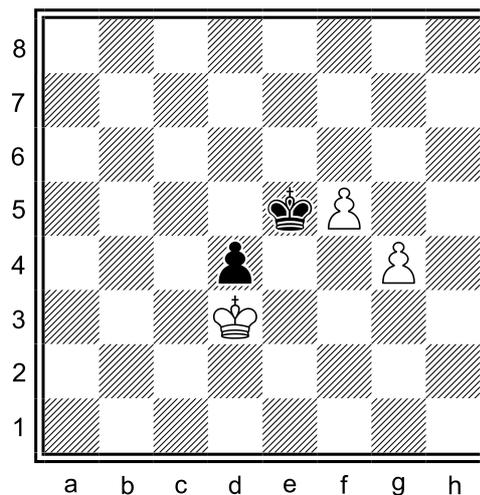


Diagrama 36

1.Rd2 Rf6

As pretas precisam ficar de olho no peão-f6. Com 1..Rd5? 2.f6 Re6 3.g5, o Rei preto não poderá mais dar apoio ao peão-e5 sem evitar a promoção do peão-f.

2.Re2! Re5

As pretas adorariam fazer o mesmo desenvolvimento que o Rei branco, mas e6 está sob proteção.

3.Rd3!

As brancas atingem seu objetivo. Ao usar d2, e2 e d3, as brancas alcançam seu propósito de perder o tempo.

3...Rd5 4.f6 Re6 5.g5

Agora as brancas ganham o peão-d4 e acompanham um peão para a doce vitória.

O Diagrama 37 ilustra uma triangulação ligeiramente mais complicada, mas que segue o mesmo princípio. Para seu desespero, é a vez das brancas. Se ao menos as pretas estivessem com o lance, elas poderiam recuar seu rei com 1...Rc8, e as brancas teriam uma vitória brilhante ao jogar 2.Rb6 e capturar o peão-a6. Então, elas poderiam assegurar a promoção de um de seus peões. As brancas precisam achar um meio de alcançar a posição mostrada no Diagrama 37 na vez das pretas. Elas fazem a triangulação de seu Rei.

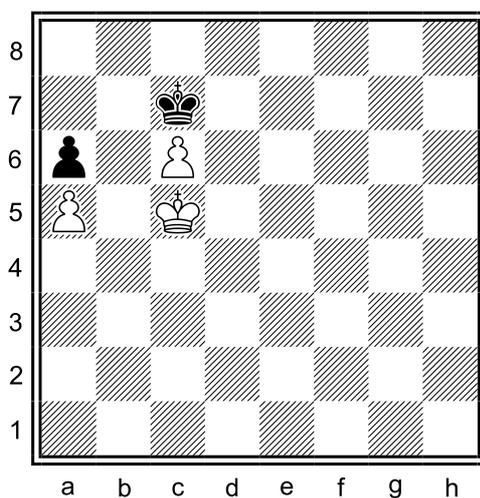


Diagrama 37

1.Rd5 Rc8!

Este é o único lance possível para as pretas. Depois de 1...Rd8? 2.Rd6 Rc8 3.c7, as brancas não teriam dificuldades em promover seu peão.

2.Rd4!

O que é isso? As brancas estão recuando! Por quê? O Rei branco está fazendo uma pequena dança entre o triângulo formado por c4, d4 e d5 para ganhar a oposição! As pretas não podem fazer uma dança com seu Rei no triângulo de c7, c8 e d8 porque no momento que elas jogarem ...Rc7, a resposta vem à tona: Rc5. As brancas obtém a mesma posição mostrada no Diagrama 37, sendo que, desta vez, o lance está com as pretas.

Pegar o touro à unha e avançar furiosamente com 2.Rd6 Rd8 3.c7? Rc8 4.Rc6 estragaria a vitória por completo. Muitas posições de final requerem um pouco mais de sutileza.

2...Rd8

As pretas tomam o cuidado de evitar 2...Rc7 3.Rc5 Rc8 4.Rb6, que resultaria na vitória simples que as brancas querem.

3.Rc4 Rc8 4.Rd5!

Parece que o jogo de gato e rato terminou. Só falta às pretas escolher de que maneira preferem ser derrotadas.

4...Rc7

A alternativa 4...Rd8 5.Rd6 Rc8 6.c7 Rb7 7.Rd7 permitiria que as brancas promovessem seu peão.

5.Rc5!

A triangulação das brancas traz uma bela recompensa. O peão-a6 deve cair e a vitória está clara:

5...Rc8 6.Rb6 Rb8 7.Rxa6 Rc7 5.Rb5 Rc8 9.a6 Rb8 10.Rc5 Rc7 11.a7

Assim que mais peões são adicionados aos finais de Rei, a complexidade aumenta, algumas vezes exponencialmente. Vamos começar explorando alguns desses finais complexos, ainda que típicos.

O Diagrama 38, um estudo feito por Cyril Dedrle (1876-1944), exhibe algumas belas viradas na luta pela oposição. O lance está com as brancas. Como você jogaria para obter a vitória? Seja cuidadoso. Não estou aqui para facilitar sua vida.

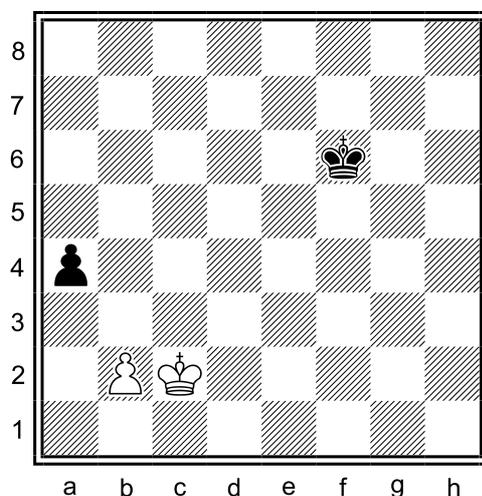


Diagrama 38
C. Dedrle, 1921

1.Rb1!!

Este é o único meio que as brancas dispõem para encarar o peão-a e obter a vitória. Depois que a seqüência 1.Rc3 a3 2.b4 Re5 3.Rb3 Rd5 4.Rxa3 Rc6 5.Ra4 Rb6! for jogada, a partida resulta em empate (com 2.bxa3, veríamos o Rei preto no quadrado, e então 2...Re6 deixaria a partida tranqüilamente empatada).

1...a3!

As pretas fazem sua melhor tentativa. Depois de 1...Re5 2.Ra2 Rd5 3.Ra3 Rc5 4.Rxa4 Rb6 5.Rb4, as brancas ganhariam a oposição e a partida, como vimos anteriormente.

2.b3

Você consegue dizer por que 2.b4? ou 2.bxa3? terminariam em empate?

2...Re5 3.Ra2 Rd5 4.Rxa3 Rc6!

Com esta jogada, as pretas astuciosamente montam uma armadilha para as brancas. Estas precisam avançar seu Rei, mas para qual casa?

5. Ra4!

As brancas evitam o constrangedor 5.Rb4? Rb6, que levaria ao empate. Mas ao jogarem 5.Ra4!, as brancas ganham a *oposição na diagonal*, na qual apenas b5 separa os dois Reis.

5...Rb6 6.Rb4

É uma vitória.

CORRIDAS DE PEÕES

Como acabamos de ver, geralmente se chega a um final de Rei e peão no qual os dois lados têm o mesmo número de peões. Neste caso, fatores posicionais são de suma importância. Considere os seguintes aspectos:

- Qual lado está com o Rei melhor posicionado?
- Qual lado está com o peão mais avançado?
- Qual lado está com um peão dobrado ou com outro tipo de fraqueza estrutural?

Nos exemplos seguintes, as brancas, como de hábito, serão o lado superior.

O Diagrama 39 mostra o que aparenta ser um empate total. Nenhum dos Reis conseguirá impedir que o peão adversário seja promovido, o que

deixaria a partida empatada. Em casos como esse, a diferença crucial está em quem consegue a promoção primeiro, ou em quem consegue promover com xeque. Neste caso, as brancas promovem seu peão antes e conseguem aplicar esta vantagem da melhor maneira.

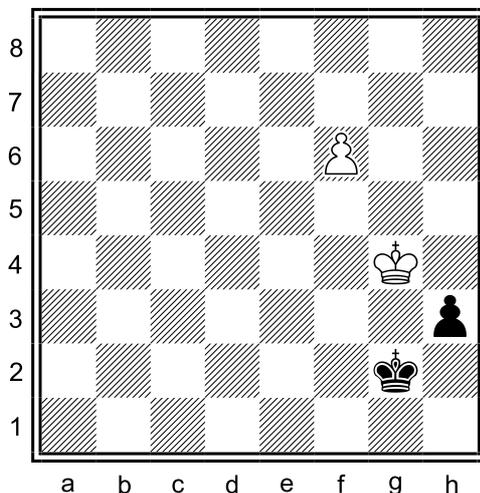


Diagrama 39

1.f7 h2 2.f7=D h1=D 3.Df3+ Rg1

A primeira preocupação é 3...Rh2 4.Dg3 xeque-mate!, o que seria um final surpreendente. Agora, no entanto, as pretas estão preparadas para uma troca de Damas e o empate.

4.De3+! Rf1 5.Dc1+ Rg2 5.Dd2+ Rf1 7.Dd1+ Rg2 8.De2+ Rg1

A última série de lances das pretas foi toda forçada. Mas o que as brancas ganharam com isso? Bem, elas conseguiram levar sua Dama para perto do Rei preto. A Dama também se afastou de f3, evitando uma troca de Damas, e tudo isso foi feito com tempo.

9.Rg3!

Uma finalização surpreendente. Apesar do material equilibrado, as pretas não têm como impedir 10.De1 xeque-mate sem perder sua Dama. Esse padrão aparece com frequência e vale a pena tê-lo em mente.

Conseguir dar o xeque-mate depois que os dois lados promoveram seus peões é um artifício engenhoso, mas que não chega a ser comum em vitórias que envolvem uma corrida de peões. Em geral, um lado tenta forçar sutilmente o Rei do adversário a uma casa específica, de forma que possa promover seu peão com xeque e vencer a corrida.

O Diagrama 40 é um estudo fascinante elaborado por Arthur Mandler (1891-1971). Quando você se dá conta que 1.Rxb7 Rb3 significa que o Rei preto está no quadrado, a posição aparenta praticamente um empate. A

resposta imediata 1.f4 b5 permite que as brancas promovam primeiro, mas não ganharão nada com isso. Existe alguma maneira das brancas vencerem? Aqui vai uma dica: as brancas têm como fazer o Rei preto entrar na diagonal a3-f8? Em caso positivo, seu peão-f tem a possibilidade de ser promovido com xeque!

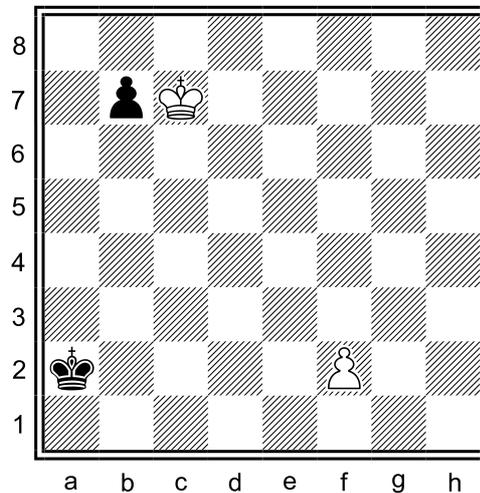


Diagrama 40
A. Mandler, 1938

1.Rd6!

Uma idéia inesperada. As brancas pretendem usar seu Rei para bloquear o peão preto, e não para capturá-lo. Quando me mostraram este lance, ele violava a minha natureza ambiciosa de capturar o tal peão e não fui capaz de resolver este problema quando foi proposto.

1...Ra3

As pretas não têm escolha. Depois de 1...b5 2.Rc5 Rb3 3.Rxb5!, as brancas chutariam o peão para fora do tabuleiro. Com 3...Rc3 4.Rc5 Rd3 5.Rd5, as brancas chegarão bem na hora de salvar seu peão-f e ganhar a posição.

2.Rc5!

Elas impedem o avanço do peão-b preto. Agora, a ajuda do Rei preto torna-se necessária.

2...Ra4 3.f4 b5 4.f5 b4 5.Rc4!

Novamente, as brancas têm a opção de promover seu peão primeiro. Com 5.f6 b3 6.f7 b2 7.f8=D b1=D 8.Da8+ Rb3 9.Db7+ Rc2, elas ficam de mãos vazias. Nada de xeque-mate glorioso desta vez.

5...b3 6.Rc3! Ra3

O belo jogo das brancas fica evidente. O Rei preto foi atraído para a3 e isso marca a diferença entre a vitória e o empate.

7.f6 b2 8.f7 b1=D 9.f8=D+

Apesar das pretas terem promovido seu peão primeiro, as brancas fizeram a promoção com xeque! As pretas precisam ceder ao espeto de seu Rei e de sua Dama.

9...Ra4

Mais triste ainda seria 9...Ra2 10.Da8 xeque-mate!

10.Da8+ Rb5 11.Db7+

E com isto a Dama preta é capturada.

Bem, esta última foi emocionante. Mas quem entre nós não teria capturado o peão-b? Eu teria! Este padrão em que os dois lados promovem e o ganhador da corrida espeta a Dama adversária acontece com frequência.

Vamos testar o mesmo conceito em contexto mais provável. O arranjo do Diagrama 41 é um pouco mais comum. Algumas coisas saltam aos olhos. Em primeiro lugar, repare como o Rei preto está encaixotado e não tem como voltar e parar o peão-g branco. Essa é a má notícia. A boa notícia é que o Rei está na posição ideal para acompanhar seu peão até a promoção. Mas há outra má notícia: o peão-g está preparado para ser promovido com xeque!

TESTE 4: Como as brancas podem usar estas informações para vencer a partida?

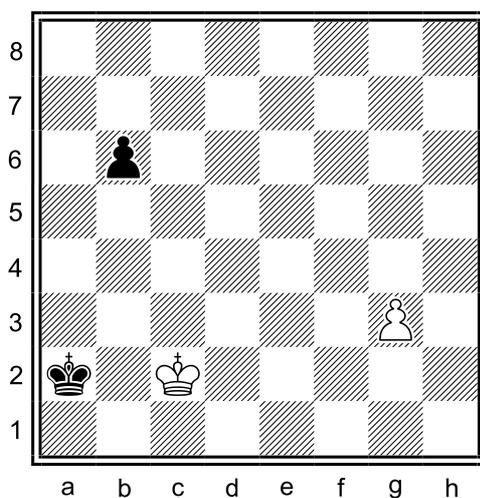


Diagrama 41

O CAMINHO TORTUOSO

Um estratagema recorrente que predomina em muitos finais de Rei e peão é o que chamo de caminho tortuoso. Nas aulas de geometria, aprendi que a menor distância entre dois pontos é uma linha reta. Obviamente, meu professor de geometria não conhecia os finais de Rei e peão. Frequentemente, o Rei não anda em linha reta para cobrir a distância entre duas casas. Imagine um Rei branco em f3 que pretende se lançar a f8. 1.Rf4, 2.Rf5, 3.Rf6, 4.Rf7 e 5.Rf8 seria a maneira mais rápida de chegar lá? Absolutamente. O Rei pode avançar em ziguezague com Rg4-f5-e6-f7-f8, ou se desviar com Re4-d5 antes de prosseguir até f8. Todos esses caminhos tomam o mesmo número de *tempi*! Dar uma volta no caminho tortuoso é algo para se ter em mente quando você estiver tentando vencer ou salvar a pele. Dois belos exemplos que ilustram este conceito são mostrados nos Diagramas 42 e 43.

A posição no Diagrama 42 ocorreu em uma partida jogada em Berlim, em 1921. Obviamente, as brancas precisam se mover para o outro lado do tabuleiro, capturar o peão-a7 e promover seu peão-a6 se quiserem vencer. É fácil falar A partida continua com **1.Re6 Rc3 2.Rd6? Rd4 3.Rc6 Re5 4.Rb7 Rd6 5.Rxa7 Rc7**, até que o Rei branco fique preso no canto, e a partida resulte em empate. Em vez de seguir esta linha de jogo, o Rei branco pode ir pelo caminho tortuoso e dar um "chega-pra-lá" no Rei preto. Este método é altamente instrutivo.

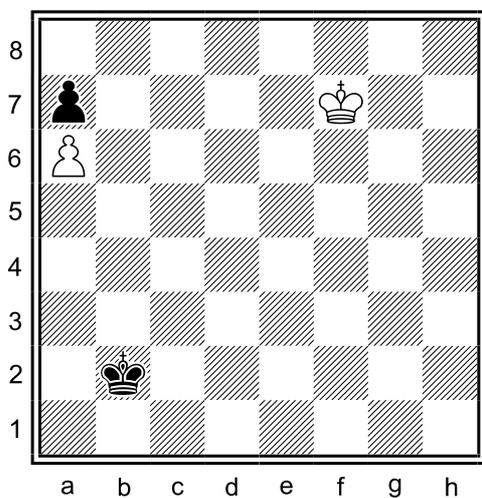


Diagrama 42
Schkage-Ahues
Berlim, 1921

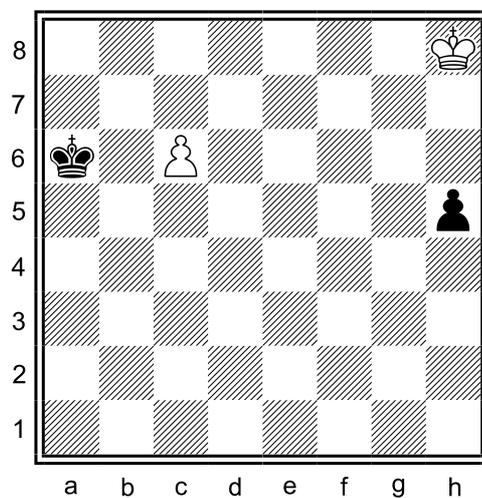


Diagrama 43
R. Reti, 1921

1.Re6! Rc3 2.Rd5!

Aqui há um ponto crucial, no qual o Rei preto fica impedido de voltar para seu lado do tabuleiro.

2...Rb4 3.Rc6 Ra5 4.Rb7 Rb5 5.Rxa7 Rc6 6.Rb8

É isso aí. As brancas vencem.

Um de meus estudos preferidos é este clássico que apresento a seguir, muito apreciado por todos que testemunharam seu desenrolar. O autor foi Richard Reti (1889-1921). No Diagrama 43, a colocação das peças brancas torna impossível impedir que o peão-h5 seja promovido. Além disso, o peão-c branco está sendo firmemente controlado pelo Rei preto. Será que as brancas conseguem salvar a posição?

1.Rg7

As brancas parecem dirigir-se inexoravelmente à derrota. As pretas estão satisfeitas em avançar com seu peão.

1...h4 2.Rf6 Rb6

As pretas cessam a corrida. Elas se dão conta de que 2...h3 3.Re6 h2 4.c7 permitiria que as brancas salvassem a partida.

3.Re5!

Uma surpresa impressionante! Agora as brancas contam com uma ameaça dupla: apoiar o avanço de seu peão e entrar no quadrado do peão-h com Re5-f4.

3...h3

E não 3...Rxc6 4.Rf4 h3 5.Rg3 h2 6.Rxh2, que mostraria a notável trajetória do Rei branco.

4.Rd6 h2 5.c7 h1=D 6.c8=D

E as brancas empatam.

A RUPTURA DOS PEÕES

A esta altura já contamos com um arsenal de truques para nos ajudar a entender os finais de Rei e peão. Um dos pontos altos destes finais - meu favorito - é a ruptura dos peões. Neste artifício, o jogador sacrifica um peão, freqüentemente dois, para conseguir uma promoção. Lembre-se do exercício da guerra dos peões no início deste capítulo. Se você já jogou algumas partidas, pode ser que já tenha se encontrado em uma posição similar à mostrada no Diagrama 44.

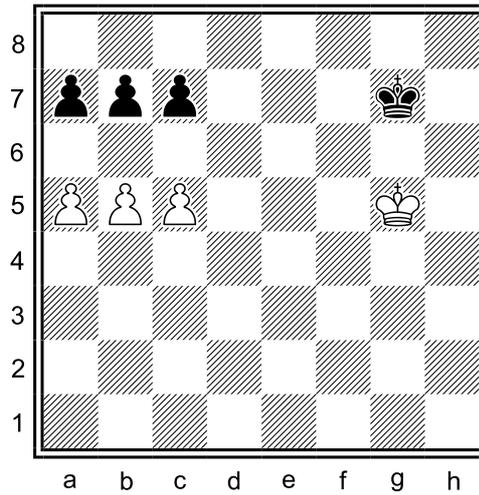


Diagrama 44

As brancas têm as vantagens de um Rei em uma posição superior e em peões mais avançados. Jeffrey Parsons, meu primeiro professor, ao jogar com as pretas, adorava salvar este final. Ao ostentar meu talento natural, eu facilmente produzia uma linha do tipo 1.Rf5 Rf7 2.Re5 Re7 3.Rd5 Rd7 4.c6+ Rc8 5.Re6 a6! 6.cxb7+ e, ainda assim, não chegava nem perto de vencer. Depois de várias tentativas, respirei fundo e disse: "Bem, tenho certeza absoluta de meu primeiro lance, 1.Rf5! Mas por que não consigo vencer?".

Em um ato de compaixão, Jeffrey me encantou com a seguinte idéia revolucionária:

1.b6! cxb6 2.a6! bxa6 3.c6!

Uma vez que o Rei preto não está no quadrado, o peão-c é promovido. Lembra-se do lance que me vangloriei? Aquele, 1.Rf5? Rf7, leva o Rei preto ao quadrado e descarta a vitória! Até hoje, não consigo imaginar como Jeffrey conseguiu segurar o riso.

TESTE 5: O que você teria jogado depois de 1.b6 axb6?

No Diagrama 45, há um cenário inocente. Satisfeitas com o peão-b avançado, as brancas entram em uma corrida de peões.

1.a4! h5 2.a5 h4 3.b6 axb6

Agora as brancas precisam fazer uma pausa para pensar em seu próximo lance. Elas podem escolher qual peão querem promover. Elas tomam a decisão correta.

4.a6! h3 5.a7 h2 6.a8=D

Com este lance, as brancas promovem seu peão primeiro e cobrem h1. Este sacrifício de ruptura é uma estratégia comum.

Parabéns, se você percebeu, ao olhar para o Diagrama 45, que jogar 1.Rc4 teria levado o Rei branco ao quadrado do peão-h7, deste modo: 1...h5 2.Rd5 h4 3.Re4 h3 4.Rf3 h2 5.Rg2. Mas você também notou que 5...Rf7 teria igualmente levado o Rei preto ao quadrado dos peões brancos da ala da Dama? Nesse caso, as brancas só teriam obtido o empate.

No Diagrama 46, há uma divisão de vantagens. As pretas estão com o Rei muito mais ativo e parecem estar fazendo pressão na ala da Dama. Infelizmente, para elas, este não é o fator essencial nesta posição. São os peões brancos avançados que fazem a diferença.

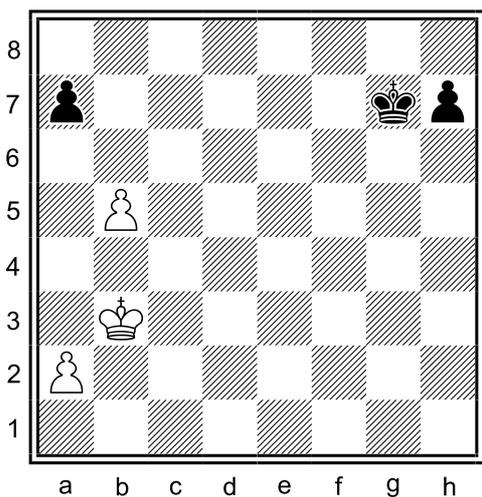


Diagrama 45

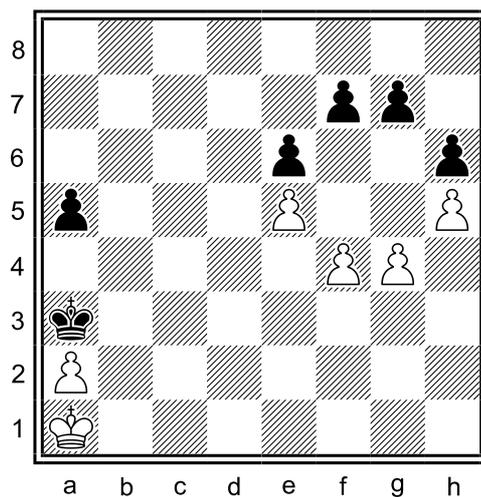


Diagrama 46

1.f5 Rb4

Já que 1...exf5 2.gxf5 Rb4 3.e6 permite a promoção das brancas, as pretas contam com a captura do peão-e5 para uma vitória fácil.

2.g5!

O sacrifício de ruptura aparece.

2...exf5

A ruptura das brancas, 2...Rc5 3.f6 gxf6 4.gxh6 ou 2...hxg5 3.f6 gxf6 4.h6, é inevitável.

3.g6! fxc6 4.e6

As brancas promovem seu peão-e e vencem a partida.

SUA VEZ EM TERRITÓRIO RUSSO

Agora estamos armados com todas as estratégias essenciais dos finais de Rei e peão: oposição, oposição distante, quadrado, triangulação, caminho tortuoso e ruptura dos peões. Vejamos algumas dessas estratégias em ação, utilizando minhas próprias experiências.

No exemplo seguinte, você terá de jogar no “meu” lado do tabuleiro. Ou seja, você será testado a adivinhar cada lance ou seqüência de lances. Quando fizer um lance, tente ter bem definidas suas justificativas para cada um. Para o efeito deste exercício, é melhor que você monte a posição em um tabuleiro de xadrez, respire fundo e concentre-se. Ou, como dizem os escoteiros, fique sempre alerta. Use uma folha de papel em branco para cobrir os lances seguintes no livro e os adivinhe você mesmo.

A posição no Diagrama 47 é da Olimpíada de 1994 que joguei com o mestre internacional Fernando Cruz em Moscou. Foi na décima rodada, entre Estados Unidos e Peru. A equipe norte-americana já havia iniciado mal (acho que foi culpa da diferença de fuso-horário) e estava recém começando a avançar na colocação do torneio. Cada meio-ponto era vital. Durante a maior parte da partida, consegui construir uma vantagem posicional, mas era incapaz de transformá-la em vantagem material.

(Parte do material a seguir foi tomado emprestado de um artigo que escrevi para minha revista, *Inside Chess* [edição de 23 de janeiro, 1999]. Você pode saber mais sobre esta ótima revista visitando meu *website* em <http://www.insidechess.com>.)

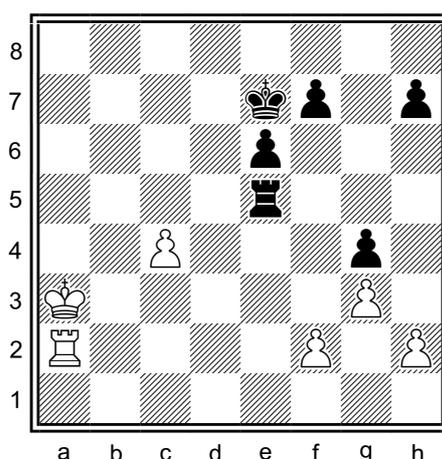


Diagrama 47
Cruz-Seirawan
Olimpíadas de Moscou, 1994

Este final de Torre é vantajoso para mim. Com 48...Th5 49.Rb4 Txb2, posso tomar um peão. Entretanto, o peão passado avançado das brancas, o peão-c4, irá oferecer um bom contrajogo. Também posso levar em consideração o final de peão 48...Ta5+, e trocar Torres. Será que isso é bom para mim? Acho que não: as brancas estão com o peão passado na lateral oposta. Uma vez que eu o bloqueie (em c5), posso avançar meus peões, com a possibilidade interessante de ruptura. Depois de armar a ruptura, terei sacrificado dois peões. Nós dois faremos a promoção, mas ficarei na pior porque estou atrás em material. Por que transpor de um final de Torre favorável para um final de Dama piorado? Assim, com muita dificuldade, elaborei uma pequena combinação de 21 lances.

48...Ta5+ 49.Rb3 Txa2 50.Rxa2

Meu adversário lançou-me um olhar incrédulo, e os membros de minha equipe desapareceram do salão. Quando voltaram, suas expressões de preocupação não precisavam de palavras. Eles acreditavam que só me restava o empate. Por consequência, a vitória era particularmente dramática. A primeira coisa a fazer era bloquear o peão passado das brancas.

50...Rd6 51.Rb3 Rc5 52.Rc3

Em geral, finais como este favorecem o lado com o peão passado. Isso se deve ao fato de que o peão passado força o Rei inimigo ou a entrar em um bloqueio ou a ceder passagem para ganhá-lo. Uma vez que o Rei esteja na defensiva ou fora do caminho, o Rei do adversário tem a oportunidade de tomar o outro lado do tabuleiro de assalto. Cada posição tem suas características singulares; neste caso, a posição favorável do peão-g4 congela a estrutura da ala do Rei das brancas. As brancas só podem mover seu Rei para frente e para trás. Entretanto, as pretas não têm como mover seu Rei! Em vez disso, elas precisam avançar seus peões, contando com um padrão de ruptura. Como você avançaria os peões pretos?

52....e5 53.Rd3 f5! 54.Rc3 e4! 55.Rb3

Está claro, como ilustra o Diagrama 48, que as pretas não podem mover seu Rei e precisam confiar no avanço de seus peões. Faça uma pausa e decida você mesmo como isso deve ser feito.

55...h6!

As pretas querem avançar seus peões para engendrar uma ruptura. Mas elas precisam estar atentas à maneira como irão avançar os peões. Manter o Rei branco longe da ala do Rei na casa-b3 menos ativa tem sua utilidade. Triangulação não é o único meio de perder um tempo!

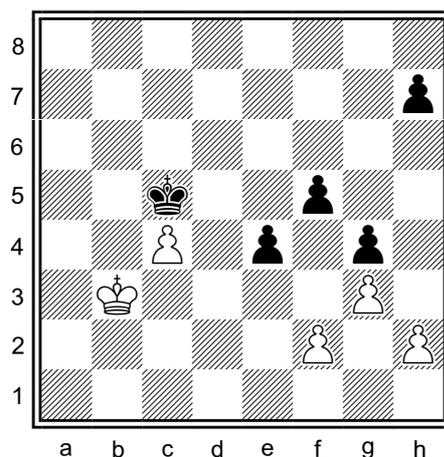


Diagrama 48
Cruz-Sierawan
Olimpíada de Moscou, 1994

5.Rc3 h5 57.Rb3

As brancas não podem se dar ao luxo de abandonar a proteção do peão-c4. Siga esta linha, 57.Rd2 Rxc4 58.Re3 Rc3! 59.Rf4 Rd2 60.Rxf5 Re2 61.Rxe4 Rxf2 62.Rf4 Rg2 63.Rg5 Rxh2 64.Rxh5 Rxg3, e você verá que o solitário peão-g4 preto será um herói.

Depois do último lance das brancas (57.Rb3), a posição das pretas chegou a seu apogeu, e elas precisam fazer seu sacrifício de ruptura.

57...f4!

As pretas perderiam depois de 57...Rd4 58.Rb4 Rd3 59.c5 - você tinha percebido? E 57...Rc6 58.Rb4 Rb6 59.c5+ Rc6 60.Rc4 é outra linha perdedora. Se você conseguiu antecipar isso, muito bem! Derrotas como essas são típicas para o lado na defesa contra um peão passado na lateral oposta.

58.gxf4

TESTE 6: Por que as brancas precisam aceitar o peão? Se as brancas tivessem jogado 58.Rc3, o que você teria feito?

50...e3 59.fxe3 h4

Pelo jogo regular, as pretas irão promover seu peão. O problema é que, depois do sacrifício de dois peões, as brancas também terão a oportunidade de promoção.

60.f5!

As brancas não irão entrar nessa noite acolhedora com doçura.* O peão passado que escapou quer ser promovido com xeque! O que fazer?

60...Rd6!

Este é o único lance possível, já que o Rei recua para lidar com o peão. As pretas iriam ter sofrido depois de 60...g3? 61.hxg3 hxg3 62.f6 Rd6 63.c5+! Re6 64.c6!, quando as brancas promoveriam o peão e ficariam com a vantagem. Desta vez, nada de luz cujo esplendor já não fulgura.**

61.Rb4

Você percebeu que o Rei preto poderia ter enfrentado 61.f6 Re6 62.c5 Rxf6 63.c6 Re6 64.c7 Rd7 e impedido, de forma eficaz, os dois peões brancos? Em caso positivo, bravo! Você conseguiu chegar à posição do Diagrama 49.

Ao recuar primeiro com o Rei para d6, as brancas foram forçadas a desperdiçar um tempo com Rb3-b4, em vez de avançar seu peão-c. O Diagrama 49 revela a hora da verdade. O que você vai jogar?

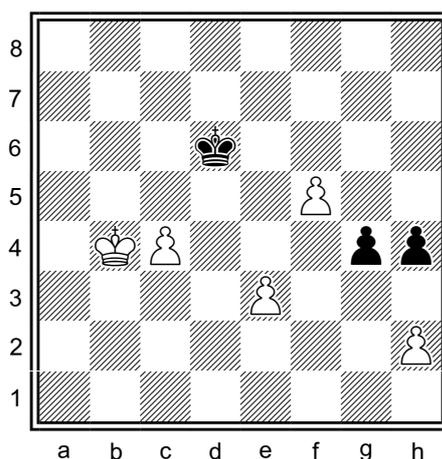


Diagrama 49
Cruz-Seirawan
Olimpiada de Moscou, 1994

* N. de T.: Referência ao poema *Não entres nessa noite acolhedora com doçura*, do galês Dylan Thomas (1914-1953), traduzido para língua portuguesa por Ivan Junqueira.

**N. de T.: Novamente, referência ao poema *Não entres nessa noite acolhedora com doçura*.

61...Re5!!

Um ótimo lance. Antes de promover um peão para Dama, algo que não pode ser evitado, as pretas primeiro lidam com os peões passados das brancas eliminando o peão-f5. Foi este lance que atrasou meus cálculos. Quando percebi que o lance 61...g3? 62.hxg3 hxg3 63.c5+ Rd7 64.f6 não era o suficiente para vencer, preparei-me para abandonar o final de Rei e peão. Então, vi que meu Rei estava no quadrado dos dois peões brancos e conseguiria lidar com eles.

Infelizmente, meu adversário, vendo o fogo em meus olhos, abandonou, já que ele também conseguia ver esta bela finalização. Uma pena. Eu adoraria ter terminado o que estava planejando:

62.c5

As brancas estão avançando seu outro peão passado? O que fazer agora?

62...Rxf5

Em meus cálculos, eu havia visto o lance 62.c5, mas tinha resistido mentalmente a fazer essa captura, já que meu Rei estaria se distanciando do peão-c5. Se meu Rei estivesse, digamos, em g5, jogar 62...Rxf5 seria automático, uma vez que eu já teria entrado no limiar do quadrado. Já que adoro capturar peões, logo cedi à tentação.

63.c6 Re6 64.Rb5

As brancas estão dando apoio a seu peão passado. Agora, as pretas precisam tomar uma decisão: para qual casa elas irão promover seu peão? Você consegue descobrir?

64...g3 65.hxg3 h3!

O objetivo final. As pretas conseguirão coroar com xeque.

66.Rb6 h2 67.c7 Rd7! 68.Rb7 h1=D+

Vitorioso, da maneira que calculei quando entrei no final de Rei e peão. Fui ajudado por diversos fatores: primeiro, as brancas só podiam mover seu Rei; segundo, eu estava familiarizado com situações de ruptura; e, terceiro, dei-me conta de que meu Rei estaria no quadrado e quem não adora uma promoção com xeque?

Caso você esteja pensando que esta performance de vitória de medalha de ouro seja a regra para mim (empatei três vezes e tive sete vitórias seguidas pela melhor pontuação individual), deixe que a história a seguir dissipe essa noção imediatamente.

No Diagrama 50, meu adversário era o talentoso jogador soviético Garry Kasparov. Eu estava resolvido a dar uma lição naquele jovem distinto. Infelizmente, fiquei em desvantagem durante toda a partida e agora estava em uma situação inferior de final de peão. O fator principal que concedeu a posição superior a Garry era o peão passado na lateral oposta.

Deixe-me explicar. Em uma situação como esta, os peões pretos da ala da Dama estão móveis e são capazes de forçar um peão-b passado, um fator que obriga o Rei branco a se manter em guarda e impedir que o peão-b seja promovido. As pretas têm a possibilidade de ejetar seu peão-b para que, quando o Rei branco ceda passagem para tomar o peão-b passado, o Rei preto possa se esbaldar na ala do Rei das brancas.

Analise o Diagrama 50 atentamente. Naquela altura, eu estava enrascado, ficando sem tempo e tendo de encarar um momento crítico de decisão. Eu precisava escolher entre 40.Rd4, e manter o Rei preto à distância, ou 40.e4, e montar uma muralha contra o Rei preto, enquanto possibilitava o avanço de um peão passado em potencial. O que as brancas deveriam jogar? Cubra todos os lances, exceto o que você estiver lendo, com uma folha de papel em branco e jogue os lances das pretas.

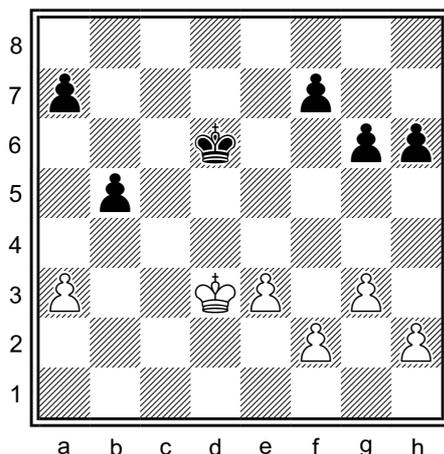


Diagrama 50
Seirawan-Kasparov
Niksic, 1983

40.e4??

Este foi um lance perdedor do qual nunca me recuperei. Embora sejam discutíveis, casos como este são regidos pelo seguinte princípio: *o lance de um Rei ativo deve ser escolhido em detrimento do avanço de um peão*. Entretanto, há centenas de posições que contrariam este princípio. Considere-o como um princípio geral e lembre-se que cada posição precisa ser avaliada de acordo com seus fatores característicos.

O que teria acontecido se eu tivesse jogado 40.Rd4, a escolha correta? A partir dessa posição, a partida parece estar empatada. As brancas querem avançar seus peões da ala do Rei, mas primeiro decidem manter o

Rei preto a distância. As pretas, por sua vez, querem criar um peão passado na ala da Dama e então tomar a ala do Rei das brancas de assalto. As pretas, portanto, querem criar fraquezas na ala do Rei para que seu Rei tenha uma via liberada pela qual elas possam conduzir seu assalto. Na análise *post-mortem*, Garry e eu decidimos que as pretas têm duas opções possíveis depois de 40.Rd4: a primeira é 40...g5, após a qual as pretas tentariam isolar os peões brancos da ala do Rei e jogar ...g5-g4, congelando a ala do Rei (a análise continua adiante). Ou as pretas poderiam ter tentado 40...f5. Então o jogo continua com:

41.f4!

O único lance possível. Depois de 41.g4? a5, as brancas veriam que seu peão-e não acompanha os outros.

41...f6

As pretas precisam ter cuidado para evitar 41...f5? 42.fxg5 hxg5 43.h4!, em que as brancas ganhariam um peão passado distante.

42.e4 a5 43.h4! gxh4

As pretas buscam romper a ala do Rei das brancas. Se elas tentarem manter os peões no tabuleiro com 43...g4? 44.h5! Rc6 45.e5! fxe5+ 46.Rxe5, as brancas também se beneficiam ao criar um peão-f4 passado protegido.

44.gxh4 h5

As pretas agora ganharam a oposição, como ilustrado no Diagrama 51. As brancas são forçadas a fazer a seguinte simplificação:

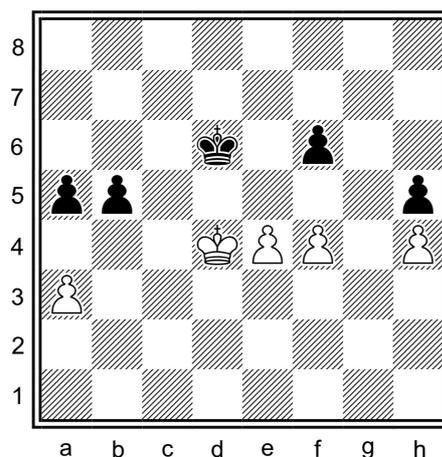


Diagrama 51
Seirawan-Kasparov
Niksic, 1983

**45.e5+ fxe5+ 40.fxe5+ Re6 47.Rc5 b4 48.axb4 axb4
49.Rxb4 Rxe5 50.Rc3 Rf4 51.Rd2 Rg3 52.Re1 Rxh4 53.Rf2**

O Rei branco chegou bem na hora de impedir a promoção do peão-h preto, assegurando o empate.

Agora vamos de volta ao 40º lance e reconstruir a linha seguindo a primeira alternativa das pretas:

40.Rd4 f5

Como antes, as pretas tentam limitar o avanço das brancas e "podar a árvore", ou seja, criar um peão branco fraco na ala do Rei. Se as pretas conseguirem gerar uma fraqueza na estrutura da ala do Rei das brancas, elas poderão então usar sua maioria na ala da Dama como isca e ganhar os peões da ala do Rei das brancas.

41.f4 a5

As pretas estão prontas para trocar os peões da ala da Dama e então atacar a ala do Rei, seguindo o caminho ...Rd6-d5-e4, que é vitorioso.

42.e4!

As brancas chegaram a tempo de trocar o peão-e3 retardatário. O Rei branco ainda está no quadrado do peão-a preto.

42...fxe4

As pretas bloqueiam 43.e5+ com um peão passado protegido.

43.Rxe4 Rc5 44.g4

A esta altura, a partida está empatada, e os lances de conclusão poderiam muito bem ser **44...b4 45.axb4+ axb4 46.f5 gxf5+ 47.gxf5 Rd6 48.Rd4 h5 49.Rc4 Re5 50.Rxb4 Rxf5 51.Rc3 Rg4 52.Rd2 Rh3 53.Re2 Rxh2 54.Rf2**.

Agora, foque sua atenção no Diagrama 52. Ele reflete a posição depois que fiz minha trapalhada no 40º lance. Sua tarefa será imitar Garry Kasparov, que estava para ser coroado como Campeão da *Fédération Internationale des Échecs* (FIDE). Garanto que as variantes são bem difíceis, então leve o tempo que precisar e analise a posição. Como as pretas deveriam jogar?

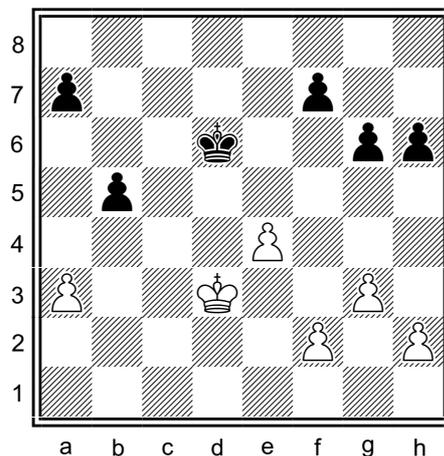


Diagrama 52
Seirawan-Kasparov
Niksic, 1983

40...g5!

Este lance é difícil de se prever. As pretas estão tentando separar e isolar a estrutura na ala do Rei das brancas, tornando-a o mais frágil possível. Sua ameaça é jogar ...g5-g4, que paralisaria a maioria nesta ala. As brancas precisam reagir. Se você escolheu 40...Rc5, parabéns. Este é um lance excelente, embora 40...g5! seja mais preciso.

41.f4

O que você irá jogar agora?

41...gxf4!

Logicamente, as pretas criam dois grupos de ilhas de peões. Se você quis jogar 42...g4?, o que permite 43.e5+, tomou uma decisão estúpida. Nesse caso, as brancas sempre têm a possibilidade de usar seus peões-e5 e -f4 para criar um peão passado e empatar a partida.

42.gxf4

Sua vez.

42...Rc5!

Um lance excelente. O Rei preto é levado a uma posição ativa. Tudo o que as brancas têm a fazer é esperar. Se elas tentarem avançar seus peões centrais com 43.f5? f6!, ficarão enfraquecidas e logo estarão perdidas.

43.Rc3 a5 44.Rd3

O final mudou para a posição ilustrada no Diagrama 53. Como as pretas deveriam continuar?

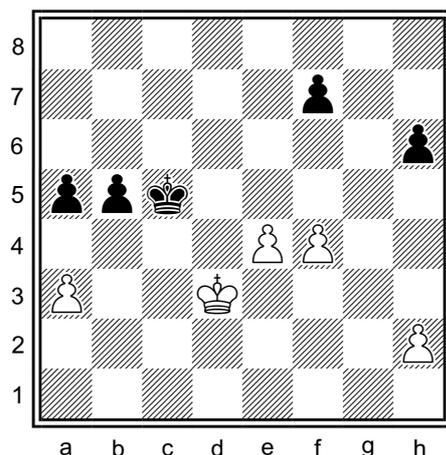


Diagrama 53
Seirawan-Kasparov
Niksic, 1983

44...h5!

Aqui está mais um lance poderoso que força novas concessões. As brancas não podem avançar seus peões centrais porque eles estão sem apoio e logo cairão fora. Manter o Rei passivo, o que significaria 45.Rc3 b4+ 46.axb4+ axb4+ 47.Rd3! h4! 48.h3 b3! 49.Rc3 b2!, não é uma opção (um artifício típico, o peão passado é lançado como isca). Com 50.Rxb2 Rd4 51.e5 Re4 52.Rc3 Rxf4 53.Rd4 Rg3, as pretas tomam o peão-h3 e vencem. Esta variante expõe o impacto imediato do enfraquecimento de g3.

45.h4

É importante impedir o peão-h preto de avançar, mas o custo é o enfraquecimento de g3. O que vem agora?

45...b4 46.a4

Isto permite que as pretas estabeleçam um peão passado protegido. É melhor que perder com 46.axb4+ axb4 47.f5 f6, depois do que os peões brancos cairiam um a um. Ao manter os peões-a no tabuleiro, as brancas torcem por uma chance redentora de capturar um peão-b fugitivo e, também, o peão-a5 enquanto as pretas estão fazendo um lance na ala do Rei. Sua vez.

46..f6!

As pretas forçam mais uma concessão. Você percebeu o que aconteceria depois de 46...b3, quando o peão avançaria? As brancas continuariam com boas chances, com 46...b3? 47.Rc3 b2 48.Rxb2 Rd4 49.Rb3 Rxe4 50.Rc4 Rxf4 51.Rb5 f5 52.Rxa5 Rg3 53.Rb6, em que os dois jogadores ganhariam suas Damas.

47.f5

As brancas não têm escolha e precisam engajar seus peões centrais. Voltar com 47.Rd2 Rd4 não constitui uma luta, e 47.Re3 Rc4 também não ajuda. As pretas encaram outro momento de decisão crítica, porque sua posição atingiu o apogeu. O que fazer agora?

47...Rc6!

Parece familiar? Triangulação, é claro! As pretas querem recriar a posição passando o lance para as brancas. Como antes, 47...b3? 48.Rc3 b2 49.Rxb2 Rd4 50.Rb3 Rxe4 51.Rc4 Rxf5 52.Rb5 Rg4 atingiria o mesmo final de Dama, quando as brancas teriam boas chances de salvar a partida.

48.Rc4

As brancas esperam manter uma oposição. Sua vez.

48...Rc7! 49.Rd3

A posição atual consta no Diagrama 54. Jogando com as pretas, você precisa encontrar outro lance preciso (psiu! Vou lhe dar uma pequena dica: pense em oposição distante...).

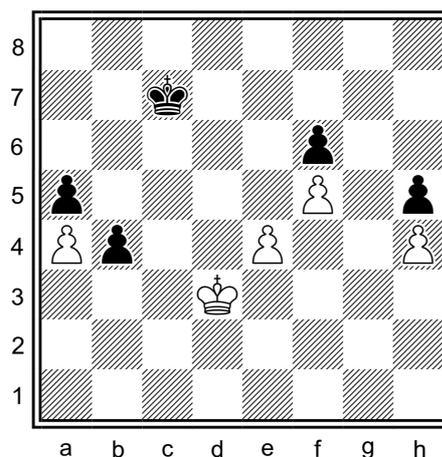


Diagrama 54
Seirawan-Kasparov
Niksic, 1983

49...Rd7!!

Bela jogada, Kasparov (é você)! As pretas entram em oposição distante e conseguem alcançar seu objetivo.

50.Re3

As brancas lançam mão de seu truque final, e agora é sua vez.

50...Rc6!

Óbvio e forte. Depois de 50...Rd6? 51.Rd4, as pretas não teriam feito nenhum progresso.

51.Rd3

O que você teria feito contra 51.Rd4? E o que você faz agora?

51...Rc5!

Este lance alcança a mesma posição do Diagrama 54, mas desta vez o lance é das brancas. Em 51.Rd4, você estava preparado para 51...Rd6 52.Rc4 Re5 53.Rd3 b3? Em caso afirmativo, aqui vai um caloroso aperto de mão! É importante ressaltar que, ao longo de todas essas manobras, as brancas não tinham como jogar e4-e5, porque depois de . . .f6xe5 o Rei preto ficaria no quadrado do peão-f5.

52.Re3

Certo, eu menti. As brancas ainda dispõem de um último truque final. Sua vez!

52...b3!

Então você não vai se deixar levar por 52...Rc4? 53.e5!, em que o Rei preto sairia do quadrado?

53.Rd3

E agora? Seja específico!

53...Rb4

Na realidade, 53...b2 também vence. As pretas percebem que podem sair do quadrado, porque seu Rei irá acompanhar o peão-b até a promoção.

54.e5 Ra3!

As brancas abandonam. Um final impecável de Garry e um indício do porquê de ele ter se tornado campeão FIDE! Esta análise *post-mortem* foi um esforço conjunto entre Garry e eu, logo após a partida. Depois de uma partida de xadrez altamente competitiva, um dos grandes prazeres é com-

partilhar as linhas de jogo que permaneceram ocultas durante o jogo e analisá-las com seu adversário. O termo *post-mortem* costuma ser particularmente adequado!

Para praticar ainda mais seu domínio do final, revise coleções de partidas dos melhores jogadores do mundo, escolha um lado e tente encontrar as melhores linhas de jogo. Você não vai ficar desapontado!

SOLUÇÕES

TESTE 1 (Diagrama 32): 3.Rd6! Com este lance, as brancas ganham a oposição. Depois de 3.Rc6 Rc8 4.b7+ Rb8, as brancas só conseguiriam o empate. Se você tentou 3.Rb5 Rc8 4.Ra6 Rb8 5.b7 para vencer, parabéns. A variante 3...Rc8 4.Rc6 Rb8 5.b7 Ra7 6.Rc7 também é vitoriosa.

TESTE 2 (Diagrama 34): 1.Rg5! Este é o único lance vitorioso, porque as brancas tomam a oposição. Repare que o lance 1.Rg4 apenas produziria empate, porque 1...Rg6 permitiria que as pretas tomassem a oposição. Agora os Reis espelham um ao outro em lados opostos do tabuleiro: **1...Rf7 2.Rf5 Re7 3.Re5 Rd7 4.Rd5 Rc7 5.Rc5 Rb7 6.Rb5 Ra7 7.Rc6 Ra6 8.b4**, e as brancas vencem, como vimos.

TESTE 3 (Diagrama 35): se o lance for das pretas, a posição está empatada. As pretas jogariam **1...Rf3** e entrariam no quadrado. Se o lance for das brancas, **1.a4** vence, porque o Rei preto não tem como entrar no quadrado. Você pode praticar este exercício visual colocando aleatoriamente peões passados distantes do Rei defensor para ver se ele está ou não no quadrado.

TESTE 4 (Diagrama 41): 1.Rc3! A corrida imediata, 1.g4 b5 2.g5 b4 3.g6 b3+ 4.Rc3 b2 5.g7 b1=D 6.g8=D+ Ra1, resulta em uma posição na qual as brancas não têm como vencer. Com **1...Ra3 2.Rc4!**, as brancas novamente se movem com sutileza. Mais uma vez, não se consegue nada com uma corrida de peões. Então, com **2...Ra4 3.g4 b5+ 4.Rd3!!**, as brancas mostram a que vieram. O Rei preto ainda está fora do quadrado, ao passo que o Rei branco ameaça voltar para b1, bloqueando o peão. As pretas precisam desperdiçar tempo com seu Rei para poderem avançar seu peão. Depois de **4...Ra3 5.g5 b4 6.g6 b3 7.g7 b2 8.Rc2 Ra2 9.g8=D+**, as brancas dão o xeque-mate em seu lance seguinte. Um ótimo exemplo de como atrair o Rei para uma casa e promover com xeque.

TESTE 5 (Diagrama 44): depois de **1.b6! axb6**, o peão-a faz a ruptura com **2.c6 bxc6 3.a6**, e o peão-a é promovido.

TESTE 6 (Diagrama 48): depois de **57...f4**, 58.Rc3? seria um erro, porque 58...f3 ganharia na hora. Devido à ameaça hostil de ...e4-e3, as brancas teriam de abandonar o peão-c4, e **59.Rd2 Rxc4 60.Re3 Rd5** levaria a uma vitória simples.

3

Finais de Dama e peão

Este capítulo se refere a dois tipos de final de Dama: o final de Dama e o final de Dama contra Dama. Você irá aprender os princípios de ambos, sem perder de vista padrões específicos e táticas que irão ajudá-lo a entendê-los.

No final de Dama básico, a Dama luta para impedir que um peão solitário seja promovido. Nos finais de Dama contra Dama, nos quais o lado superior tenta avançar um peão para obter a segunda Dama, a estratégia é muito mais complexa. A chave para os dois tipos de final, como você verá, é a posição dos Reis.

Quando eu era principiante, minha peça favorita era a Dama. Eu ficava encantado com minhas campanhas heróicas, tinha prazer em exterminar as peças de meu adversário e considerava uma afronta pessoal quando minha Dama era capturada.

No decorrer da partida, as peças ficam cada vez mais poderosas e valiosas, porque começam a controlar mais casas. Isso é válido especialmente para as peças de longo alcance, como Bispos e Torres. Quando o tabuleiro fica menos atravancado com peões e peças, o poder de fogo da Dama chega a brilhar.

O Diagrama 55 mostra o tipo de posição que me deixaria deleitado. As peças pretas são todas exterminadas com xeque!

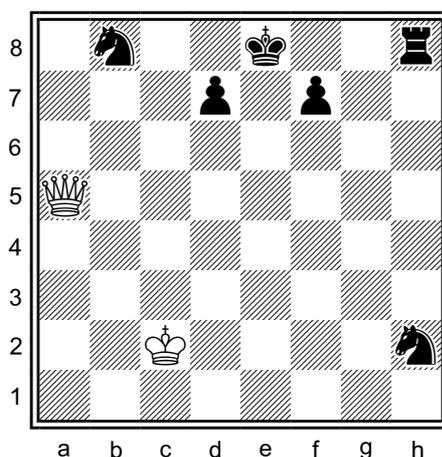


Diagrama 55

1.De5+ Rd8 2.Dxb8+ Re7 3.De5+ Rd8 4.Dxh8+ Rc7 5.Dxh2

Em termos de material, as brancas tomaram mais que o valor de uma Dama! Posições como essa me encantavam; eu acreditava que a Dama era grandiosa, maravilhosa, a menina dos meus olhos! Eu tripudiava a cada captura e, portanto, fiquei espantado quando me mostraram que a Dama podia ser induzida a erro por um único e desprezível peão.

DAMA CONTRA PEÃO-B, -D, -E OU -G

No Diagrama 56, imagine que uma corrida de peões resultou na promoção de um peão branco com xeque. As pretas estão desesperadas para promover seu peão, mas precisam gastar tempo movendo seu Rei para fora do xeque. Como as brancas poderão vencer a partida? Você deve reconhecer rapidamente que o único caminho para a vitória das brancas é levar seu Rei de volta a fim de capturar o peão-e2 e ajudar a executar o xeque-mate. A Dama não pode vencer sozinha. Felizmente, o plano vitorioso é simples.

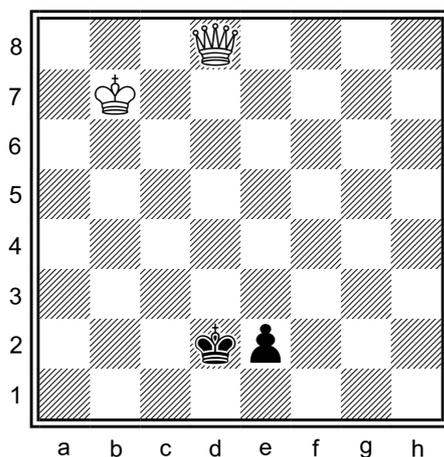


Diagrama 56

1...Re3

As pretas ameaçam promover seu peão. As brancas precisam impedi-las. Elas planejam assediar o Rei preto e forçá-lo a ir para a casa de promoção.

2.Dh4 Rd2 3.Dd4+ Rc2 4.De3 Rd3 5.Dd3+ Re1

As pretas fazem este lance lamentável, porém necessário, já que precisam proteger o peão-e. Sem a ameaça de promoção, as brancas podem usar o tempo para levar seu Rei de volta. Este procedimento se repete ao longo das próximas jogadas.

6.Rc6 Rf2 7.Dd2 Rf1 8.Df4+ Rg1 9.De3+ Rf1 10.Df3+ Re1

Mais uma vez, as brancas ganham tempo para aproximar seu Rei.

11.Rd5 Rd2 12.dF2 Rd1 13.Dd4+ Rc2 14.De3 Rd1 15.Dd3+ Re1 16.Re4!

O Rei branco chega mais próximo da vitória.

16...Rf2 17.Df3+ Re1 18.Rd3

As brancas capturam o peão e dão o xeque-mate no lance seguinte.

Este padrão também se repete contra um peão-b, -d, ou -g. O lado superior sempre será capaz de ganhar um tempo para aproximar seu Rei e tomar o peão passado. Pratique este padrão para que ele fique gravado em sua memória. Monte uma posição aleatória com um peão-b, -d ou -g prestes a ser promovido e então convença-se de que as posições são vitoriosas. Quanto a mim, nem precisei ser convencido. Eu tinha certeza que a Dama sempre ganharia!

DAMA CONTRA PEÃO-A OU -H

No Diagrama 57, vemos uma situação parecida com a anterior, mas agora o peão está deslocado para a coluna-a. No início de minha carreira, tinha pouco respeito pelos peões-h e -a: acreditava que eram os piores do tabuleiro! O motivo para meu desprezo era que, ao contrário dos outros peões, eles eram limitados e só podiam capturar em uma única direção. Embora, de modo geral, seja verdade que os peões-h e -a tenham menos valor que os outros peões, eles redimem-se em finais básicos de Dama. Eu aprendi isso da maneira difícil, quando me vi diante da situação no Diagrama 57. Um empate! Inicialmente eu não podia acreditar em meus olhos. "O quê?", gritei. Não havíamos visto isso no Diagrama 55, no qual a Dama exterminou todo o exército das pretas? Não importava o quanto eu tentasse, não conseguia ganhar a posição. Minha alternativa mais relevante foi:

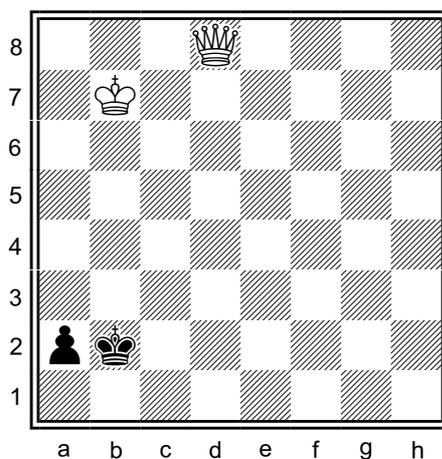


Diagrama 57

1.Dd4+ Rb1 2.Db4+ Rc2 3.Da3 Rb1 4.Db3+ Ra1!

Agora eu entendia que minha Dama era poderosa demais para seu próprio bem. Nesta situação, as pretas ficam em mate afogado, e as brancas não dispõem de tempo para colocar seu Rei em ação. Se o Rei branco estivesse bem mais perto, digamos, em d2, a vitória seria moleza.

Monte a posição com o Rei em d2 e siga os seguintes lances:

1.Dd1+ Rh2 2.Dc1+ Rb3 3.Da1

Com o peão-a2 bloqueado, as brancas rapidamente vencem. A pergunta é: em qual casa o Rei deve estar para ganhar a posição?

A zona de vitória é mostrada no Diagrama 58. Se o Rei branco estiver em qualquer uma das casas nesta zona, a posição leva à vitória. Como podemos ver, d5 está dentro da zona, e as brancas vencem. A operação é simples:

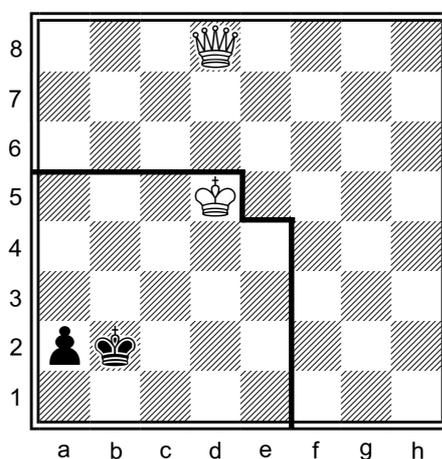


Diagrama 58

1.Df6+ Rb1

Este é o único lance possível porque 1...Rc2 2.Da1 ganharia na hora.

2.Df1+ Rb2 3.De2+ Rb1

Mais uma vez, 3...Rb3? permitiria 4.De5, seguido de De5-a1.

4.Rc4! a1=D 5.Rb3

As brancas fazem o xeque-mate (vimos isso antes, no Capítulo 2, Diagrama 39).

Se o Rei branco estiver na zona, digamos, em e3, a vitória também é simples e direta:

1.Dd2+ Rb1 2.Rd3 a1=D 3.Dc2 xeque-mate

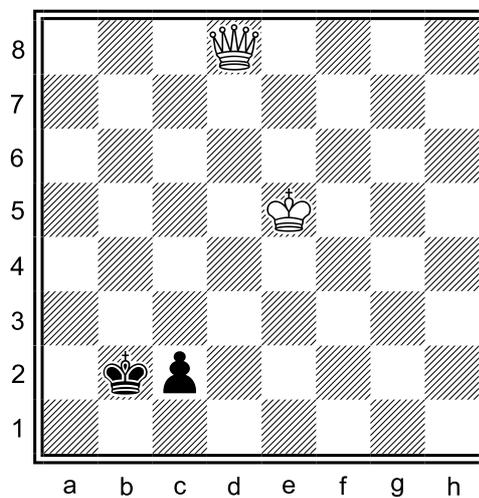
Coloque o Rei branco em outro lugar dentro da zona e descubra como as brancas devem vencer.

A zona de vitória do peão-h é espelhada no outro lado do tabuleiro. Essa incapacidade da Dama de sobrepujar um mísero peão-a ou -h foi difícil de engolir

TESTE 1: Visualize a posição seguinte (não monte a posição no tabuleiro, mas tente imaginar o padrão de movimentos): a Dama branca está em e1. As pretas estão com o Rei em g2 e um peão em h2 que se prepara para ser promovido. Se o Rei branco estivesse em e5, as brancas venceriam?

DAMA CONTRA PEÃO-C OU -F

Fiquei igualmente confuso quando descobri que tanto o peão-c quanto o peão-f conseguiam resistir ao poder da Dama. Uma situação típica pode ser vista no Diagrama 59. Nesta posição, o Rei branco está ainda mais próximo que antes. Apesar dessa vantagem adicional, a posição está empatada.



1.Db6+ Ra1!

As pretas evitam entrar em c1, a casa de promoção, o que daria tempo às brancas para aproximar seu Rei do peão-c. Outro lance ruim seria 1...Rc3? 2.Dd4+! Rb3 3.Da1!, o qual conseguiria neutralizar o peão preto.

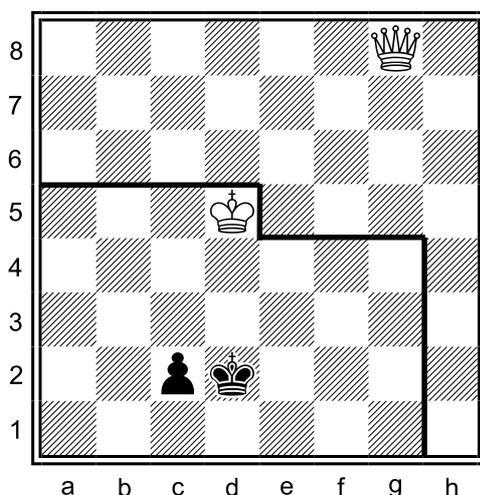
2.Dd4+ Rb1 3.Db4+ Ra1 4.Dc3+ Rb1 5.Db3+

As brancas conseguiram maximizar o potencial de sua Dama. Infelizmente, a Dama é forte até demais.

5...Ra1!

As brancas podem capturar o peão-c2 com um mate afogado, porque não conseguem fortalecer sua posição ainda mais. Novamente, as brancas falham devido à falta de um Rei que dê sustentação. Contra um peão-c, qual é a zona de vitória? Ela é mostrada no Diagrama 60.

Como antes, passe um tempo jogando algumas posições. Coloque o Rei dentro da zona de vitória e desafie você mesmo a ganhar a posição.



DAMA E PEÃO CONTRA DAMA

Como você sabe, com um pouco de ajuda, um peão amigo ou até mesmo as peças mal posicionadas do adversário são suficientes para permitir que a Dama dê o xeque-mate. Quando não estiver ocupada com o xeque-mate, freqüentemente a Dama pode salvar uma posição na qual o jogador está atrás em material ao dar xeque perpétuo e com isso empatar a partida. Você precisará calcular posições específicas para determinar se a posição está ganha ou empatada, mas será auxiliado por uma série de princípios gerais sobre finais de Dama e peão contra Dama.

O motivo pelo qual finais de Dama e peão contra Dama são reconhecidamente difíceis é que o lado defensor costuma dar vários xeques, levando o Rei de um lado para o outro no tabuleiro vazio. Enquanto o lado superior tenta promover seu peão passado, as tarefas combinadas de escapar de um xeque perpétuo e promover o peão são bem difíceis. Devido a

tal dificuldade, limitaremos nossa discussão às posições em que o peão passado só está a uma casa da promoção. Houve uma época em que esses finais eram considerados como empate devido à extraordinária capacidade da Dama de dar xeque perpétuo. Hoje em dia, com o advento dos computadores, novos métodos de vitória foram descobertos, e esses finais foram em grande parte reescritos. Até mesmo vitórias envolvendo os "maus" peões-a e -h foram engendradas. Não podemos abordar todas, então, vou mostrar apenas alguns exemplos de temas recorrentes para defensor e atacante e encorajá-lo a explorar outras possibilidades.

No Diagrama 61, vemos um estudo feito pelos autores e pioneiros de final Josef Kling (1811-1876) e Bernhard Horowitz (1808-1885), que foi publicado pela primeira vez em 1851. No diagrama, o Rei preto está obviamente mal posicionado. A melhor casa para o Rei defensor é diretamente na frente do peão passado, onde ele pode ter a esperança de ganhar o peão. Neste caso, em que o Rei está bloqueando, o defensor não costuma ter problemas em empatar a posição. Isso nos leva ao primeiro princípio deste tipo de final: se o Rei defensor não tem como se firmar diante do peão passado, a melhor solução é afastá-lo deste o máximo possível.

Inicialmente, esse princípio parece ir contra o bom senso, mas o Diagrama 61 ajuda a entendê-lo. As brancas ganham com o lance tranqüilo:

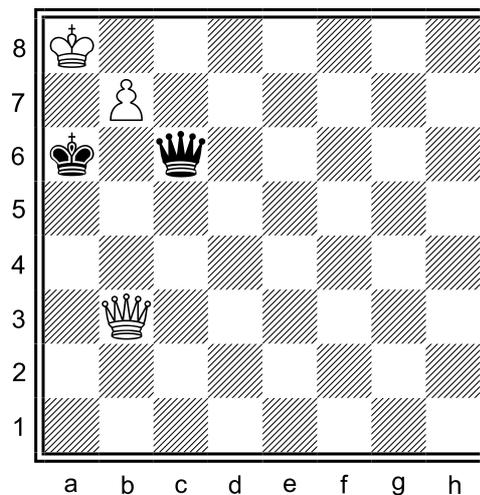


Diagrama 61
Kling-Horowitz, 1851

1.Db4!

Um dos paradoxos dos finais de Dama é que o lado superior costuma sair melhor fazendo um lance tranqüilo com a Dama em vez de uma série de xeques que forcem o deslocamento do Rei adversário. Depois de 1.Db4!, o Rei preto fica paralisado e somente a Dama consegue se mover. Sua Dama precisa manter a cravada contra o peão-b7, ou a subpromoção b8=C+ irá decidir o resultado.

1...Dh1!

As pretas usam a melhor defesa para evitar outras derrotas alternativas. Recuar a Dama na diagonal não é fácil: 1...Dd5 2.Da4+ Rb6 3.Db3+! Dxb3 4.b8=D+ ganha a Dama. O mesmo acontece com 1...Df3 2.Da4+ Rb6 3.Db3+!, que vence. Outra vitória é 1...Dg2 2.Da3+! Rb6 3.Db2+!, tudo graças à tática do espeto.

2.Da3+ Rb6 3.Db2+ Rc7

As pretas evitam o padrão de vitória que acabamos de ver, que seria 3...Ra6(?) 4.Da2+ Rb6 5.Db1+! Dxb1 6.b8=D+, com outro espeto.

4.Dh2+!! Dxb2 5.b8=D+

A Dama preta leva um novo espeto, desta vez na diagonal.

Dê outra olhada no Diagrama 61 e, tendo em mente o princípio anterior, remova o Rei preto do tabuleiro. Agora tente vencer a partida contra um amigo e você irá descobrir que o peão não tem chance de promoção. No Diagrama 61, o Rei preto estava no caminho e esse fato o atrapalhou.

Com o Rei fora do caminho, como no Diagrama 62, o defensor pode tirar vantagem desta nova posição. A posição no Diagrama 62 foi publicada por Giambatista Lolli (1698-1769) em 1763, 13 anos antes da Independência dos Estados Unidos! Mais de 200 anos depois, a análise continua correta. As pretas empatam ao forçar as brancas a promover seu peão:

1...Dh4+ 2.Dh7 Dd8+! 3.g8=D

As brancas alcançam seu objetivo de promover o peão. Mas isso não basta, porque as pretas conseguem estabelecer um xeque perpétuo.

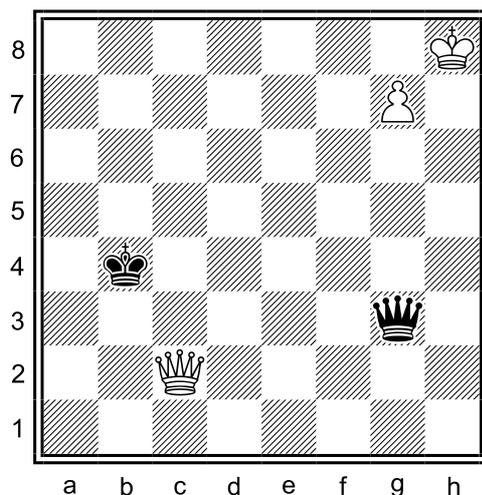


Diagrama 62
G. Lolli. 1763

3...Df6+ 4.Dhg7 Dh4+

A partida está empatada. Dessa forma, você descobre que se o Rei está distante o suficiente do jogo, o defensor pode até permitir que o peão seja promovido, contanto que a Dama recém-nascida não tenha como quebrar o xeque perpétuo ao contrapor com xeque. Por esse motivo, a melhor alternativa geralmente é quando o Rei está fora da jogada, nas bordas do tabuleiro.

No Diagrama 63, fazemos nossa última incursão nestes finais de Dama e peão contra Dama. O peão passado das brancas, o peão-d, é um dos melhores que elas poderiam ter. Como outros peões centrais, ele oferece ao Rei branco boas oportunidades para servir de escudo. As pretas, por sua vez, estão satisfeitas com o posicionamento de seu Rei, sabendo que ele está fora do caminho.

Esta colocação, contudo, não é a característica mais evidente da posição. O fator principal é a *posição fraca da Dama preta*. Em geral, a Dama é péssima para bloqueios. Portanto, o próximo princípio é: *sempre que a Dama do defensor estiver sendo forçada a bloquear um peão passado na casa de promoção, a partida estará perdida*.

Na posição do Diagrama 63, as pretas serão incapazes de criar oportunidades de xeque perpétuo porque sua Dama bloqueadora está com seus movimentos limitados. Quando estiver jogando no lado defensor em finais como este, você precisa lutar para manter sua Dama o mais ativa possível. Evite usá-la como bloqueio.

1.Dd6+!

A Dama branca assume uma poderosa posição centralizada com ganho de tempo.

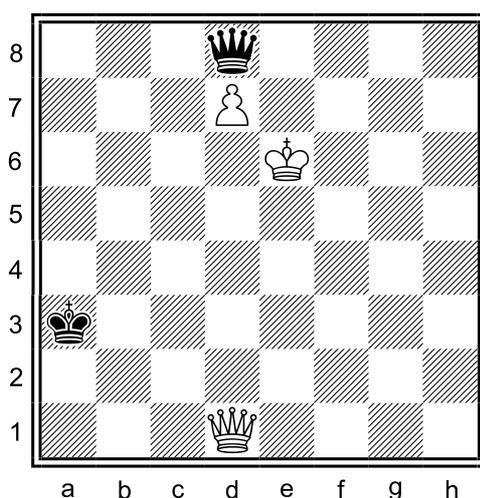


Diagrama 63

1...Ra2 2.Rf7!

O Rei branco move-se de maneira a evitar que a Dama preta dê um único xeque.

2...Rb3 3.De6+ Rc2 4.De7

A Dama é forçada a abandonar o bloqueio e, com isso, o peão promovido vence a partida.

DAMA COM MUITOS PEÕES

Você está preparado para aprender como lidar com o final de Dama mais difícil, o com múltiplos peões? Em finais deste tipo, as posições são tão complexas que você terá de calcular cada posição levando em conta suas características singulares. Ainda assim, você pode melhorar seu jogo com alguns princípios:

- *O poder das Damas atinge o ápice quando elas estão centralizadas.*
- *A segurança do Rei é de suma importância.*
- *O peão mais importante é o passado que está mais avançado.*
- *A capacidade de identificar padrões de xeque perpétuo é essencial.*

Antes de abordarmos o difícil tema dos finais de Dama com vários peões, você deve se familiarizar com dois padrões de xeque perpétuo bem comuns. Os Diagramas 64 e 65 mostram posições em que a ameaça das brancas de promover seu peão passado não pode ser descartada. O que salva as pretas são suas chances de estabelecer xeque perpétuo.

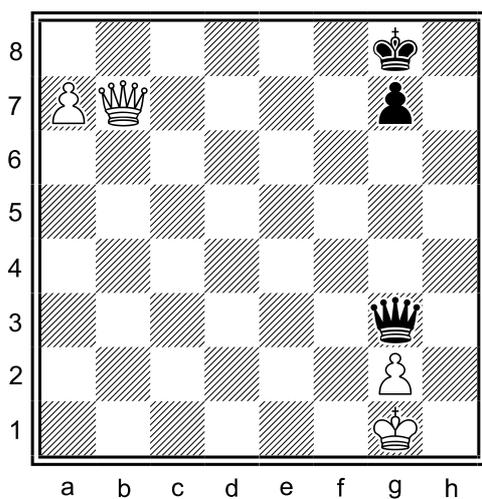


Diagrama 64

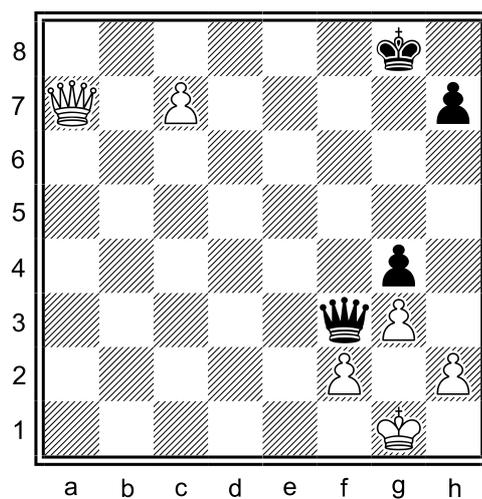


Diagrama 65

No Diagrama 64, o xeque perpétuo básico **1...De1+ 2.Rh2 Dh4+ 3.Rg1 De1+** é o que salva a partida para as pretas.

O Diagrama 65 exhibe outro tipo comum de xeque perpétuo. As pretas salvam a pele com **1...Dd1+ 2.Rg2 Df3+ 3.Rg1 Dd1+**. Se você remover os dois peões-g das pretas e das brancas, a seqüência de empate é **1...Dd1+ 2.Rg2 Dg4+**. Estes dois padrões de empate são comuns não apenas nas posições de final, mas também nas de meio-jogo.

Para as próximas posições, você precisará jogar com as brancas e responder a uma série de perguntas. Como antes, monte a posição em seu tabuleiro e, com uma folha de papel em branco, cubra todos os lances, menos o atual.

No Diagrama 66 (publicado por Nicolaas Cortlever, nascido em 1915 em Amsterdã e ainda em atividade), restaram dois peões. Como você irá jogar?

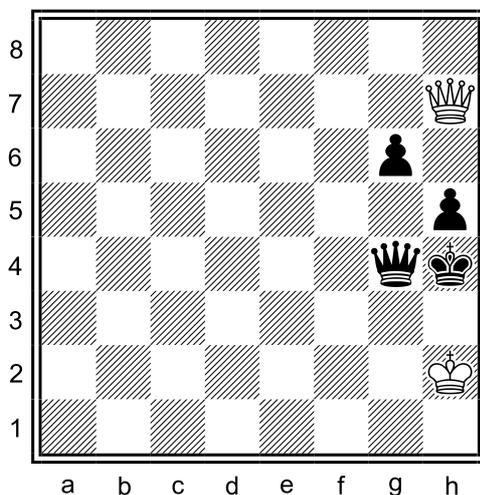


Diagrama 66
N. Cortlever, 1941

1.De7+

Sem dúvida. Todos os outros lances perdem.

1...Dg5

Um mal necessário, já que **1...g5? 2.De1+** daria vantagem às brancas. Você se deu conta? Em caso afirmativo, muito bem. O que você faz agora?

2.De4+! Dg4

TESTE 2: O que você joga agora?

A posição no Diagrama 67 é de uma análise publicada pelo grande mestre russo Yuri Averbach, em 1962, e é um modelo de como vencer posições como esta. Cubra todos os lances (menos o atual) com uma folha de papel em branco e jogue com as brancas. Como você irá jogar?

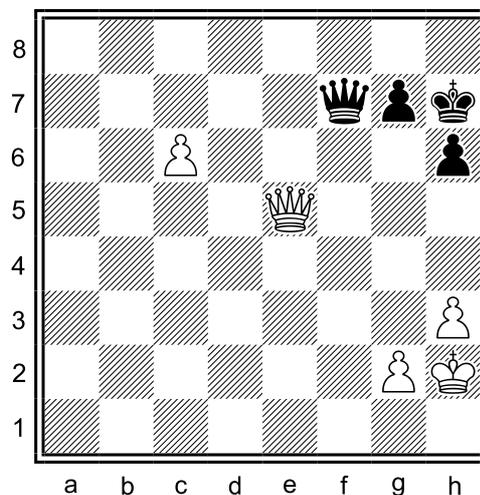


Diagrama 67
Y. Averbach, 1962

1 .c7

Obviamente, peões passados precisam sempre avançar!

1...Dd7

As pretas impedem o peão, na expectativa de salvar a partida com xeque perpétuo. O que vem a seguir?

2.De4+!!

Muito bem. Se você escolheu 2.Dc5 para forçar o defensor a bloquear com 2...Dc8, você fez uma boa escolha. No entanto, não foi a melhor. Em finais de Dama, criar fraquezas de peão ao redor dos Reis ao forçar os peões a avançar tem importância vital. Depois de 2.De4+!!, as pretas são forçadas a avançar com o peão-g. Isto deixa o Rei preto muito mais vulnerável a xeques. Depois de 2.Dc5 Dc8 3.Dd6 Df5, novamente as pretas estão preparadas para o xeque perpétuo.

2...g6

TESTE 3: Explique por que 2...Rh8 perde.

Depois de 2...g6, como você deve continuar?

3.Dc2!

Um poderoso lance com objetivo duplo. As brancas estão prontas para responder a 3...Dd6+? com 4.g3, o qual vence, ao mesmo tempo em que também ameaça promover seu peão. As pretas precisam fazer um bloqueio.

3...Dc8

Sua vez.

4.Dc5!

As brancas imediatamente tiram vantagem do relaxamento do escudo de peões das pretas.

4...h5

TESTE 4: Como você teria vencido depois de 4...g5? Encontre o método mais eficaz.

5.De7+

Um xeque desagradável. As pretas dispõem de um único lance:

5...Rh6

Agora é um momento crucial. O que você joga?

6.h4!!

Se você quis jogar 6.Dd8, como você pretendia responder a 6...Df5? Certamente que não com 7.c8=D?? De5+, que proporcionaria às pretas a fuga com seu xeque perpétuo. A escolha certa limita o Rei preto, dá mais ar para o Rei branco e força a Dama preta a se mover

6...Dh8

O fato de se encontrarem em uma casa de bloqueio limita as opções das pretas. O esforço ativo é 6...Da6 7.Df8+ Rh7 8.c8=D, e é fácil demais para as brancas. Sua vez.

7.De3+!

O Rei preto é afugentado de volta para uma casa mais vulnerável.

7...Rh7

Sua vez.

8.De6!

Logicamente, as brancas promovem seu peão.

8...Dd4

Uma última e desesperada tentativa de conseguir xeque perpétuo. E agora?

9.De7+

As brancas tiram vantagem do sétimo lance para reposicionar sua Dama.

9...Rh6 10.Dg5+ Rh7 11.c8=D

Com isto, chega-se ao fim.

UM EXEMPLO DE LINARES

A posição mostrada no Diagrama 68 aparenta não ter nada a ver com este capítulo. Mas nela figuram uma série de viradas interessantes. Trata-se da partida de um torneio de 1999 entre o grande mestre búlgaro Veselin Topalov e o jogador com o maior rating do mundo (quando da publicação deste livro), o grande mestre Garry Kasparov. A partida foi jogada na sétima rodada do famoso torneio de Linares, que acontece todos os anos na Espanha. O torneio de Linares se autoproclama como o "Wimbledon do xadrez", porque ano após ano nele participam os jogadores com os maiores ratings do mundo.

A posição no Diagrama 68 foi alcançada depois do 43º lance das pretas. As brancas, que estão com desvantagem em qualidade (o que significa uma Torre por um Bispo ou uma Torre por um Cavalo), ergueram uma proteção que mais parece uma fortaleza, tendo fechado todas as colunas para manter as Torres pretas afastadas. Ao olharmos com atenção, podemos

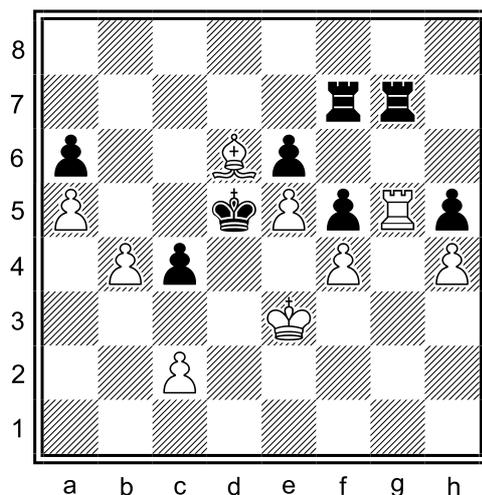


Diagrama 68
Topalov-Kasparov
Linares. 1999, 7ª Rodada

ver claramente que a Torre branca está paralisada. Se as brancas jogarem 44.Txh5?? Th7!, as pretas irão trocar Torres e ganhar o peão-h, e a posição ficará aberta, para vantagem das pretas. O Rei branco precisa permanecer próximo ao centro para impedir a invasão do Rei preto. Se ele se afastar demais para a ala da Dama, as pretas trocarão Torres em g5, e o peão passado recém-criado - tanto o peão-h5 quanto o peão-f5 - iria correr para a promoção. Esta situação obriga o Bispo branco a se mover e circunstâncias peculiares permitem que o Rei preto passeie à vontade pelo tabuleiro.

44.c3 Rc6

Impedidas de fazer progresso no centro, as pretas tentam uma abordagem diferente para penetrar a fortaleza das brancas.

45.Rf3 Rb5 40.Bc5 Ra4 47.Bd4 Td7 48.Re3 Rb3 40.Re2

A partida avançou para a posição mostrada no Diagrama 69. As pretas atingiram seu ápice e agora precisam de uma ruptura.

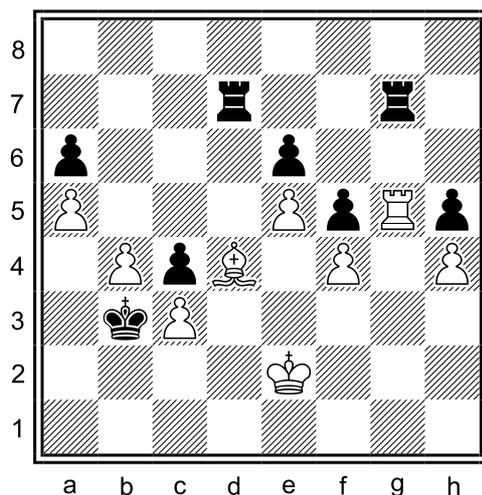


Diagrama 69
Topalov-kasparov
Linares, 1999, 7ª Rodada

40...Txg5! 50.fxg5 Txd4! 51.cxd4 c3 52.g6 c2 53.g7 c1=D 54.g8=D

A partida agora se transformou no tipo de final de Dama do qual estamos tratando, como mostra o Diagrama 70. Hora da análise. Como Kasparov lidou com este final? Antes de mais nada, ele contou o material e percebeu que estava com um peão a menos. Nada bom, nada bom mesmo! No entanto, ele avaliou outros aspectos. O Rei extremamente ativo das pretas é um fator importante. Ele pode criar possibilidades de xeque-mate ao combinar a ameaça de captura dos peões brancos com a noção de

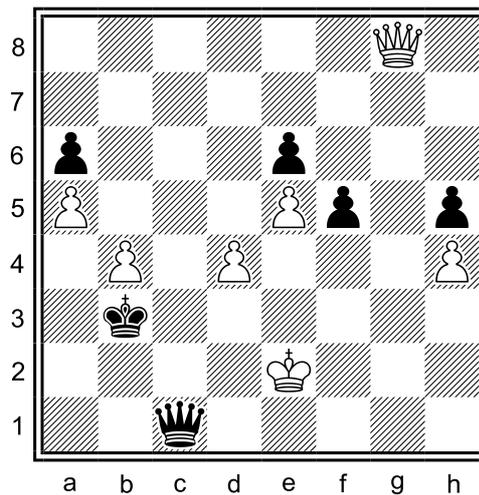


Diagrama 70
Topalov-Kasparov
Linares. 1999, 7ª Rodada

trabalhar com a Dama. Outro trunfo é o peão passado. Qual lado tem um peão passado? De todos os peões no tabuleiro, o peão-f5 preto é o mais perigoso. Portanto, apesar de contar com um peão a menos, as pretas têm dois trunfos: o melhor Rei e o melhor peão passado. É o suficiente para vencer? Acompanhe a partida para descobrir

54...Dc4+!

Outro bom lance com propósito duplo. Kasparov defende seu peão-e6 ao mesmo tempo em que joga para capturar - com xeque - os peões brancos.

55.Re3 Rc3!

As pretas renovam sua ameaça ao peão-d4, forçando a Dama branca a adotar a postura defensiva.

56.Dd8 Dd3+ 57.Rf4 Dd2+!

Um lance crucial. As brancas esperavam poder escapar com seu Rei via g5, não apenas para evitar xeques à Dama, mas também para capturar o peão-h5 e, deste modo, ganhar seu próprio peão passado.

TESTE 5: Por que Kasparov não tomou o peão-d4 com xeque e forçou a troca das Damas?

58.Rf3 Dd1+!

Este bom lance reposiciona a Dama. As pretas querem avançar seu peão-f para fazer uma nova Dama enquanto criam ameaças de xeque-mate. Por ora, o Rei branco está bloqueando e precisa ser desviado.

59.Re3

As brancas não poderiam avançar seu Rei com 59.Rf4? porque 59...Dg4+ 60.Re3 f4+ (este é o objetivo das pretas: o peão preto marcha em frente com ganho de tempo), seguido de 61.Rf2 Dg3+ 62.Rf1 Dd3+ 63.Rg1 De3+ 64.Rf1 f3, ganharia a partida, devido à ameaça de mate de 65...De2+ e 66.Dg2 xeque-mate.

59...Dg1+ 60.Re2 Dg2+ 61.Re3

A partida chegou à posição mostrada no Diagrama 71, quando Kasparov desferiu um golpe fulminante.

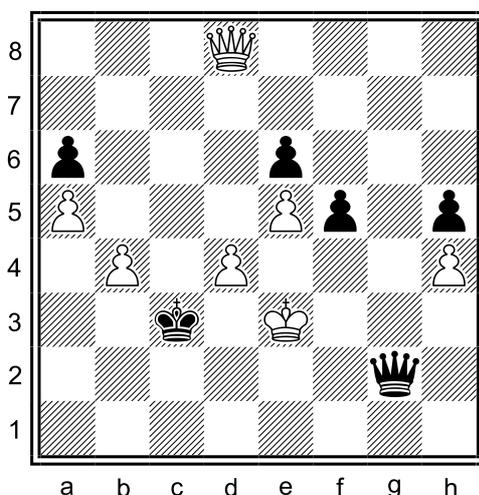


Diagrama 71
Topalov-Kasparov
Linares, 1999, 7ª Rodada

61...f4+!

Topalov abandona quando vê o maravilhoso *finale*. Ele é forçado a jogar 62.Rxf4 Rd3! (com a ameaça mortal de 63...Dg4 xeque-mate) 63.Dg5 Df2, que produz um xeque-mate *epaulet* ("mate de ombreiras").

Este fragmento de partida mostra uma lição importante. Quando um Rei consegue chegar atrás das linhas inimigas, freqüentemente os peões adversários funcionam como um escudo de peões! Se ao reconstruir este fragmento de partida você retirasse alguns peões do tabuleiro - os peões-d4 e -b4, por exemplo - o Rei preto ficaria muito mais vulnerável a xeques.

De todos os finais, descobri que os finais de Dama são os mais difíceis e complexos. Recomendo que você pratique este final, mas sugiro que o faça no contexto de uma partida inteira. Apenas reconstruir posições de final de Dama não lhe dará a medida da bela e desafiadora natureza deste tipo específico de final.

SOLUÇÕES

TESTE 1 (Diagrama 58): Sim, a posição está claramente ganha. As brancas jogam **1.De2+ Rg1 2.Rf4 h1=D 3.Rg3** e vencem. Se você conseguiu fazer isso sem olhar para o tabuleiro, você tem um enorme talento!

TESTE 2 (Diagrama 66): Se você escolheu **3.De7+** e reivindicou um xeque perpétuo, excelente! Conquistar um empate com dois peões a menos é um dom. Se você é ambicioso e percebe que as brancas têm chance de vencer você está certo! Como? Por incrível que pareça, com **3.De3!**, as pretas entram em *zugzwang* e perdem. Isto se dá devido à posição fraca do Rei preto. Tente encontrar uma saída sozinho. Lindo, não?

TESTE 3 (Diagrama 67): As brancas fazem a promoção depois de **2...Rh8 3.Da8+ Rh7 4.c8=D Dd6+ 5.g3 Dd2+ 6.Dg2!**, com uma interposição vitoriosa.

TESTE 4 (Diagrama 67): As brancas forçam a promoção de seu peão e protegem seu Rei ao levar a Dama para b8, **4...g5 5.Dc2+! Rg7 6.Db2+ Rh7 7.Db8!**, e vencem. Repare que, depois da promoção do peão-c, a Dama-b8 está na posição perfeita para proteger o Rei branco.

TESTE 5 (Diagrama 70): Kasparov teria caído em uma posição perdedora depois de **57...Dxd4+?? 58.Dxd4+ Rxd4 59.b5!** A ruptura de peões que permitiria a vitória a Topalov é **59...Rc5 60.bxa6 Rc6 61.Rg5**. As pretas irão capturar o peão-h5 enquanto permanecem dentro do quadrado do peão-f5. Depois disso, o peão-h4 será promovido.

4

Finais de Torre

Finais de Torre são comuns. Na verdade, em clubes de xadrez, torneios e partidas por correspondência, os finais de Torre respondem por quase metade de todos os finais. Por esse motivo, todos os jogadores que participam de torneios (e competidores em potencial) têm o dever de estudar finais de Torre a sério.

Este será o capítulo mais longo e mais importante deste livro. Já que fazer constantes pausas para reflexão ajuda a consolidar o conhecimento, por volta da metade do capítulo iremos retomar os princípios de final de Torre que mencionamos até então. O capítulo, dividido em oito tipos de finais de Torre, retrata várias posições importantes, as quais vale a pena memorizar. Além de mostrar alguns exemplos excelentes, vou desafiá-lo a jogar com um dos lados e a responder a uma série de perguntas. Aceite estes desafios com seriedade, como fiz. Boa sorte e divirta-se.

TORRE CONTRA PEÃO

O incomum

A Torre se move em linhas retas: para cima e para baixo, de um lado para o outro. Apesar de suas limitações, ela está associada a vários belos finais. Em geral, o jogador com a Torre está tentando vencer; você verá, contudo, que esse nem sempre é o caso.

Meu favorito – um final que certamente irá encantar a todos que o virem – e mostrado no Diagrama 72. A posição neste diagrama tem uma história fascinante. Ele foi publicado no Glasgow Weekly Citizen, em 27 de abril de 1895, por Georges Barbier (1844-1895). Ele estava tentando se lembrar de um match de 1875 entre um certo Sr. Fenton e um tal Sr. Potter, mas reproduziu-o erroneamente. Na semana seguinte, a posição foi corrigida e declarada como empate. Depois de ler o artigo, Fernando Saavedra (1857-1922), um monge, descobriu um único lance que ficou famoso, já que permitia a vitória das brancas! Assim que você reproduzir esta vitória, ficará

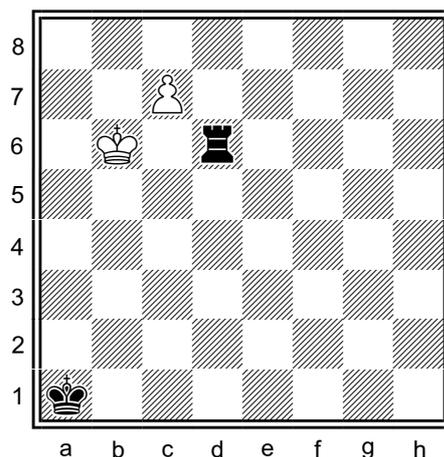


Diagrama 72
F. Saavedra, 1895

encantado pelo número de táticas (em itálico) que aparecem como mágica. Afinal, havia apenas quatro peças no tabuleiro!

1.Rb5

Este lance é auto-explicativo. Depois de 1.Ra7? ou 1.Rb7?, as pretas jogariam 1...Td7, que resulta em uma *cravada absoluta* do peão-c7 e conseqüente na captura e no empate. Depois de 1.Rc5? Td1!, as pretas estariam prontas para jogar 2...Tc1+ e espetariam as brancas na coluna-c. Enfim, 1.Ra5?? Tc6 simplesmente perderia para as brancas.

1...Td5+ 2.Rh4

Este é o único meio de jogar pela vitória. Jogar 2.Rb6 Td6+ resulta em empate por xeque perpétuo.

2...Td4+ 3.Rb3 Td3+ 4.Rc2!

Finalmente, as pretas parecem ter ficado sem sorte. As brancas impediram o espeto na coluna-c e agora estão prontas para a promoção e a vitória!

4...Td4!!

Que armadilha fantástica. A solução original, 5.c8=D?, possibilitaria 5...Tc4+!! 6.Dxc4, resultando em *mate afogado*! Surpresa! Então o que as brancas podem fazer em vez disso?

5.c8=T!!

Uma impressionante *subpromoção* encontrada por Fernando Saavedra – daí o nome do estudo. As brancas evitam o truque do mate afogado e ameaçam dar o xeque-mate na coluna-a.

5...Ta4 6.Rb3!

De repente, a ameaça de xeque-mate vem de outra direção. O golpe contra a Torre-a4 cria uma ameaça dupla devido ao *mate eco* em c1, que vence a partida. Encantador, não?

Relaxe por um momento e considere a lista de táticas que aparece neste final: cravada absoluta, espeto, xeque perpétuo, mate afogado, subpromoção, ameaça dupla e mate eco. Quanta variedade!

O comum

Depois de compartilhar o incomum, preciso mostrar a você o comum. Não perco tempo em dizer que Torres costumam ser mais fortes que peões passados. Vamos dar uma olhada nestas posições, em que o lado com a Torre está tentando vencer.

A posição no Diagrama 73 é bastante comum. Podemos imaginar facilmente que o final de Torre aconteceu quando as brancas promoveram seu peão-h e forçaram as pretas a uma captura que as fez perder sua Torre. Agora é a vez das pretas tentar avançar seu peão-b, para ganhar a Torre de volta e empatar a partida. Ao considerar esta posição, siga os seguintes princípios sólidos:

- *Rei precisa acompanhar o peão até a casa de promoção.*
- *O peão não deve avançar além do alcance do Rei que o acompanha.*
- *A Torre precisa estar atrás do peão passado.*

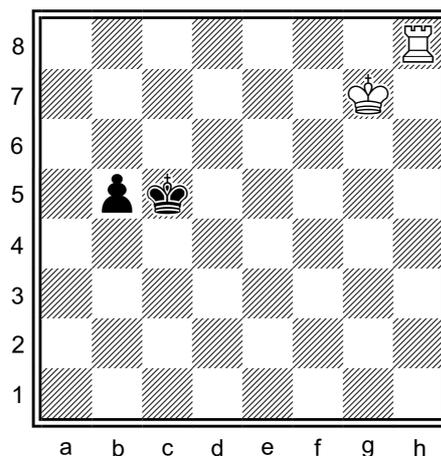


Diagrama 73

Tendo esses princípios em mente, podemos entender que se as pretas fizessem o lance ilegal 1...b2? 2.Tb8, o peão passado estaria perdido. De imediato, notamos que o Rei e o peão precisam estar conectados um ao outro. Depois, percebemos que h8 é a casa errada para a Torre. A melhor casa é, claramente, b8, atrás do peão-b. Já percebemos muita coisa, mas como iremos calcular a posição? O Diagrama 73 mostra um empate ou uma vitória? Para calcular corretamente, não fique pensando "eu vou aqui, ele vai ali". Em vez disso, conte *tempi*.

Dê outra espiada no Diagrama 73. Para impedir a promoção do peão, as brancas terão de voltar correndo com seu Rei para cobrir a casa de promoção – neste caso, b1. Há somente duas casas para onde correr: c2 e a2, ambas cobrem a casa de promoção. Podemos descartar a2, já que o Rei branco está na coluna-g (se estivesse na coluna-a, as brancas iriam correr em direção à casa a2). Em suma, sabemos que o Rei branco precisa chegar a c2 o mais rápido possível. Contamos 1.Rf6, 2.Re5, 3.Rd4, 4.Rd3, 5.Rc2. São cinco lances, então precisamos adicionar mais um tempo para 6.Tb8, que também cobre b1. Assim, em seis lances, as brancas vencem.

As pretas também precisam contar *tempi*. Seu Rei precisa cobrir b1, e seu peão precisa chegar lá também! Então elas contam 1...b4, 2...Rc4, 3...b3, 4...Rc3, 5...b2, 6...Rc2. A contagem dos *tempi* resulta em empate!

Portanto, a pergunta crucial é: Quem está com o lance? Se forem as brancas, elas ganham, mas se forem as pretas, é empate. Treine a contagem de *tempi* antes de começar cálculos concretos. Somente depois que você tiver contado os *tempi* e determinado o estado da posição pelo jogo normal, você pode tentar encontrar um meio de ganhar um tempo. Se você puder ganhar um tempo usando táticas que dificultem o jogo do adversário, você conseguirá transformar o empate em vitória.

Agora vejamos os *tempi* que acabamos de contar se desenrolarem em lances propriamente ditos. As brancas ganham com:

1.Rf6 b4 2.Re5 Rc4 3.Re4 b3 4.Tc8+ Rb4 5.Rd3 b2 6.Rc2 Ra3 7.Tb8

As pretas empatam com:

1...b4 2.Tf6 Rc4 3.Re5 b3 4.Re4

Ou elas poderiam tentar **4.Tc8+ Rd3**, tendo c2 como objetivo.

4...b2 5.Tb8 Rc3 6.Re3 Rc2

Vejamos outro exemplo bem definido de contar *tempi*. No Diagrama 74, as brancas contam com o benefício de uma Torre bem posicionada. Embora o local perfeito seja f8, controlar a casa de promoção para começar a contar *tempi* é um bônus! As brancas precisam de seis lances para chegar tanto a e2 quanto a g2 com seu Rei. As pretas precisam de cinco lances para armar sua posição de empate. Já que o lance está com as brancas, a seqüência está clara. Devido ao fato de o Rei preto estar obstruindo seu caminho até e2, as brancas irão até g2 e vencerão:

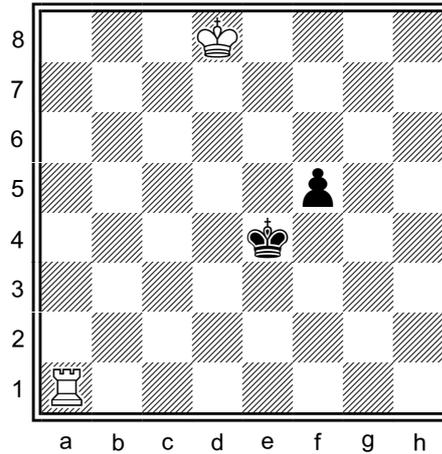


Diagrama 74

1.Re7 f4 2.Rf6 f3 3.Rg5 f2 4.Rg4 Re3 5.Rg3 Re2 6.Rg2

Contar *tempi* aproxima-se da regra na maioria das posições de final de Torre, mas não inteiramente. Com frequência, o lado superior pode ganhar um tempo vital e obter a vitória a partir de uma posição que estaria empatada de acordo com a contagem de *tempi*. Isso geralmente acontece com o xeque da Torre.

O Diagrama 75 exibe uma posição analisada pelo quinto campeão mundial, Machgielis (Max) Euwe (1901-1981). De acordo com a contagem precisa de *tempi*, a partida resulta em empate. Se as brancas conseguirem posicionar sua Torre atrás do peão-g com ganho de tempo, elas vencerão. Euwe mostra como fazê-lo:

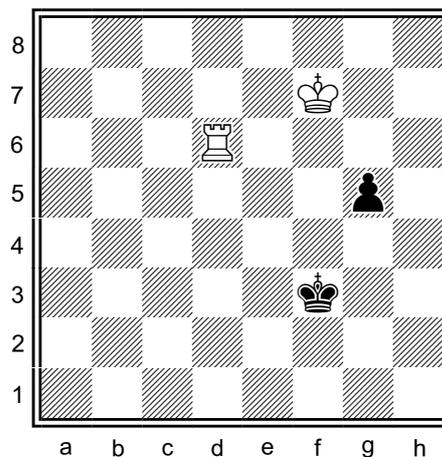


Diagrama 75
M. Euwe. 1934

1.Tf6+!

Tente determinar por que 1.Rg6 é um erro, com o qual as brancas não teriam mais como vencer

1...Re3 2.Tg6 Rf4

As brancas recolocaram favoravelmente a Torre em sua posição ideal, atrás do peão passado, com um ganho de tempo. De posse dessa vantagem, a próxima preocupação das brancas é como levar o Rei de volta à ação. O leitor perspicaz deve ter percebido que, nos Diagramas 73 e 74, os Reis aproximaram-se um do outro na briga pelo controle de casas vitais. Em algumas posições, é preciso trilhar uma rota "criativa". Esta tática deveria reavivar a lembrança do caminho tortuoso, o qual podemos ver em ação mais uma vez, a seguir:

3.Rg7!

Para ser exato, 3.Tg8 g4 4.Rg6 g3 5.Rh5 resultaria na mesma posição, mas prefiro a escolha que ele fez.

3...g4 4.Rh6 g3 5.Rh5 Rf3 5.Rh4 g2 7.Rh3

É comum este artifício de ganhar um tempo com a Torre não ser percebido, mesmo em partidas entre mestres.

Na posição do Diagrama 76, o lance é das brancas. Elas jogaram **1.Rd6?** e, com **1...f5 2.Te2+ Rd4!**, as pretas impediram o Rei branco de retornar para fazer o bloqueio do peão passado. Os jogadores então concordaram em declarar empate. Uma pena. O que as brancas não viram?

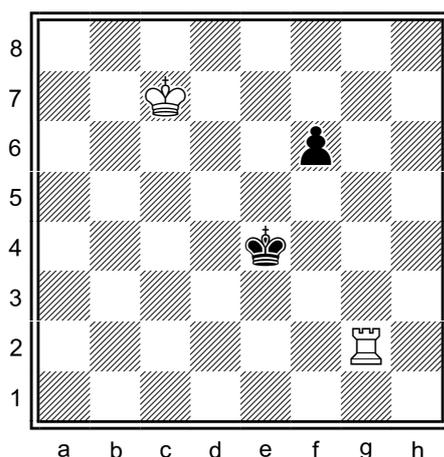


Diagrama 76
Díaz-Dominguez
Pinar del Rio, 1981

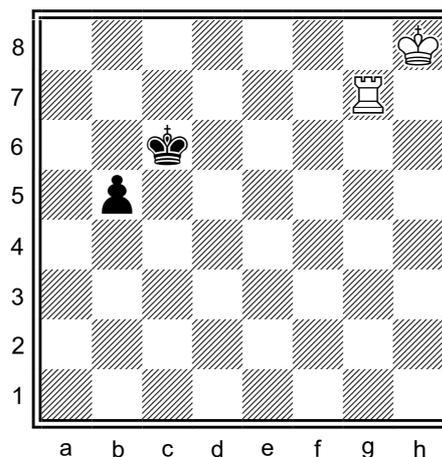
1.Te2+!

As brancas ganham um tempo vital. As pretas têm duas alternativas, mas ambas perdem. Elas podem jogar **1...Rd5 2.Tf2 Re5 3.Rd7 f5 4.Re7 f4 5.Tf1!** (as brancas saem do caminho de ...Re5-Re4-Re3 para evitar um tempo a mais) **5...Re4** (senão, 5...Rf5 Rf7! permite que as pretas controlem como o Rei branco vai se aproximar) **6.Rf6 f3 7.Rg5 Re3 8.Rg4 f2 9.Rg3**, e as brancas vencem ou elas podem jogar **1...Rf3 2.Te1!** (com a ameaça de espeto 3.Tf1+ e de ganhar o peão-f) **2...f5** (depois de 2...Rf2? 3.Te6 f5 4.Tf6, as brancas ganham o peão porque ele está desprotegido) **3.Rd6 f4 4.Re5 Rf2 5.Ta1 f3 6.Rf4!**, e novamente as brancas vencem. As pretas limitam-se a poder escolher o modo como o Rei branco irá cobrir a casa de promoção.

Desconectar o Rei

Eu gostaria de voltar por um instante a uma posição familiar Repare que o Diagrama 77 é bastante parecido com o Diagrama 73; apenas reorganizei o Rei e a Torre das brancas e recuei uma casa com o Rei preto (a propósito, alterar ligeiramente as peças de determinada posição é uma forma excelente de aprender os segredos de finais).

O lance está com as pretas e, depois de uma contagem de *tempi*, elas percebem que a posição está empatada. As pretas jogam **1...Rc5! 2.Rh7 b4 3.Rg6 Rc4 4.Rf5 b3 5.Re4 b2 6.Tb7 Rc3**, com um empate fácil. As brancas têm mais chances se as pretas jogarem 1...Rc5! 2.Tc7+ Rd4 3.Tb7 Rc4 4.Rg7 b4 5.Rf6 b3 6.Re5 Rc3, mas isso não chega a ser suficiente para uma vitória.



A situação no Diagrama 77 é um empate se as pretas jogarem corretamente. Mas vamos fingir que um lapso de atenção as fez acreditar que podem muito bem avançar seu peão:

1...b4?

Por incrível que pareça, este é um lance perdedor. As pretas são gravemente punidas por não terem feito o Rei acompanhar o peão passado, como rezam os princípios discutidos anteriormente. Agora, as brancas podem desconectar o Rei de seu apoio ao peão.

2.Tg5!

As brancas vencem no ato. Não importa a distância entre o Rei branco e a casa de promoção, e contar *tempi* torna-se irrelevante. As pretas não podem avançar o peão porque 2...b3 3.Tg3! b2 4.Tb3 ganha o peão e a partida. Este plano de desconectar o Rei do peão passado é um artifício comum para transformar empate em vitória.

Iniciei esta seção sobre finais de Torre contra peão com uma posição que não era nada do que parecia, um truque sujo pelo qual peço desculpas. Eu gostaria de me redimir oferecendo a você um belo estudo feito pelo grande mestre Pal Benko, o maior problemista e teórico de finais dos Estados Unidos. Pal encantou e desconcertou leitores da revista Chess Life nos últimos 35 anos. Um de seus estudos preferidos, elaborado como um meio de tortura e aprendizado, aparece no Diagrama 78. Uso a análise de Pal adiante. É a vez das brancas de jogar e vencer Como você continuaria?

O Diagrama 78 é uma posição enganosamente simples, com muitas características ocultas. Ela induz a erro magistralmente e é isso que a torna atraente. O primeiro lance das brancas desafia as leis da ambição.

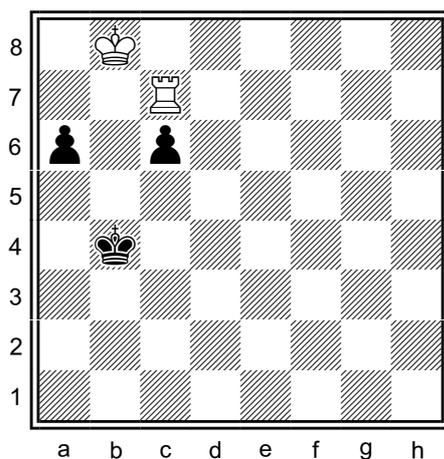


Diagrama 78
P. Benko, 1980

1.Tb7+!

Um xeque desagradável. As pretas precisam decidir qual peão devem tentar promover e as brancas reagirão de acordo. O lance inicial de 1.Txc6? perderia um tempo crucial. Depois de 1...a5, as pretas não teriam problemas para empatar. Se você está pensando em capturar o peão, é porque não conhece os desafios de Benko! Ele adora mostrar que a opção mais óbvia está errada.

1...Rc3 2.Rc7 a5 3.Ta7!

As brancas ganham um tempo ao afastarem o Rei preto.

3...Rb4

As pretas não podem confiar em seu peão-c, com 3...c5 4.Rc6! c4 5.Rc5 Rb3 6.Rd4! c3 7.Rd3, porque Ta7-b7+ sem dúvida viria a seguir e garantiria a vitória.

4.Rd6!!

Típico de Benko e bem na mosca. Há características de mate afogado na posição, então as brancas deixam o peão-c viver. Com o imprudente 4.Rxc6? a4 5.Rd5 a3 6.Rd4 Rb3 7.Rd3 Rb2! 8.Rd2 a2 9.Tb7+ Ra1, as pretas são salvas pelo mate afogado, e o Rei branco não pode chegar mais perto. Agora vemos por que o peão-c é poupado, uma noção que é a chave para o estudo.

4...a4 5.Re5 a3 6.Rd4 Rb3 7.Rd3 Rb2 8.Rd2 a2 9.Tb7+ Ra3

As pretas não têm escolha. Com 9...Ra1 10.Rc2 c5 11.Td7, e graças ao peão-c, as pretas levariam xeque-mate no lance seguinte.

10.Rc2! a1=C+

Se as pretas promovessem o peão com a Dama, então 10...a1=D? 11.Ta7+ as espetaria.

11.Rc3 Ra2 12.Tb2+! Ra3 13.Tb6 Ra2 14.Txc6 Rb1 15.Th6 Ra2 15.Tb6!

Com isto, encerramos nossa discussão sobre finais básicos de Torre contra peão, mas recomendo que você faça sua própria investigação. Inúmeras posições ilustram como uma Torre pode lidar com um peão passado, e você ficará contente em estudá-las. Agora você tem as ferramentas para entender este tipo de final. Lembre-se de contar *tempi*. Vamos para nosso próximo desafio, finais de Torre e peão contra Torre.

TORRE E PEÃO CONTRA TORRE

Dominar a posição Lucena

Em finais de Torre e peão contra Torre, há três princípios de jogo:

- *O peão passado precisa ter o apoio do Rei.*
- *Rei defensor precisa ser mantido o mais distante possível do peão passado. Isso é feito usando-se a Torre para isolar o Rei, tanto na fila quanto na coluna.*
- *Tanto para o atacante quanto para o defensor, a melhor posição da Torre é atrás do peão passado.*

Adotar esses princípios será de grande utilidade.

Na esfera dos torneios, pode-se dizer que a posição mostrada no Diagrama 79 é a mais conhecida no xadrez! O método para vencer nesta posição foi publicado por Luís Ramírez Lucena há mais de 500 anos e continua válido. No Diagrama 79, as brancas irão *construir uma ponte*, uma estratégia eficaz para todas as posições de peão (peões-b, -c, -d, -e, -f e -g), exceto para os peões-a e -h.

O que quero dizer com construir uma ponte? Analise as características da posição. O Rei preto está cortado da coluna-f e não tem como cobrir a casa de promoção. Para vencer a partida, o Rei branco terá de sair do caminho e promover o peão, mas a tentativa inicial é um beco sem saída: com 1.Re7? Te2+ 2.Rd6 Td2+ 3.Rc6 Tc2+ 4.Rb6 Td2 5.Rc7 Tc2+ 6.Rd8, as brancas não conseguiriam nada. Alternativamente, e para impedir que as pretas façam xeque com sua Torre, as brancas criam cobertura para seu Rei ao construir uma ponte entre o Rei e a Torre:

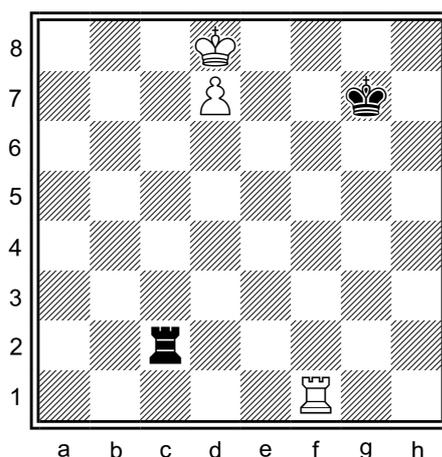


Diagrama 79
L. R. Lucena, 1497

1.Tf4! Tc1

As pretas aguardam, porque 1...Te2? 2.Tc4! cobriria a coluna-c, preparando 3.Rc8 para promover o peão.

2.Re7

As brancas ameaçam promover o peão. Portanto, as pretas são forçadas a fazer uma série de xeques.

2...Te1+ 3.Rd6 Td1+ 4.Re6

As brancas desistem da ameaça imediata de promover seu peão, mas estão prontas para jogar 5.Tf5 e 6.Td5 a fim de vencer. As pretas poderiam jogar 4...Te1+, mas então, 5.Rd5! Td1+ 6.Td4 completaria a ponte e venceria a partida. Então o jogo continua da seguinte maneira: **4...Rg6** (montando a armadilha de 5.Tf5? Txd7, que ganha o peão passado) **5.Tg4+!** (o que afasta o Rei preto ainda mais do peão-d) **5...Rh5** (5...Rh7 6.Tg5! levaria a Tg5-d5) **6.Tg8!** (que cobre d8. Daqui a pouco, as pretas não terão mais xeques para fazer) **6...Te1+ 7.Rd6 Td1+ 8.Rc6 Tc1+ 9.Rb5 Tb1+ 10.Ra4**, e as brancas levam seu Rei em ziguezague de volta para a parte superior do tabuleiro. Por fim, d7-d8=D acabará custando às pretas sua Torre.

Dominar a posição Lucena pode significar a diferença entre o empate e a vitória. Se você se esforçar para aprender o funcionamento desta posição, valerá bastante a pena.

O Diagrama 80 mostra um outro exemplo. Ele é similar ao Diagrama 79, e o procedimento é idêntico. Tentei ajudar a defesa aproximando o Rei preto em uma coluna. A vez é das pretas. Elas não podem abrir mão da coluna-h porque 1...Te2? 2.Th1 e Rg8-h8 venceriam no ato.

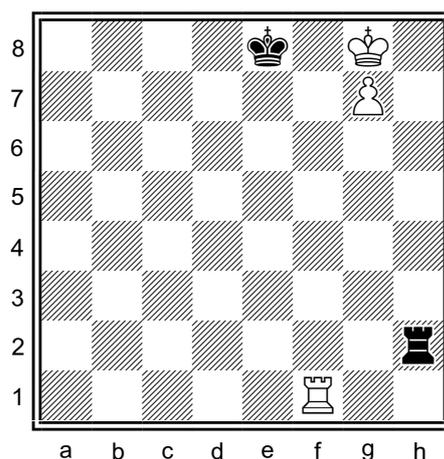


Diagrama 80
L. R. Lucena, 1497

1...Re7 2.Te1+!

O Rei branco precisa de espaço para escapar do alçapão-g8. O Rei preto é afastado ainda mais do peão passado.

2...Rd7

As pretas perderiam ainda mais rapidamente depois de 2...Rf6? 3.Rf8 ou 2...Rd6? 3.Rf7 Tf1+ 4.Re8 Tg2 5.Te7! Tg1 6.Tf7!, porque as brancas jogariam Re8-f8 e logo promoveriam o peão.

3.Te4!

As brancas preparam-se para construir sua ponte. Mais uma vez, a Torre preta não pode sair da coluna-h.

3...Th1 4.Rf7

Com este lance, as brancas ameaçam promover seu peão e forçam os seguintes xeques:

4...Tf1+ 5.Rg6 Tg1+ 6.Rf6 Tf1+ 7.Rg5 Tg1+ 8.Tg4!

A ponte está completa. As brancas impediram a série de xeques e agora têm o prazer de promover um peão.

Dominar a posição Philidor

O Diagrama 81 ilustra a segunda mais conhecida posição de final de Torre. Este artifício clássico é imprescindível em nosso repertório. Neste artifício, o defensor conta com a situação ideal. Seu Rei está sentado na

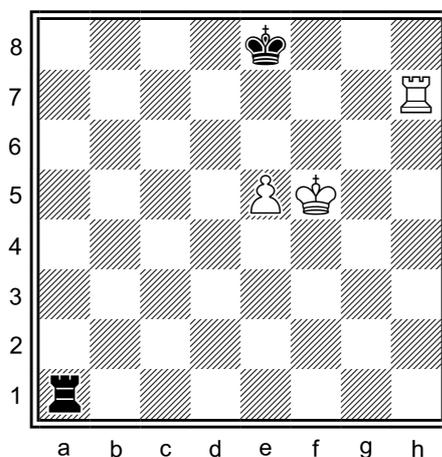


Diagrama 81
F. A. D. Philidor, 1777

casa de promoção do peão. Para conseguir o empate, é vital que o Rei não seja forçado para fora de seu bloqueio. As pretas dispõem de um único meio de manter a posição, como ilustrado no diagrama.

Foi François-André Danican Philidor (1726-1795), reconhecidamente o melhor enxadrista de sua época, quem mostrou ao mundo como defender corretamente este tipo de final:

1...Ta6!

As pretas impedem o avanço do Rei branco e esperam até que as brancas avancem seu peão.

2.Tg7 Tb6 3.Ta7

As brancas percebem que 3.Tg6 Txg6 4.Rxg6 Re7 resulta em um final de Rei e peão empatado.

3...Tc6 4.Tb7 Ta6 5.e6

Finalmente, as brancas cansam de esperar e movem o peão adiante. Sua ameaça é avançar o Rei, com 6.Rf6, para vencer.

5...Ta1!

Boa jogada! Agora que e6 não está mais acessível, as pretas podem fazer o xeque no Rei branco por trás e empatar a partida.

6.Rf6 Tf1+ 7.Re5 Te1+

Jogue esta posição contra um amigo e você perceberá que fica fácil empatar agora.

O método Philidor de defesa funciona contra todos os peões, o que significa que o lado superior não tem como prevalecer contra um Rei bloqueador.

Lado curto contra lado longo

Vamos revisitar o Diagrama 81 e fingir que as pretas não conhecem a defesa 1...Ta6! de Philidor. Em vez disso, as pretas cometem um erro com:

1...Tf1+? 2.Re6!

Satisfeitas e encorajadas por sua sorte, as brancas armam uma ameaça de mate com seu Rei e forçam o Rei bloqueador a se retirar. A posição das pretas tornou-se precária subitamente, e elas precisam jogar com precisão para salvar a partida.

2...Rf8!

O único lance possível. Depois de 2...Rd8 3.Th8+ 4.Re7, a vitória é das brancas, como você descobrirá em seguida.

Neste momento, uma explicação sobre o "lado curto" contra o "lado longo" do peão passado será útil. Quando o Rei bloqueador é forçado a se afastar da casa de promoção – neste caso, e8 – o melhor a fazer é mover o Rei bloqueador para o lado curto do peão passado. Em uma situação como esta, o peão-e praticamente divide o tabuleiro ao meio, mas não de forma exata, e o lado curto é a ala do Rei. No caso de um peão-d passado, o lado curto seria a ala da Dama. Por que o lado defensor deve mover seu Rei para o lado curto? A resposta está na Torre de defesa. Quando o Rei bloqueador é forçado a fugir da casa de promoção, a Torre de defesa precisa fazer os xeques pelo lado, nas fileiras do tabuleiro, em vez de por trás, nas colunas. Lembre-se do seguinte: *se o defensor não puder fazer xeque pelo lado, o atacante irá armar a posição Lucena e vencer. O defensor precisa fazer xeque pelo lado longo do tabuleiro, onde a Torre será mais eficaz.*

Vamos colocar este princípio em prática:

3.Th8+!

A prioridade das brancas é afastar o Rei preto da casa de promoção do peão passado o máximo possível.

3...Rg7 4.Te8

As brancas protegem seu peão passado para que, quando o Rei se mover, o peão passado possa avançar, sob a influência protetora da Torre. Agora, chegamos à posição mostrada no Diagrama 82.

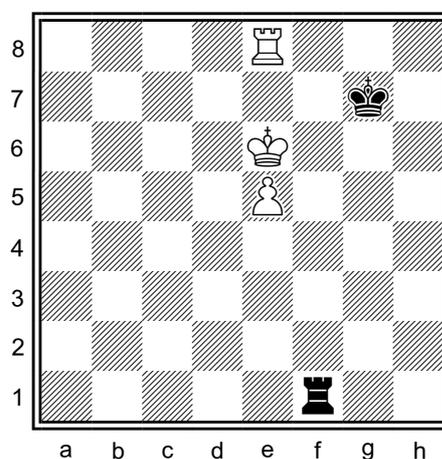


Diagrama 82

4...Ta1!

Esta é a atitude correta de defesa nestas situações. As pretas planejam uma série de xeques nas filas para que possam levar seu Rei de volta à casa de promoção.

5.Td8

A única alternativa das brancas é usar sua Torre para bloquear os xeques que virão. Se elas tentarem 5.Rd7 Ta7+ 6.Rc6 Ta6+ 7.Rb7 Rf7!, o empate acontece facilmente. Depois do lance teórico, as brancas não protegem mais seu peão-e com a Torre. As pretas mudam sua estratégia de defesa mais uma vez.

5...Te1!

As pretas colocam a Torre por trás do peão passado e aguardam novos desdobramentos. O Rei branco não pode avançar devido ao ataque das pretas ao peão passado.

6.Td7+ Rf8 7.Td8+ Rg7

Os xeques das brancas foram em vão e, se elas abrirem mão do controle da oitava fila, o Rei preto irá voltar correndo para e8.

8. Ta8

As brancas não fariam progresso depois de 8.Td5 Rf8!, o que impediria Re6-e7, liberando o avanço do peão-e. Agora as pretas precisam lutar para evitar a posição Lucena, porque depois de 9.Rd7 Rf7 10.Rd6 Te2 11.Ta5 Td2+ a partida empata. Entretanto, o lance das brancas não contém ameaças, e as pretas mantêm a posição da Torre e do Rei.

8...Te2 9.Ta1 Rf8! 10.Tb1 Te3 11.Rd6 Td3+ 12.Re6 Te3

As brancas não fizeram progresso, mas têm o senso de testar a habilidade de defesa de seu adversário. Elas fazem um último esforço:

12.Tb8+ Rg7 13.Tb5 Rf8! 14.Rd6 Td3+ 15.Td5 Txd5+ 15.Rxd5 Re7

Empate. Um acontecimento que testemunhamos no Capítulo 2.

As pretas tiveram um jogo fácil até agora. Vamos tornar as coisas mais difíceis para elas. No Diagrama 83, colocamos o peão na casa seguinte, e agora ele está a dois lances da promoção - uma vantagem interessante para as brancas. Todavia, também permitimos que as pretas mantivessem sua vantagem: o Rei no lado curto e a Torre no lado longo. Mas as pretas têm uma opção, se souberem este princípio: o defensor pode empatar quando...

- *Rei defensor estiver apenas a uma coluna do peão.*
- *a Torre defensora estiver a três colunas do peão.*

Em nosso exemplo, a Torre preta está na coluna-a, e o peão passado está na coluna-e, sendo que as colunas-b, -c, e -d estão entre a Torre e o peão passado. Assim, a Torre está a três colunas de distância. Vamos continuar.

No Diagrama 83, vemos que a primeira tarefa das pretas é abordar o Rei branco.

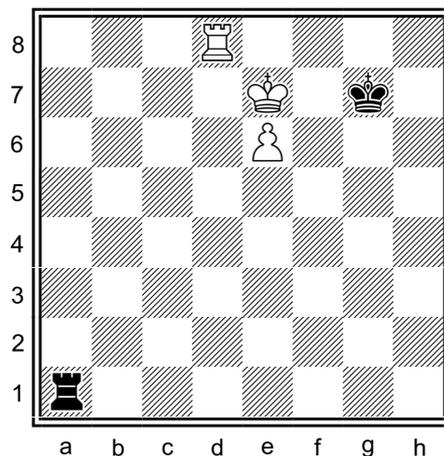


Diagrama 83

1...Ta7+ 2.Td7

Os xeques das pretas a partir do lado longo forçam esta interposição. O princípio das “três colunas” é necessário porque, depois de 2.Rd6 Ta6+ 3.Rd7 Ta7+ 4.Rc6 Ta6+ 5.Rd5 Ta5+, veríamos que as brancas não fizeram progresso. Se a Torre de defesa estivesse apenas a duas colunas de distância, as pretas perderiam um tempo com sua Torre. Por exemplo, no Diagrama 83, se imaginarmos que a Torre preta está na coluna-b, 1...Tb7+ 2.Rd6 Tb6+ 3.Rd7 Tb7+ 4.Rc6 ataca a Torre de defesa e as brancas vencem. Se continuarmos esta linha com 4...Tb1 5.e7!, o peão é promovido. Assim, 4...Te7 5.Rd6 ganha um tempo e vence. Lembre-se: *a Torre do defensor precisa estar a três colunas do peão passado.*

Continuando a análise:

2...Ta8!

Um lance crítico. As pretas precisam impedir Re7-e8, pois, com isto, as brancas chegariam mais perto de alcançar a posição Lucena.

3.Td8

As brancas permitem que as pretas retornem depois de 3.Rd6+? Rf8 4.e7+ Rf7 5.Td8 Ta6+ e empatam.

3...Ta7+ 4.Td7 Ta8! 5.Td6!

O último lance das brancas foi engenhoso, pois pressiona as pretas a encontrar uma defesa exata.

Agora, monte seu tabuleiro de acordo com o Diagrama 84 e tente descobrir o melhor lance das pretas. Se você conseguir encontrar a resposta, você deve ser capaz de identificar os pontos fortes e fracos dos três lances possíveis: 5...Tb8, 5...Ta7+ e 5...Rg6. Vamos analisar um de cada vez.

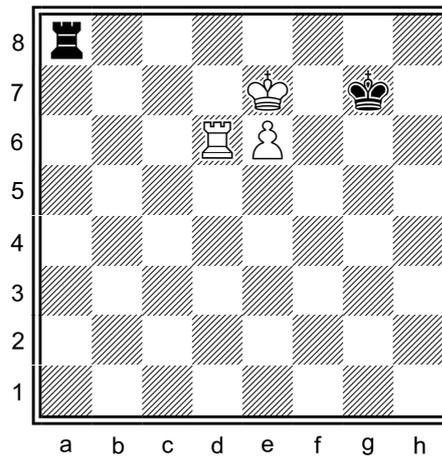


Diagrama 84

- lance 5...Tb8? merece uma vaia. Ele leva a Torre a duas colunas do peão-e e perde: 6.Td8! Tb7+ 7.Rd6 Tb6+ 8.Rd7! Tb7+ 9.Rc6 garante a vitória das brancas.

- A armadilha por trás de 5.Td6! fica clara com a gafe 5...Ta7+? 6.Re8!, quando o avanço do peão-e fica irrefreável. O costumeiro 6...Rf6 dá de cara com 7.e7+, que vem com xeque. Se as pretas jogarem 6...Ta8+, então com 7.Td8 Ta1 8.e7, as brancas alcançam a posição Lucena e vencem a partida.

- Parece que o único lance para as pretas é 5...Rg6! Elas terão de esperar pelas brancas para tentar fazer progresso.

5...Rg6! 6.Td7

As brancas retornam às posições anteriores. As pretas ficam com uma tarefa fácil depois de 6.Rd7 Rf6! 7.e7+ Rf7, devido à ameaça de ganhar o peão-e, que leva ao empate com ...Ta8-a7+. As brancas não têm como impedir o empate com 6.Td8 Ta7+ 7.Re8 Rf6 ou 7.Rf8 Rf6. Nos dois casos, o peão-e é perdido em seguida.

6...Rg7

As pretas repetem a posição, esperando a oportunidade de correr de volta para e8.

7.Tc7!

O mais sensato para as brancas seria esforçarem-se ao máximo para induzir as pretas a cometerem um erro. O mais importante para o defensor é não abrir mão da coluna-a.

7...Ta1!

E agora? Bem, um lance ruim seria 7...Tb8?? 8.Ta7, que daria uma vantagem vitoriosa às brancas. Repare que a Torre do defensor não está mais a três colunas de distância do peão passado.

8.Rd6+ Rf6!

Mais uma vez, este é o único lance que salva a partida. Se o Rei recua, então 8...Rf8?? 9.Tc8+ Rg7 10.e7 vence na hora.

9.Tf7+

Este lance necessário impede que as pretas façam xeque na coluna-d e afugentem o Rei branco.

9...Rg6 10.Tf8

As brancas estão prontas para promover seu peão-e. Mais uma vez, constatamos os benefícios de xeques no lado longo:

10...Ta6+ 11.Rd5 Ta5+ 12.Rd4 Ta4+ 13.Rc5 Ta5+ 14.Rc4 Ta4+ 15.Rb5 Te4

Então, apesar do empenho das brancas, elas não conseguem encontrar uma brecha para promover seu peão. Quer dizer que se a Torre preta está apenas a duas colunas do peão passado a posição está ganha? A resposta costuma ser positiva, mas há exceções, pois depende de onde a Torre atacante está.

O Diagrama 85 exibe uma análise publicada por Nikolay Dmitriyevich Grigoriev (1895-1938), considerado um dos maiores analistas de finais de todos os tempos. Nesta posição, as brancas dispõem de mais uma vantagem: o controle da coluna-a. Se fosse a vez das brancas, elas começariam

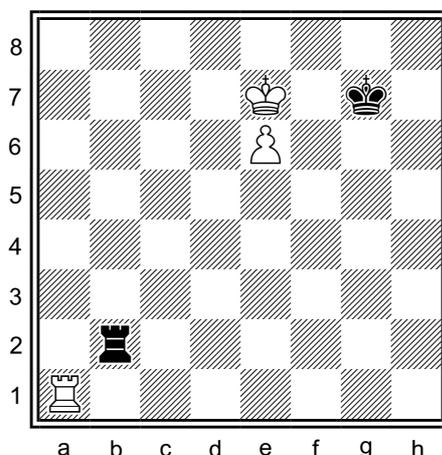


Diagrama 85
N. D. Grigoriev, 1937

com 1.Tg1+ e ganhariam no ato, porque montar a posição Lucena seria moleza. Mas fica claro que a coluna-a não é a ideal para a Torre branca, a menos que ela esteja em a7. De acordo com Grigoriev, as pretas estão no momento certo para garantir o empate:

1...Th7+ 2.Rd6 Tb6+

As pretas precisam evitar tanto 2...Rf8?? 3.Ta8+ quanto 2...Rf6?? 3.Tf1+ Rg7 4.e7, que vencem.

3.Rd7 Tb7+ 4.Rd8 Tb8+

As pretas continuam investindo até que o Rei branco abra mão da coluna-d.

5.Rc7 Tb2 6.Tf1

As brancas impedem o Rei preto de cobrir a casa de promoção.

6...Ta2!

As pretas mudam-se para a coluna-a bem na hora de conseguirem o empate.

7.e7 Ta7+ 8.Rd6 Ta6+ 9.Rd5 Ta5+ 10.Rc6 Ta6+ 11.Rc5 Te6

O Diagrama 85 é uma anomalia. Normalmente, quando a Torre do defensor não está a três colunas de distância, a partida está perdida.

No Diagrama 86, manipulamos para que as brancas vençam ao aumentarmos suas vantagens paulatinamente. As pretas não dispõem de xeques na lateral e, embora estejam perdendo, precisam encontrar a defesa mais vigorosa de todas.

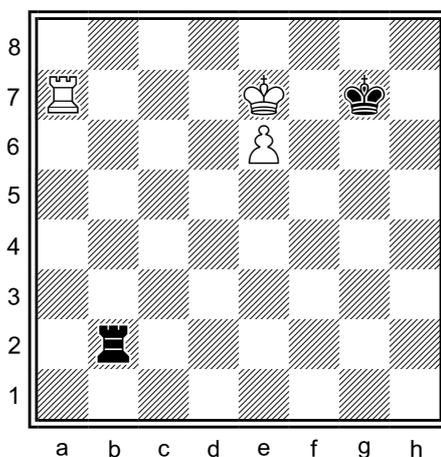


Diagrama 86

1...Tb8!

Já vimos a vitória 1...Rg6 2.Ta8 Tb7+ 3.Rd6 Tb6+ 4.Rd7 Tb7+ 5.Rc6 Te7 6.Rd6. Ao escolher esta jogada, as pretas fazem o possível para evitar a posição Lucena.

2.Rd6+!

Este é o único caminho para Oz*. Aqui está o raciocínio: vimos que 2.Ta1?? Tb7+ empata (Diagrama 85), assim como 2.Td7? Ta8! (Diagrama 84) e 2.Rd7 Rf8. Agora, as pretas contam com três possibilidades de defesa: 2...Rf8, 2...Rg6 ou 2...Rf6 às quais passamos a nos referir como as variantes A, B e C. Vamos examinar uma de cada vez:

- Variante A: **2...Rf8 3.Rd7! Te8** (3...Rg7 4.Re7 transpõe para a variante C, e as pretas estão tentando impedir a corrida do peão passado) **4.Ta1!** (em preparo para um xeque na coluna-f) **4...Te7+ 5.Rd6 Tb7 6.Ta8+ Rg7 7.e7** vence.
- Variante B: **2...Rg6 3.Ta1!** (um recuo inesperado. O raciocínio das brancas é ter a possibilidade de dar xeque no Rei preto ou apoiar o peão passado por trás.) **3...Tb6+** (com 3...Tb2 4.e7 Td2+ 5.Re6 Te2+ 6.Rd7 Td2+ 7.Re8, as brancas ganham a posição Lucena e, depois de 3...Rf6 4.e7 Tb6+ 5.Rd7 Tb7+ 6.Rd8 Tb8+ [6...Txe7 7.Tf1+ vence] 7.Rc7 Te8 [7...Th8 8.Rd7 vence] 8.Rd6!, o vitorioso Ta1-f1+ aparece na seqüência) **4.Rd7 Tb7+ 5.Rc6 Tb8 6.Rc7! Tb2 7.Te1!** (o objetivo por trás do recuo das brancas. O peão-e está em ponto de bala.) **7...Tc2+ 8.Rd8 Td2+ 9.Re8** e, depois de **10.e7**, a posição Lucena é alcançada.
- Variante C: **2...Rf6 3.Rd7!** (as brancas precisam jogar com exatidão. Elas evitam 3.Tf7+? Rg6 4.Tf1 Ta8! 5.e7 Rg7, que empata, como vimos no Diagrama 84.) **3...Rg7** (depois de 3...Rg6, 4.Ta1 transpõe para a vitória na variante B. Jogar 3...Th8 resulta em 4.e7 Rf7 5.Ta1, na intenção de obter Ta1-f1+, que também vence. Esta última variante é um ponto importante. Repare como a Torre preta é astuciosamente conduzida para o lado curto do peão.) **4.Re7!** (as pretas estão sendo encurraladas. As brancas evitam outra armadilha, 4.e7? Rf7!, e empatam) **4...Tb1** (mais uma vez, 4...Rg6 5.Ta1 Tb7+ 6.Rd6 transpõe para a variante B. As pretas também evitam 4...Rg8 5.Ta1 ou 4...Tc8 5.Ta1 Tc7+ 6.Rd8, com e6-e7 na seqüência para a vitória.) **5.Ta5!** A posição do jogo agora é mostrada no Diagrama 87. As pretas não têm como bloquear Re7-e8, quando o peão avança e elas ficam perdidas. Suas opções mais lógicas não podem impedir a derrota. Se elas jogarem **5...Tb7+ 6.Rd6 Tb6+ 7.Rd7 Tb7+ 8.Rc6 Te7 9.Rd6 Tb7 10.e7**, as brancas vencem. Alternativamente, com 5...Te1 6.Rd7 Td1+ 7.Re8 Th1 8.Ta7+

* N. de I.: O autor refere-se ao livro O mágico de Oz.

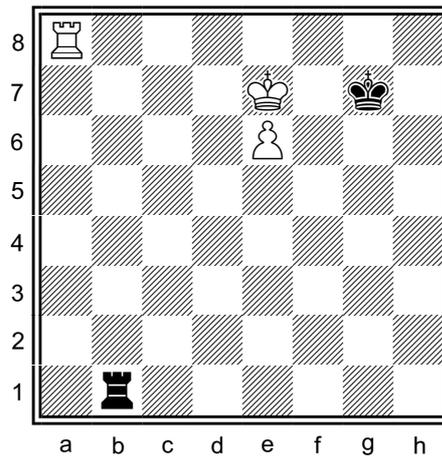


Diagrama 87

Rf6 9.e7 Th8+ 10.Rd7 Rf7 11.Ta1 Tb8 12.Tf1+, as pretas perdem sua Torre.

Estas variantes são muito complexas e requerem concentração constante. Este é exatamente o tipo de estudo – toneladas de análises – que causa tanto pavor entre os estudantes de xadrez, entre os quais me incluo. Não tenha medo e não sofra; apenas imagine como vai ser maravilhoso criar uma vitória de uma posição empatada ou transformar uma partida perdida em empate! Dedique-se; você não vai se arrepender

Princípios: uma recapitulação

A esta altura, você deve estar pronto para fazer uma pausa. Sei que eu estou! Deixe-me resumir alguns dos princípios que aprendemos:

- *Na posição Lucena, construir uma ponte garante a vitória.*
- *Na posição Philidor, manter a Torre na sexta ou na terceira fila resulta em empate.*
- *Quando o Rei bloqueador for forçado a recuar, vá para o lado curto e mova sua Torre para três colunas de distância do peão passado.*
- *Quando jogar contra um peão solitário, conte os tempi.*
- *Tenha em mente o caminho tortuoso e como ganhar um tempo com um xeque da Torre.*

Não parece mais fácil lembrar-se desses cinco princípios que memorizar toneladas de posições? Bem, trabalhar com princípios foi exatamente como aprendi finais. Aprendi o conceito, atribuí um nome a ele e lembrei-me dele pelo nome. Agora, quando alguém fala "Lucena", penso em construir pontes.

O Peão-b ou -g

Diferentemente de quando luta contra um peão central, o defensor tem menos com que se preocupar quando luta contra um peão-b ou peão-g. Por exemplo, no Diagrama 88, o defensor está perfeitamente posicionado e não tem nada com que se preocupar. Se o lance estivesse com as pretas, elas iriam empatar imediatamente com 1...Th6+ 2.Rc5 Tg6, seguindo o conselho de Philidor. As pretas esperam as brancas avançarem seu peão para que, depois de 3.b6 Tg1!, elas possam dar o xeque por trás e facilmente empatar.

Vamos dar às brancas a oportunidade de fazer o primeiro lance no Diagrama 88.

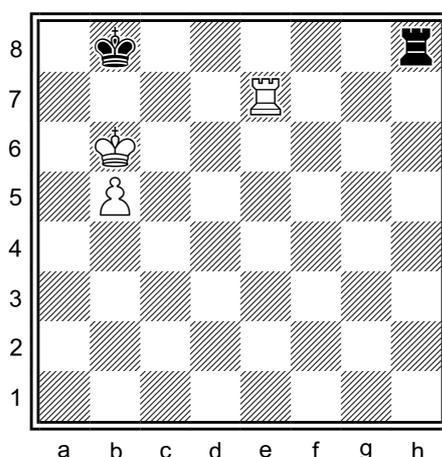


Diagrama 88

1.Ra6 Th6+ 2.b6 Th8

As pretas cobrem a ameaça de mate. A Torre branca não tem espaço para manobrar.

3.Tb7+ Ra5!

A única maneira de errar é com 3...Rc8?? 4.Ra7 Th1 5.Tb8+ Rd7 6.Tg8 Ta1+ 7.Rb8, o que permitiria a expulsão do rei bloqueador pelas brancas. Então, com b6-b7, elas alcançariam a posição Lucena.

4.Ta7+ Rb8

As brancas não têm como progredir mais, porque 5.b7?? Th6+ lhes custará a Torre e a partida.

Agora tente outra posição mudando o peão para a coluna-c ou -f. A diferença é constatada na hora.

O Peão-c ou -f

A posição no Diagrama 89 é similar à mostrada no Diagrama 88, mas o peão extra em uma coluna mais próxima ao centro faz toda a diferença. A defesa continuaria de pé se o lance estivesse com as pretas. Elas jogariam a defesa Philidor com 1...Ta6+! 2.Re5 Tc6, esperando pelo avanço do peão com 3.f6 Tc1!, e empatando no ato. Porém, já que o lance é das brancas, a vitória é imediata.

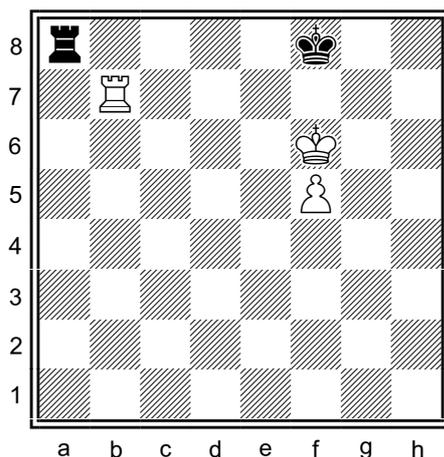


Diagrama 89

1.Rg6! Rg8 2.f6 Tc8

As pretas não dispõem de nada melhor que este lance de espera, e as brancas vencem.

TESTE 1: Se as pretas jogarem 2...Tf8, como as brancas poderão vencer?

3.Tg7+ Rh8 4.Th7+ Rg8 5.f7+ Rf8 5.Th8+

Nos Diagramas 88 e 89, o Rei defensor estava na posição ideal, ocupando a casa de promoção. Algumas vezes, o jogo não é tão perfeito, e o Rei está desconectado. Na próxima seção, iremos explorar posições em que o defensor enfrenta mais dificuldades.

Desconectar o Rei da coluna

No Diagrama 90, se a Torre e o Rei das pretas pudessem trocar de lugar, as pretas conseguiriam um empate fácil usando a defesa de Philidor. Do jeito que está, a Torre branca deixa a coluna-c inacessível ao Rei preto.

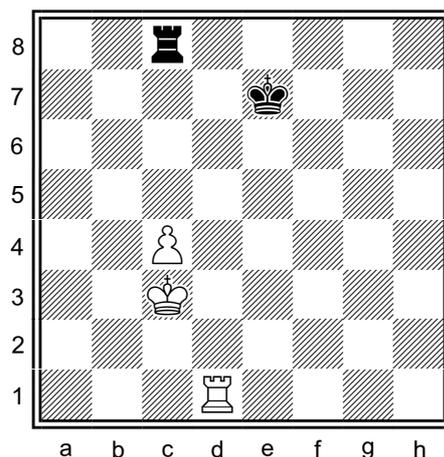


Diagrama 89

Se o lance fosse das pretas, elas empatariam com:

1...Td8! 2.Txd8

Outros lances permitem que o Rei preto cruze a coluna-d e cubra a casa de promoção.

2...Rxd8 3.Rd4 Rc8!

As pretas empatam, situação que já vimos no Capítulo 2.

Lembre-se, o objetivo, por enquanto, é dificultar o jogo do defensor, e não facilitá-lo. Portanto, vamos passar o lance para as brancas no Diagrama 90. Imagine a posição de outra maneira: se o peão branco estivesse em c7 e o Rei estivesse em c6, vencer seria moleza. Esta é a chave para a posição; as brancas precisam avançar seu peão para obter a vitória.

1.Rb4!

Aqui está a ameaça de avançar o peão-c.

1...Tb8+

As pretas precisam fazer este xeque.

TESTE 2: Você consegue ver por que 1...Td8 permitiria a vitória das brancas?

2.Ra5 Tc8 3.Rb5 Tb8+ 4.Ra6 Tc8

As pretas estão tentando segurar o avanço do peão passado. Depois de 4...Tb2 5.c5! Ta2+ 6.Rb7 Tb2+ 7.Rc7, as brancas montariam a posição

Lucena. No Diagrama 91, as pretas estão dando o melhor de si para sobreviver. As brancas não podem continuar progredindo com o avanço do Rei e agora precisam usar a Torre.

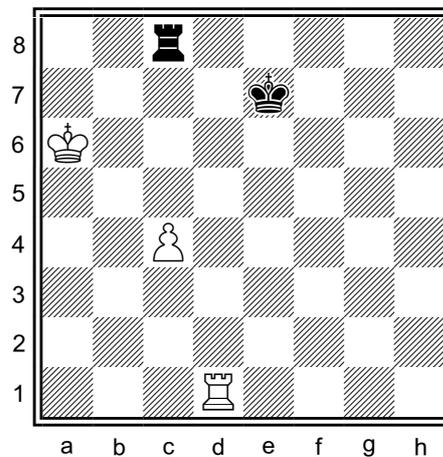


Diagrama 91

5.Td4!

As brancas mantêm a coluna-d inacessível ao Rei preto e agora estão prontas para reposicionar o Rei e avançar o peão passado. O erro lamentável 5.Tc1?? Rd6 permitiria ao Rei preto ir em direção à coluna-c e resultaria em empate.

5...Re6

As pretas ameaçam jogar 6...Re5, para assediar a Torre branca e causar um empate (o Diagrama 90 mostra que a posição fica empatada se o Rei preto estiver em e6 ou e5).

6.Rb7! Tc5

Esta é uma escolha melhor, porque 6...Re5 7.Td5+ ganharia a Torre preta. Este pequeno truque é tão inócuo que a maioria dos jogadores profissionais dificilmente o classificam como uma tática. Mas os finais são cheios de *zwishenzugs* (termo alemão para um lance intermediário que interrompe e, portanto, modifica o resultado de uma seqüência que seria lógica). Grandes jogadores de final são, por necessidade, magníficos táticos.

7.Rb6 Tc8 8.c5

As brancas vencem porque as pretas são incapazes de impedi-las de montar a posição Lucena.

O Diagrama 92 se parece com o Diagrama 90, mas há diferenças vitais. No Diagrama 90, o Rei preto está desconectado no lado longo do peão passado. Desta vez, o defensor está no local certo. O método para atingir o empate é bem fácil:

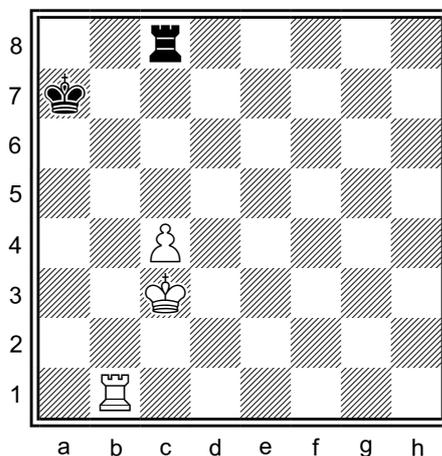


Diagrama 92

1 .Rd4 Th8!

As pretas imediatamente tomam a coluna que está mais distante do peão passado, técnica conhecida como ficar do longo lado da lei.

2.c5 Th4+

As pretas fazem xeques pelo lado, obstinadamente, durante o máximo de tempo que conseguem. Com o tempo, as brancas terão de entrar na coluna-b para buscar refúgio. Quando isso acontecer, as pretas farão seu Rei pular para a coluna-c, e a salvação virá da defesa Philidor.

3.Rd5 Th5+ 4.Rc6 Th6+ 5.Rb5 Rh7!

A posição Philidor é estabelecida.

O Diagrama 93 também se parece com o Diagrama 90, exceto por um detalhe: o Rei preto está desconectado do peão-c por duas colunas. Esta coluna a mais significa que o Rei preto precisará de um tempo extra para voltar à coluna-c, e isso faz toda a diferença. O método para vencer é simples e direto:

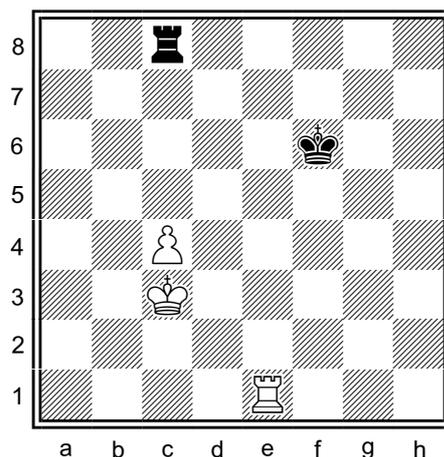


Diagrama 93

1.Rb4 Tb8+ 2.Ra5 Tc8 3.Rb5 Tb8+ 4.Ra6 Tc8

Este lance força a Torre branca a proteger o peão-c, como explicado no Diagrama 90.

5.Tc1!

Desta vez, as brancas permitem que o Rei preto volte ao jogo. As brancas também venceriam depois de 5.Te4 Rf5 6.Th4, mas com um pouco mais de dificuldade.

5...Re7 5.Rb7 Tc5 7.Rb6 Th5

Elas abandonam a coluna-c porque a defesa 7...Tc8 8.c5 Tb8+ 9.Rc7 Tb2 10.Te1+ Rf7 11.c6 pode ser facilmente quebrada.

8.c5 Rd8

O Rei preto está perigosamente prestes a cobrir a casa de promoção. Está na hora de afugentar o defensor antes que ele se instale e fique à vontade.

9.Ta1

As brancas precisaram evitar um avanço imprudente, com 9.c6?? Th2!, o qual simplesmente terminaria em empate. Essa vigilância constante no final é vital. Seja o mais preciso possível em suas jogadas e em sua análise.

9.Th2 10.Ta8+ Rd7 11.c6+ Rd6 12.Td8+ Re7 13.c7

O peão passado marca a vitória para as brancas.

Desconectar o Rei na fila

Quando o Rei defensor é desconectado por uma fila, como no Diagrama 94, o lado superior deve ficar feliz. Em casos como este, é uma partida de Rei e peão contra Torre, e esta não tem chance.

O primeiro passo que as brancas têm a dar é sair do xeque e se preparar para acompanhar o peão.

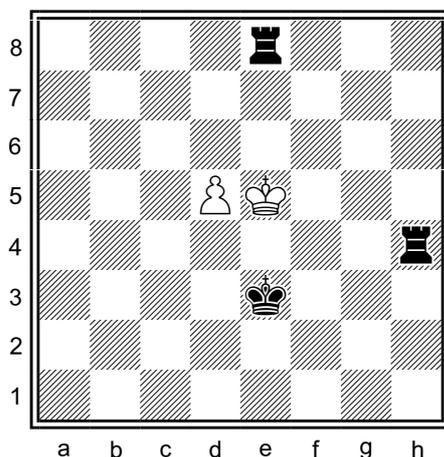


Diagrama 94

1.Rd6 Td8+ 2.Re6 Te8+ 3.Rd7 Tg8

As pretas estão de mãos amarradas. Xeques pela frente ou pelo lado não farão diferença.

4.d6 Tg7+ 5.Rc8 Tg8+ 6.Rc7 Tg7+ 7.d7

O peão faz uma marcha triunfal pelo tabuleiro. Esta tática de desconectar o Rei do defensor utilizando a fila é poderosa e já fez várias vítimas.

O Diagrama 95 mostra uma posição famosa, jogada na Interzonal de 1970 da FIDE. As pretas dispõem de um empate fácil com o direto 1...Tg8+ 2.Rf5 Tf8+ 3.Rg6 Tg8+ 4.Rf7 Tg4 5.Rf6 Rd4 6.Ta3 Re4 7.Tb3 Tg8, porque não é possível fazer mais progressos. Em vez disso, as pretas deparam-se com:

1...Rd4?

Não chega a ser uma derrota, mas infelizmente é um passo na direção errada.

2.Ta3 Re4? 3.g4

Pelo menos as brancas conseguem avançar seu peão.

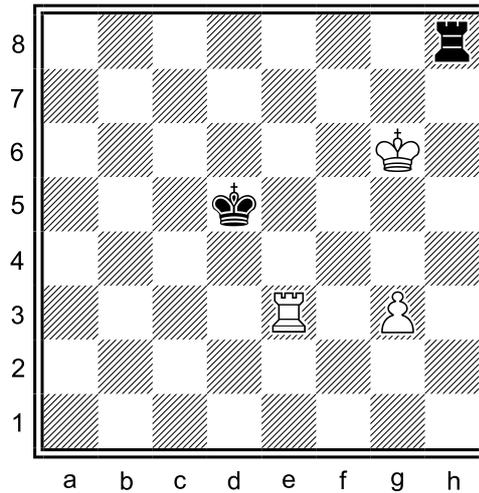


Diagrama 95
Larsen-Taimanov
Interzonal FIDE
Palma de Mallorca. 1970

3...Tg8+! 4.Rh5 Th8+ 5.Rg5 Tg8+ 6.Rh4 Re5??

Incompreensível! As pretas deveriam primeiro afugentar o Rei branco de sua casa ativa. O empate ficaria assegurado depois de 6...Th8+ 7.Rg3 Re5 8.Ta6 Th1! Você está prestes a descobrir as alegrias de desconectar na fila. Observe o Diagrama 96.

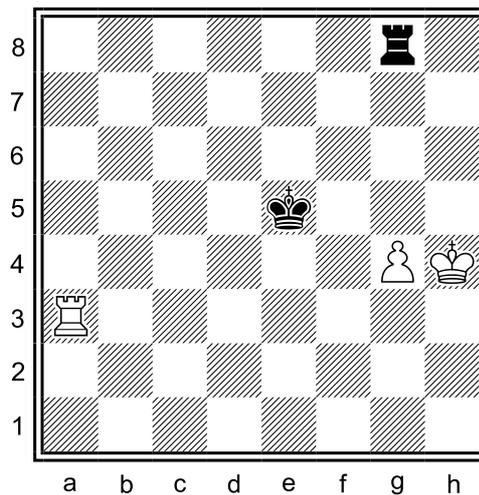


Diagrama 96
Larsen-Taimanov
Interzonal FIDE
Palma de Mallorca, 1970

7.Ta6!

As brancas desconectam o recuo do Rei preto. Pronto! Agora a partida está ganha para as brancas.

7...Rf4

Igualmente inútil seria 7...Th8+ 8.Rg5 Tg8+ 9.Rh5 Th8+ 10.Th6! Ta8 11.g5! Ta1 12.Tb6. O peão branco está com tudo pronto para sua promoção.

8.Tf6+ Re5 9.g5

Taimanov abandona. Depois de 9...Th8+ 10.Rg4 Th1 11.Ta6! Tg1+ 12.Rh5 Th1+ 13.Rg6 Tg1 14.Rh6 Th1+ 15.Rg7, o peão avança inexoravelmente. Este artifício de desconectar ao longo da fila costuma ser mais frequente em finais com peão-a ou -h.

O Peão-a ou -h

Você deve ter percebido que não falei muito sobre finais com uma Torre e um peão-a ou -h contra uma Torre. Este tipo especial de final geralmente é mais fácil de ser mantido pelo defensor porque, como no caso dos peões-b e -g no Diagrama 88, o lado superior não tem espaço para driblar ataques.

O Diagrama 97 demonstra como é difícil vencer este final superior. A primeira vista, as brancas parecem não ter problemas; afinal de contas, esta não é a posição Lucena? Não, não é, porque as brancas não dispõem de outra coluna para entrar a não ser a coluna-b. Uma vez que o Rei branco está em mate afogado, a única chance de resgate é levar a Torre à coluna-b para liberar o Rei. No entanto, repare que o Rei preto está

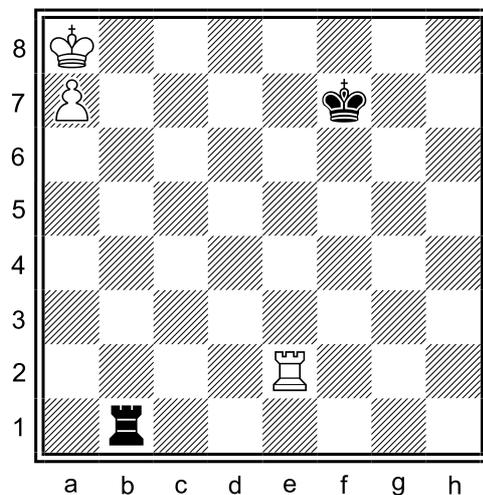


Diagrama 97

desconectado por quatro colunas (b, c, d e e) de distância do peão passado. As brancas vencem da seguinte maneira:

1.Tc2 Re7 2.Tc8 Rd6!

Esta seqüência é mais implacável que 2...Rd7 3.Tb8 Th1 4.Rb7 Tb1+ 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Rc5, que permitiria ao Rei branco fugir da ala da Dama.

3.Tb8 Th1 4.Rb7 Tb1+ 5.Rc8

Não há outra rota de fuga.

TESTE 3: O que há de errado com 5.Ra6?

5...Tc1+ 6.Rd8

Parece que as brancas estão ganhando. As pretas ficaram sem xeques para dar Mas ainda têm alguns truques na manga:

6...Th1!

O tratante ameaça dar xeque-mate!

7.Tb6+ Rc5

Agora estamos na posição do Diagrama 98. Como as brancas devem jogar? Pense a respeito antes de continuar a ler

Promover a Dama com 8.a8=D?? Th8+ permitiria um espeto. A tentativa de interpor com 8.Te6? Ta1! 9.Te7 Rb6 resultaria apenas em empate. Tentar ficar atrás do peão passado com 8.Ta6 Th8+! 9.Re7 Th7+ 10.Rf8

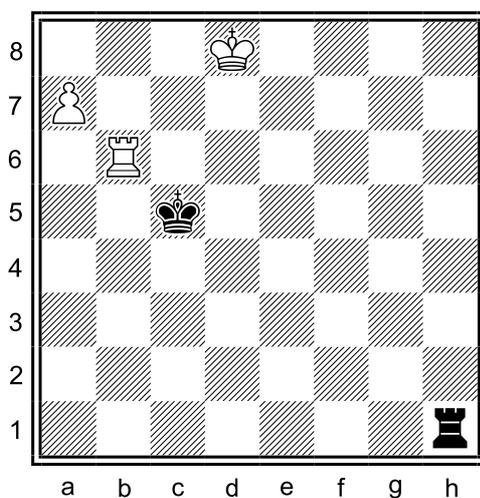


Diagrama 98

(e não 10.Rf6?? Th6+!, que espetaria a Torre) Th8+ 11.Rg7 Ta8 12.Rf6 Rb5 13.Ta1 Rb6 também levaria ao empate.

Você encontrou a resposta? Aqui está ela:

8.Tc6+!

O único meio de vencer. A Torre está imune à captura, enquanto o peão é promovido com xeque e espeta a Torre preta!

8...Rb5

Se as pretas jogassem 8...Rd5, as brancas escapariam por um triz, com 9.Ta6! Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb6 Th6+ 12.Rb5.

9.Tc8! Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb8

Agora as brancas podem descansar confortavelmente.

Este fascinante exemplo mostra a dificuldade de promover um peão-a. Como vimos, o Rei do defensor precisa ser desconectado do peão passado por uma grande distância. Mas, algumas vezes, essa vantagem não basta.

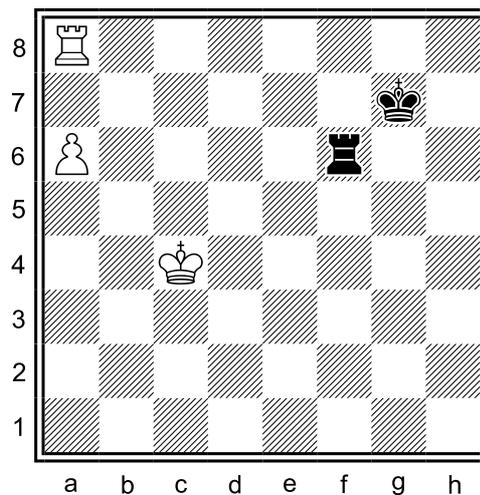


Diagrama 99
J. Vancura, 1924

Dominar a Vancura

O Diagrama 99 é um estudo feito pelo autor checo pouco conhecido Josef Vancura (1898-1921), publicado três anos após sua morte. Como podemos ver, o Rei preto está fora de ação e as pretas precisam contar com sua Torre para salvar o dia.

1.Rb5

As brancas não poderiam ter feito um lance melhor Depois de 1.a7 Ta6!
2.Rb5 Ta1 3.Rb6 Tb1+ 4.Rc7 Tc1+ 5.Rd7 Ta1, elas não teriam esperança de vitória.

1..Tf5+

Também um bom lance e necessário. As brancas estavam ameaçando vencer com 2.Tc8. Não se pode permitir que o Rei proteja o peão e libere a Torre-a8.

2.Rc6 Tf6+ 3.Rd5

Claramente, o Rei branco não pode avançar, devido à infundável série de xeques em f8, f7 e f6.

3...Tf5+ 4.Re6 Tf6+ 5.Re5 Tb6

As pretas esgotaram seus xeques, mas continuam a ameaçar o peao-a6. Incidentalmente, elas também fogem da ameaça de 6.Tg8+ e evitam a troca de Torres!

6.Rd5 Tf6! 7.Ta7+ Rg6 8.Ta8 Rg7

As brancas não têm como progredir Jogue esta posição com um amigo. Repare que o Rei branco não pode avançar por causa dos xeques repetidos, o peão não pode avançar porque a Torre de defesa rapidamente se coloca por trás do peão, e a Torre está encurralada. Certifique-se que você entendeu exatamente por que o resultado é empate.

Outra posição que leva tempo para ser avaliada com precisão é a mostrada no Diagrama 100, do grande jogador alemão Siegbert Tarrasch (1862-1934). Ele inicialmente acreditava que a posição levava à vitória

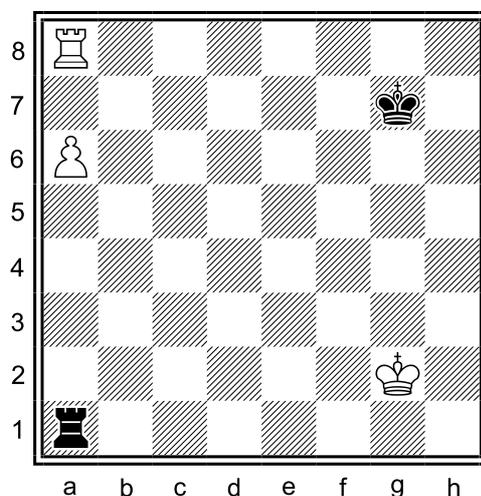


Diagrama 100
S. Tarrasch, 1908

das brancas, mas depois reconheceu seu descuido. Ele baseou sua avaliação nas seguintes considerações: as brancas pretendem levar seu Rei até a7, libertar a Torre-a8 encurralada e vencer a partida ao promover seu peão. O Rei preto não tem como entrar no jogo devido à ameaça de espeto.

Tarrasch concebeu a defesa ativa 1.Rf2 Rf7 2.Rf3 Rf7/e6? 3.a7! As brancas ameaçam jogar tanto 4.Th8 quanto 4.Te8+ para vencer. Se o jogo continua com 3...Rd7 4.Th8!, elas armam um espeto vitorioso.

Ele também engendrou uma defesa passiva, em que as brancas fazem uma demorada marcha com seu Rei em direção à casa a7. Siga os lances para compreender esta alternativa: 1.Rf2 Rh7? 2.Re2 Rg7? 3.Rd3 Ta4 4.Rc3 Rf7 5.Rb3 Ta1 6.Rb4 Tb1+ 7.Rc5 Tc1+ 8.Rb6 Tb1+ 9.Ra7 Re7 10.Tb8! Tc1 11.Rb7 Tb1+ 12.Ra8 Ta1 13.a7 Rd7 14.Rb7 Tb1+ 15.Ra6 Ta1+ 16.Rb6 Tb1+ 17.Rc5, rumo à vitória.

No entanto, o método de empate de Vancura, publicado 16 anos depois, mudou a avaliação de Tarrasch. Voltando a este estudo, as pretas deveriam jogar da seguinte maneira:

1.Bf2 Ta5! 2.Re3 Te5+! 3.Rd4 Te6! 4.Rd5 Tf6!

Aqui estão a posição Vancura e o empate.

Se o lance for das brancas, elas podem tentar o seguinte, que empata de imediato:

1.Rf3 Tf1+! 2.Re4 Tf6!

Antes de deixarmos de lado os inoportunos peões-a e -h, vamos nos debruçar sobre dois estudos encantadores que têm poesia própria. A posição no Diagrama 101 foi elaborada por Domenico Lorenzo Ponziani (1719-1796). Ela emocionou e deliciou entusiastas do xadrez por dois séculos. Tendo por base o que você aprendeu, a posição aparenta ser um empate inocente, afinal, o Rei defensor está tão perto! Como seria possível que as brancas vencessem? Analise a posição atentamente antes de continuar a ler.

A posição tem três características evidentes:

- Rei branco não está desconectado da coluna-b.
- Se a Torre-c2 deslocar-se para a coluna-b, o resultado será um empate imediato.
- Rei preto está desconectado na fila, mas se estivesse em c8, o resultado seria um empate imediato.

Aqui está a solução:

1.Rb8 Tb2+ 2.Rc8 Ta2 3.Tg6+!

O primeiro passo das brancas é empurrar as pretas para as filas de baixo!

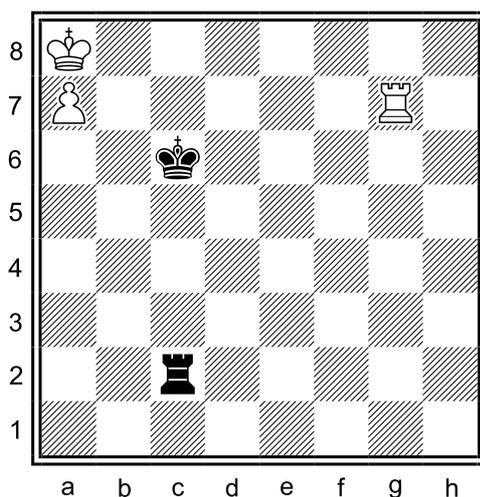


Diagrama 101
D. L. Ponziani, 1782

3...Rc5

As pretas não têm escolha, porque os igualmente simples 3...Rb5? 4.Rb7 e 3...Rd5? 4.Rb7 Tb2+ 5.Tb6! perdem – quanta falta de consideração!

4.Rb7 Tb2+ 5.Rc7 Ta2 6.Tg5+!

O estudo começa a se desdobrar. Seria uma pena jogar 6.Tc6+? Rd5 7.Rb7 Txa7+ e levar uma pancada na cabeça por não estar prestando atenção.

6...Rc4 7.Rb7 Tb2+ 8.Rc6 Ta2 9.Tg4+ Rc3 10.Rb6 Tb2+

O Rei branco precisa levar um xeque para impedir a ameaça de 11.Tg8 e a promoção do peão em seu próximo lance.

11.Rc5 Ta2 12.Tg3+ Rc2 13.Tg2+! Rb3 14.Txa2

Eis a vitória. Legal, não?

O Diagrama 102 foi elaborado por Alexei Alexeyevich Troitzky (1866-1942), que é amplamente reconhecido como o fundador da arte moderna de elaboração de estudos. As pretas parecem estar com o empate garantido nesta situação, porque o Rei branco ficará sem cobertura se tentar correr para a ala da Dama. No fim, fica claro que as brancas podem contar com o Rei preto para obter refúgio.

1.Bf4

As brancas estabelecem a ameaça de xeque e promoção do peão.

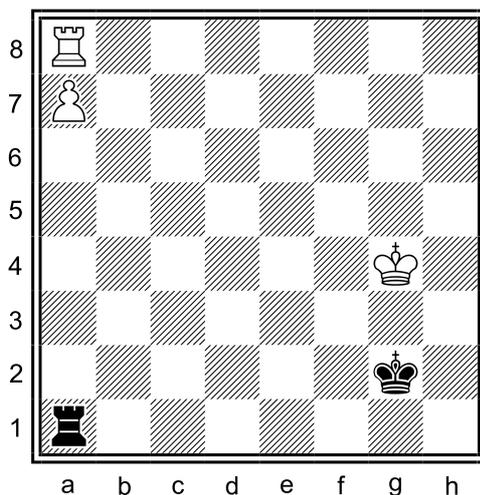


Diagrama 102
A. A. Troitzky, 1896

1 ...Rf2

As pretas escondem-se atrás do Rei branco. Mas qual lado está beneficiando o outro?

2.Re4 Re2

As pretas precisam continuar se movendo perto das brancas. A vitória fica garantida com 2...Ta4+ 3.Rd5 Ta5+ 4.Rc6 Ta6+ 5.Rb7.

3.Rd4 Rd2 4.Rc5 Rc3

A posição resultante é mostrada no Diagrama 103, em que nova emboscada espera pelas pretas.

5.Tc8!!

Esplêndido! As brancas armam um xeque descoberto, que força um ataque duplo fatal.

5...Txa7 6.Rb6+!

Uma bela finalização. As brancas ganham a Torre preta.

Por ora, vou encerrar esta discussão sobre finais de Torre e peão contra Torre. Entretanto, quero encorajá-lo a aprofundar seus estudos. Há uma grande quantidade de livros sobre finais para escolher. Recomendo obras escritas por Yuri Averbach, Vassily Smyslov, Henrikh Moiseyevich Kaspaiyan, André Cheron e Pal Benko, entre outros.

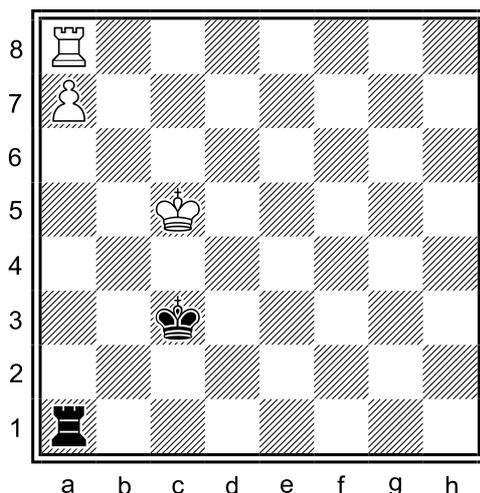


Diagrama 103
A. A. Troitzky, 1896

TORRE E PEÃO CONTRA TORRE E PEÃO

Em uma partida disputada, os dois lados freqüentemente acabam com peões. Neste caso, a vantagem do lado superior – talvez uma Torre ou Rei mais ativos, ou um peão passado mais avançado – é mais sutil. A maioria destes finais resulta em empate, a menos que você saiba que eles, como outros finais de Torre, têm seus truques.

O comum

A posição no Diagrama 104 aconteceu na 19ª partida do Campeonato Mundial de 1929, no match entre Alexander Alekhine (1892-1946) e Efim Bogoljubow (1889-1952). As características da posição favorecem bastante as brancas. Sua Torre está atrás de seu peão passado, seu peão passado está mais avançado, e seu Rei mais ativo. Enquanto isso, o Rei preto está na frente de seu peão. Apesar de todas as vantagens das brancas, as pretas – com um jogo impecável – conseguiriam empatar a partida! As pretas vêem que não têm como impedir a promoção do peão passado branco, o que significa que elas serão forçadas a abrir mão de sua Torre. Mas então as pretas ficarão com um peão-f, o qual, elas esperam, irá custar às brancas sua Torre, e a partida terminará em empate. Os dois jogadores percebem que o resultado será decidido em uma simples corrida. O Rei branco conseguirá voltar a tempo de cobrir a casa de promoção f1? Como as pretas deveriam jogar?

1...Rg4??

De doer. Este erro grosseiro colossal custa a partida às pretas de imediato, o que prova que mesmo em campeonatos mundiais erros básicos acontecem. Em posições como esta, o lado defensor precisa usar seu Rei para restringir a aproximação do Rei inimigo. Como indiquei anteriormente, o Rei branco precisa correr de volta para e2 ou para g2. Uma vez que o Rei branco está na coluna-c, é improvável que as brancas escolham g2. Realmente, sua única chance é se apressar e correr para e2. Portanto, as pretas deveriam impedir esta aproximação. Contamos *tempi* depois deste último lance: 1...f5, 2...f4, 3...f3, 4...Rg3, 5...f2, 6...Rg2, 7...f1=D para ganhar a Torre. O Rei branco chegará a e2 em quatro lances, depois dos quais a vitória fica fácil.

2.b7 f5

E agora? Não se ganha nada com 2...Tb8 3.Rc7 Txb7+ 4.Rxb7, já que as brancas estão a cinco *tempi* de e2, enquanto as pretas ainda precisam de sete *tempi*.

3.b8=D Txb8 4.Txb8 f4 5.Rd5 f3 6.Re4 f2 7.Tf8 Rg3 8.Re3

As brancas ganham o peão passado e vencem a partida.

Não tenho certeza se este exemplo é encorajador ou não! É legal saber que mesmo os melhores jogadores cometem erros, mas se eles cometem erros tão básicos, qual a chance que nós temos de acertar? Fácil: somente os tolos aprendem com sua própria experiência; os espertos aprendem com a experiência dos outros!

Dê outra olhada no Diagrama 104 e veja como as pretas deveriam ter jogado:

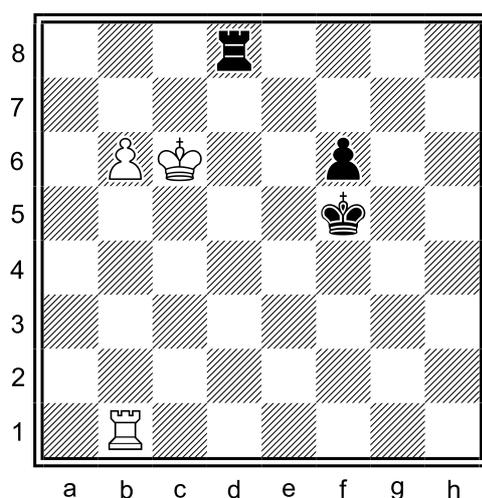


Diagrama 104
Alekhine-Bogoljubow
Weisbaden, 1929

1...Re4!

Agora as pretas estão prestando atenção e escolhem uma abordagem muito mais lógica. Elas saem do caminho do peão-f e impedem o Rei branco de voltar correndo para e2.

2.b7

Desta vez, as brancas não irão vencer com este lance (daqui a pouco, vamos rever esta posição para identificarmos uma tentativa diferente das brancas).

2...f5 3.b8=D Txb8 4.Txb8 f4 5.Tb4+

O método convencional para colocar a Torre atrás do peão passado é 5.Te8+ Rd4 6.Tf8 Re3 7.Rd5 f3, que resultaria em empate porque o Rei branco não poderia se aproximar de e2. Portanto, as brancas tentam uma abordagem diferente.

5...Re3 6.Rd5 f3 7.Tb3+ Re2

As pretas precisam evitar entregar a vitória para as brancas por meio de 7...Rf4? 8.Rd4 f2 9.Ta1 Rf3 10.Rd3 Rg2 11.Re2, pois as brancas cobririam a casa de promoção.

8.Re4 f2 9.Tb2+ Re1 10.Re3

Nossa análise da partida entre Alekhine e Bogoljubow leva-nos ao Diagrama 105. Tendo em vista a ameaça dupla de Tb2-b1 xeque-mate e

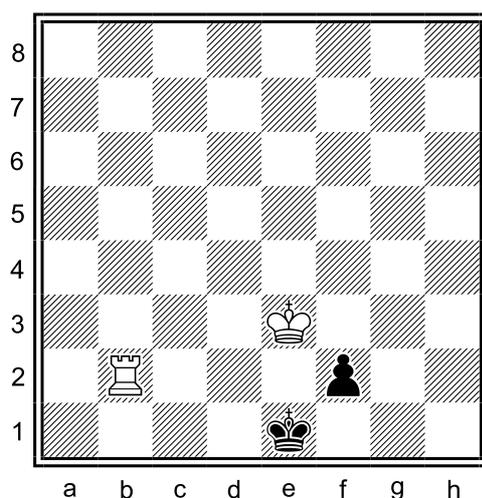


Diagrama 105
Alekhine-Bogoljubow
Weisbaden, 1929

Tb2xf2, a rendição das pretas parece inevitável. No entanto, as pretas podem usar uma última tática para se salvar:

10...f1=C+!

Subpromover para um Cavalo resolve a questão – um ótimo recurso quando você está tentando empatar, mas doloroso quando você está tentando vencer! Agora um novo duelo tem início: uma torre solitária e um Cavalo são os protagonistas. O resultado será empate, mas apenas se o defensor mantiver seu Cavalo próximo de seu Rei. No Capítulo 8; veremos essa situação em maiores detalhes. Por enquanto, aceite o fato que este final é empate! As brancas chegaram perto, mas não o suficiente.

Agora vamos dar uma última olhada no Diagrama 104 tendo em mente outra alternativa para as brancas:

1...Re4! 2.Te1+

As brancas querem ganhar um tempo ao reposicionar sua Torre na frente do peão-f. O inconveniente é que seu Rei terá que se despencar até b8 para ganhar a Torre preta.

2...Rf4 3.Tf1+ Re5!

As pretas continuam usando seu Rei para bloquear o caminho das brancas até e2, e 3...Rg5 permitiria que as brancas levassem seu Rei de volta e ganhassem a partida. Jogue esta continuação para ver por si mesmo.

4.b7 f5 5.Rc7 Tf8 6.b8=D Txb8 7.Rxb8 f4 8.Rc7

O Rei preto está bem posicionado para bloquear o Rei branco. Será tarde demais para resgatar sua Torre.

8...Re4 9.Rd6 f3

As pretas empatam sem nem precisar de uma subpromoção para se salvar.

Agora, vejamos um exemplo no qual o defensor resiste bravamente. A posição no Diagrama 106 é de uma partida em torneio entre o legendário enxadrista estoniano Paul Keres (1916-1975) e Vladas Ionovich Mikenas (1910-1992). A posição favorece as brancas. Elas recém avançaram seu peão passado, que agora está a uma casa da promoção, enquanto o peão das pretas precisa de quatro lances para fazer o mesmo. O Rei branco 1 também tem uma vantagem evidente: ele cobre a casa de promoção d8, enquanto o Rei preto precisa de quatro lances para cobrir g1. Em suma, as brancas estão com tudo. As pretas só irão salvar o empate se forem incrivelmente precisas.

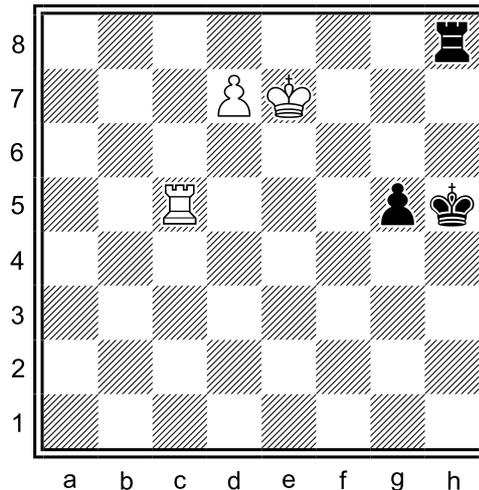


Diagrama 106
keres-Mikenas, 1937

1...Rg4!

Como você já sabe, as pretas estão muito atrás em uma corrida que terminará com o Rei branco em f2 (lembra-se do caminho tortuoso?). As pretas planejam bloquear a chegada das brancas em g1, ocupando a casa elas mesmas. A escolha imediata 1...Rh4? 2.Tc8! Th7+ 3.Re6 Txd7 4.Rxd7 g4 5.Re6 g3 6.Rf5! g2 7.Rf4! resultaria na vitória das brancas.

2.Rf6

As brancas percebem que 2.Tc8 Th7+ 3.Re6 Txd7 4.Rxd7 Rf4! não basta. Repare que o Rei preto impede o Rei branco de se aproximar de f2. Então, 5.Re6 g4 6.Tc4+ Rf3 7.Rf5 g3 8.Tc3+ Rf2 9.Rf4 g2 10.Tc2+ Rf1 11.Rf3 g1=C+! levaria ao empate teórico de Torre contra Cavalo, que será visto no Capítulo 8. O motivo da opção por 2.Rf6 é montar uma armadilha.

2...Tf8+!

Ah! As pretas não vão engolir essa. Elas escapam por um triz de 2...Th6+?? 3.Re5 Th8 4.Tc8 e da vitória das brancas.

3.Re6 Td8

A ameaça de 4.Tc8 precisa ser respondida. As pretas agora estão prontas para sacrificar sua Torre pelo peão passado.

4.Td5

Ao reconhecerem a inutilidade de 4.Tc8 Txd7 5.Rxd7 Rf4!, as brancas transpõem para este lance e tentam um último truque.

4...Rf4!

As pretas continuam com seu plano de restringir o Rei branco e estão prontas para avançar seu peão-g.

5.Tf5+

As brancas sempre têm a alternativa de ganhar a Torre com 5.Re7 Txd7+ 6.Rxd7, mas 6...g4 colocaria a partida em situação de igualdade.

5...Rg4 6.Tf7

A intenção das brancas é desconectar o Rei preto, na vã esperança de que seu próprio Rei possa voltar correndo para cobrir a casa de promoção. O plano fracassa porque leva tempo demais.

6...Rh3! 7.Rf5

Esta escolha deprimente admite que 7.Re7 Txd7+ 8.Rxd7 g4 9.Re6 g3 10.Th7+ Rg2 11.Re5 Rf3! é simplesmente lento demais para garantir a vitória das brancas.

7...g4 8.Rf4 g3 9.Rf3

O Rei branco voltou a tempo, e a ameaça de xeque-mate (Tg7-h7) em um lance não deve ser descartada. O problema das brancas é que agora o Rei preto tem tempo para correr de volta e cobrir o peão-d.

9...Rh4!

Com este lance, os jogadores concordaram com o empate. Uma linha possível seria 10.Tg7 Rh5 11.Rxg3 Rh6 12.Te7 Rg6 13.Rf4 Rf6 14.Th7 Re6, seguida da captura do peão-d7.

Estes dois exemplos demonstram que, quando a partida está com material reduzido, uma vantagem posicional - um peão passado mais avançado ou um Rei ou Torre mais ativos - precisa ser grande para ser decisiva. Senão, a partida terminará em empate.

O incomum

As posições dos Diagramas 105 e 106 são adequadamente descritas como "comuns", porque mesmo o melhor jogo resulta em empate. Existem, contudo, alguns ótimos exemplos em que uma posição que parece equilibrada apresenta encanto próprio.

Considere a posição no Diagrama 107, um estudo criado pelo doutor Emmanuel Lasker (1868-1941), o segundo Campeão Mundial de Xadrez. A primeira vista, a situação parece equilibrada. O material está parelho, os dois jogadores dispõem de um peão passado que está a um lance da promoção, e ambos estão com suas Torres na posição ideal, ou seja, atrás dos peões passados. A única vantagem posicional das brancas é o Rei superior. O Rei branco cobre a casa de promoção, ao passo que o Rei preto está mal colocado. Mesmo assim, se as pretas pudessem jogar ...Ra5-b6, elas empatariam no ato, porque a ameaça de ...Tc2xc7 levaria à troca de peões. As brancas, portanto, tiram vantagem do Rei preto ao aplicar uma manobra instrutiva:

1.Rb7

A seqüência 1.Rd5 Td2+ 2.Re8 Tc2 3.Rd8 Td2+ 4.Td7 Txd7+ 5.Rxd7 h1=D 6.c8=D Dh3+ terminaria em empate.

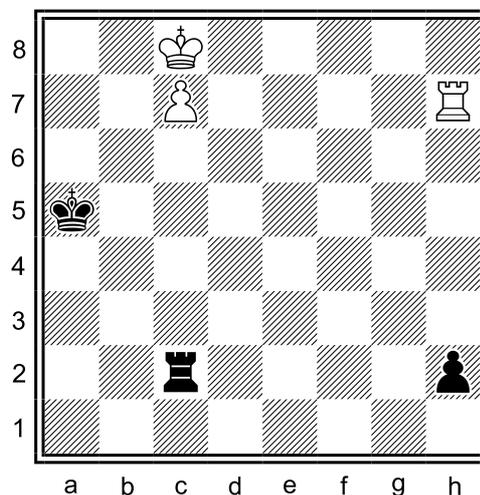


Diagrama 107
E. Lasker, 1890

1...Tb2+ 2.Ra7 Tc2 3.Th5+!

As pretas vêem o primeiro sinal de que algo está errado assim que seu Rei é forçado a recuar.

3...Ra4

Não há outro lance possível, porque 3...Rb4? 4.Rb7 venceria no ato, quando as pretas seriam impedidas de dar um xeque na coluna-b.

4.Rb7 Tb2+ 5.Ra6 Tc2 6.Th4+

Estamos começando a ver o mesmo tipo de manobra como a demonstrada por Ponziani no Diagrama 101.

6...Ra3 7.Rb6

Esta ameaça de captura do peão-h2 força as pretas a darem outro xeque.

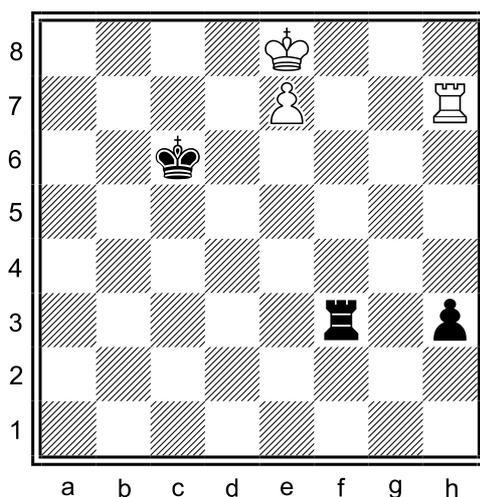
7...Tb2+ 8.Ra5 Tc2 9.Th3+ Ra2 10.Txh2!

Com isto, as pretas são empurradas para uma cravada absoluta e não têm como retaliar com a captura do peão passado das brancas.

10...Txh2 11.c8=D

O jogo desembocou em um final de Dama contra Torre, que será detalhado no Capítulo 9, e as brancas vencem.

O exemplo extraordinário que acabamos de ver também é bastante prático, assim como o demonstrado pela posição no Diagrama 108. Novamente, à primeira vista, a posição não parece incomum. As brancas estão com duas vantagens significativas: o melhor Rei e um peão a apenas uma casa da promoção. Elas podem executar o método Ponziani de afastar o Rei preto, mas elas precisam dar uma virada certa no final para alcançar a vitória.



1.Rd8 Rd3+ 2.Rc8 Te3 3.Th6+

Com isto, as brancas começam a desenvolver o método Ponziani.

3...Rc5!

Esta é a melhor defesa. A opção mais fraca, 3...Rd5?? 4.Rd7, permitiria a promoção do peão-e branco, enquanto 3...Rb5? 4.Rd7 Td3+ 5.Td6! h2 (melhor que 5...Txd6+, devido a 6.Rxd6 h2 7.e8=D+) 6.e8=D h1=D 7.Txd3 deixaria as brancas com a vantagem de uma Torre, bem como

preparadas para mover seu Rei com xeque. Assim, b5 fica fora do alcance do Rei preto, porque se ele entrar na mortífera diagonal e8-a4, as brancas poderão promover seu peão com xeque.

4.Rd7 Td3+ 5.Rc7 Te3 5.Th5+!

O Rei preto está sendo forçado a recuar e ele precisa escolher seu lance com prudência.

6...Rb4!

Um lance inteligente, porque entrar na coluna-d permitiria que 6...Rd4? 7.Rd7 vencesse, ao passo que 6...Rc4 7.Rd7 Td3+ 8.Rc6 Te3 9.Th4+ Rc3 10.Txh3 forçaria as pretas a irem para a terceira fila e caírem em uma cravada. Então 10...Txh3 11.e8=D atingiria a posição de Dama contra Torre, uma vitória forçada para a Dama.

7.Rd7 Td3+ 8.Rc6 Te3

As pretas têm discernimento para não caírem na armadilha 8...Tc3+? 9.Rb6 Te3 10.Th4+ Rb3 11.Txh3, que resultaria na cravada da Torre preta e promoveria o peão-e. As brancas parecem ter chegado a um impasse, como mostra o Diagrama 109, porque elas não têm como progredir usando o método Lasker de fazer o Rei preto recuar até a fatal terceira fila. Agora, vem a virada.

9.Th4+! Ra5

Engenhoso! As brancas evitam a terceira fila e a cravada, 9...Rb3? 10.Txh3, que venceria na hora.

10.Rd6

As brancas protegem o peão-e e ameaçam capturar o peão-h3.

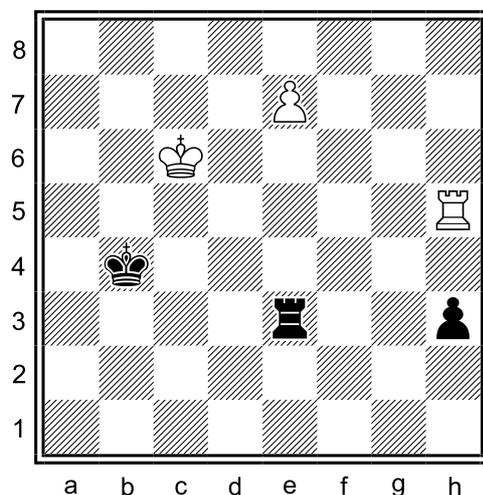


Diagrama 109

10...Td3+

A armadilha – 10...Rb6 – levaria a 11.Th8! Td3+ 12.Re6 Te3+ 13.Rf6 Tf3 + 14.Rg5 e à vitória das brancas. Se as pretas tivessem jogado 10...Rb6, as brancas precisariam evitar 11.Txh3? Txh3! 12.e8=D Td3+ 13.Re7 Te3+, que resultaria em empate, devido ao espeto na Dama branca recém-criada.

11.Rc5 Te3

Depois de 11...Tc3+ 12.Rd4 Tc8 13.Rd5, as brancas iriam marchar com seu Rei até f7, para cobrir a casa de promoção e ganhar a Torre preta.

12.Txh3!!

As brancas desferem um raio fulminante! Agora elas podem dar o xeque-mate no pobre Rei preto depois de 12...Txe7 com 13.Ta3.

TORRE E PAR CONTRA TORRE E PEÃO

Embora a luta entre peões passados solitários sejam intensas e requeiram cálculos precisos, frequentemente o duelo não acontece entre os peões passados. Geralmente, um dos jogadores está com a vantagem material de um peão extra em um lado do tabuleiro e está tentando criar um peão passado, enquanto o outro jogador está fazendo o máximo para salvar uma posição difícil. Em casos como esse, os princípios de jogo, bem como cálculos precisos, são importantes.

A posição exibida no Diagrama 110 mostra um final típico. A presença de um par de peões extra, neste caso dos peões-f, confere ao lado superior uma oportunidade de tirar partido da vantagem material. Imagine o jogo fácil que as pretas teriam se os peões-f fossem trocados!

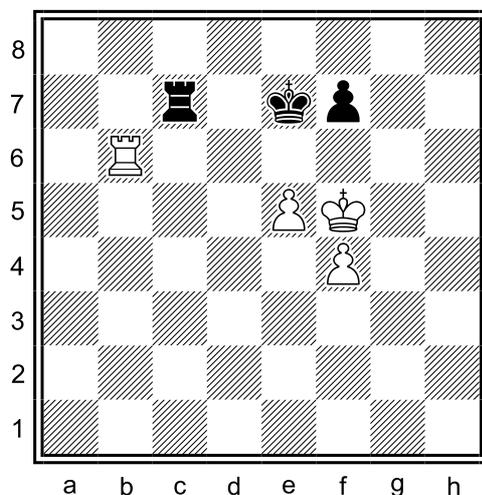


Diagrama 110
Moscou, 1956

Este é um bom momento para examinar alguns princípios de jogo para finais de Torre em que os peões estão no mesmo lado do tabuleiro. Os princípios a seguir orientam os finais com peão extra.

- *O defensor deve tentar trocar peões.*
- *O atacante deve evitar a troca de peões.*
- *Em geral, o atacante deve tentar trocar Torres e forçar um final de Rei e peão.*
- *O atacante deve avançar seus peões o máximo possível para criar ameaças, e estes avanços de peão precisam ter a sustentação do Rei.*

A posição no Diagrama 110 foi tirada de uma partida disputada, mas não completada, em Moscou, em 1956. A partida foi adjudicada, e os juizes precisaram tomar uma decisão. A partida resulta em vitória ou empate? Descubra a resposta sozinho. Mais tarde, voltaremos a esta posição e reconstruiremos o jogo.

Enquanto isso, considere a posição no Diagrama 111. Em geral, posições em que um peão passado ainda precisa ser criado oferecem ao defensor excelentes oportunidades de empate. Este não é o caso no Diagrama 111. As brancas avançaram seus peões e controlam várias casas, cercando o Rei preto. Além disso, o Rei branco está se saindo muito bem ao dar sustentação ao avanço dos peões. A posição das pretas é quase uma fortaleza, mas as brancas podem derrubar as defesas atacando o peão-g7. Como?

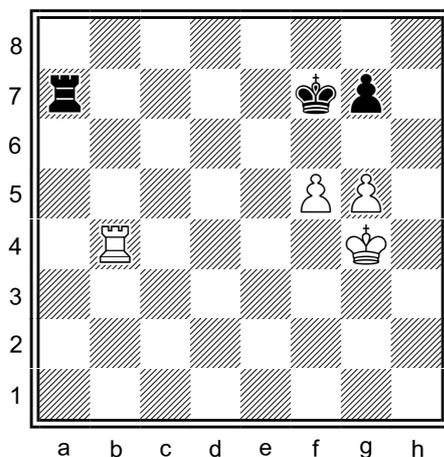


Diagrama 111
Chekhover-Kasakevich. 1949

1.Rh5!

O Rei branco está realmente testando os limites de sua vantagem. As brancas sonham em fazer mais progresso com Rh5-g6, que será possível se o Rei preto for afastado.

1...Tc7

As pretas estão esperando para ver o que vai acontecer. Elas dispõem de duas defesas ativas, mas ambas fracassariam. A primeira é 1...Ta1 (na esperança de fazer xeque no Rei branco por trás) 2.Tb7+! (que aproveita a oportunidade de afastar o Rei preto) 2...Rf8 3.Rg6 Ta6+ 4.f6 gxf6 5.gxf6 Ta8 6.Th7, e as brancas vencem, como vimos no Diagrama 89. A segunda é 1...g6+ 2.Rh6! (a captura 2.fxg6+ Rg7! 3.Tf4 Ta1! permitiria que as pretas usassem a defesa Philidor para empatar) 2...gxf5 3.g6+! Rf6 4.Tb6+! Re5 5.g7 Ta8 6.Tg6! (que economiza um tempo importante comparado a 6.Rh7, já que as pretas são forçadas a bloquear a casa de promoção) 6...Tg8 7.Rh7 Ta8 8.g8=D Txxg8 9.Txxg8 f4 10.Rg6 f3 11.Rg5 Re4 12.Rg4 f2 13.Tf8 Re3 14.Rg3. As brancas alcançariam o peão passado a tempo e venceriam. Como podemos ver, não precisa muito para desequilibrar o jogo e favorecer a vitória em detrimento do empate.

A princípio, um lance como ...g7-g6 deveria ser jogado apenas para forçar a troca de peões, e não para abrir a porta a um Rei atacante ou para estabelecer um peão passado protegido.

2.Tb8 Ta7

Esta não é a melhor defesa. As pretas deveriam ter jogado 2...Tc6 e dificultado o jogo das brancas. Voltaremos a esta opção em seguida.

3.g6+

Este é o detalhe fundamental. O Rei preto não ganha trégua enquanto guarda o peão-g7 altivamente.

3...Rf6

Depois de 3...Re7, 4.Tg8 Rf6 iria transpor para a linha principal da partida. Em contrapartida, depois de 3...Re7, 4.Tg8 Rd6 5.Txxg7 Txxg7 6.f6 Ta7 7.g7 Ta8 8.f7 iria testemunhar a promoção de uma nova Dama branca. Este sacrifício da Torre para estabelecer dois peões passados conectados que estão próximos da promoção é um tema que iremos explorar mais adiante neste capítulo.

4.Tf8+ Re5

A partida evoluiu para a posição exibida no Diagrama 112. Prepare-se para a ruptura clássica das brancas:

5.f6!!

Este tipo de ruptura é de suma importância para vencer esta categoria de finais de Torre. O Rei defensor, como você pôde ver, é forçado a se afastar, e a ruptura cria um peão passado. No Diagrama 112, as brancas

precisam estar atentas para evitar a tentação de ganhar um peão com 5.Tf7? Ta1! 6.Txg7?? Rf4!, porque então as pretas ganhariam com um xeque impossível de impedir Isso sim seria uma derrota dolorosa!

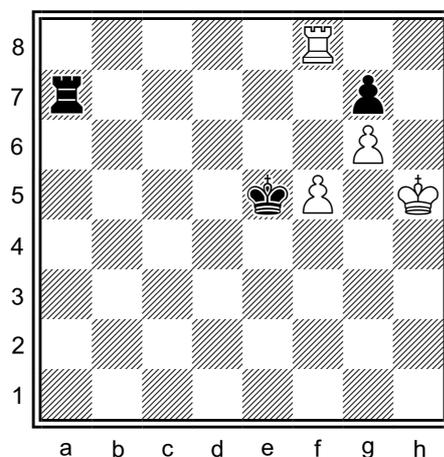


Diagrama 112
Chekhover-Kasakevich, 1949

5...gxf6 6.Rh6

Se você for esperto, irá descobrir por que o Rei branco avançou.

6...Ta1

As pretas não têm como impedir o avanço do peão-g branco, então elas esperam estragar tudo com xeques por trás. E inútil tentar 6...f5 7.g7 Txg7 8.Rxg7 f4, porque a Torre branca está na posição ideal. As brancas então jogariam 9.Rg6 Re4 10.Rg5 f3 11.Rg4 e capturariam o peão-f.

7.g7 Th1+ 8.Rg6 Tg1+ 9.Rf7

As pretas abandonam.

A finalização poderia ter sido 9...f5 10.g8=D Txg8 11.Rxg8 f4 12.Rg7 Re4 13.Rg6 f3 14.Rg5 Re3 15.Rg4 f2 16.Rg3, mas as brancas venceriam; como antes. Pelo menos esta variante leva as pretas a ficarem mais próximas do empate.

Vamos reconstruir este final a partir da posição do Diagrama 113 para ver como melhorar o jogo das pretas. Em vez de seguir os lances jogados na partida, iremos melhorar o jogo das pretas com nossa análise.

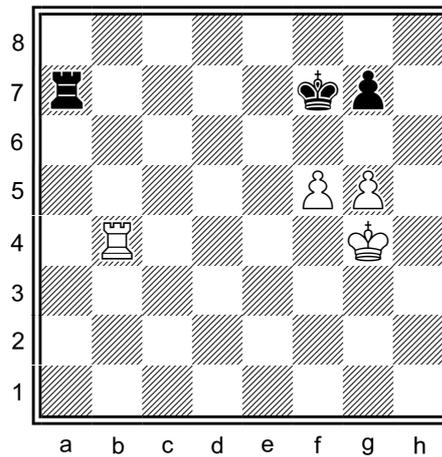


Diagrama 113
Chekhover-kasakevich, 1949

1.Rh5 Tc7 2Tb8 Tc6!

Esta é uma defesa melhor que o lance 2...Ta7, que foi jogado na partida.

3.g6+ Re7 4.Tg8 Rf6 5.Tf8+ Re6 6.f6!!

Este é o mesmo sacrifício de ruptura que vimos antes, e é o único método para a vitória das brancas.

6...Txf6 7.Tf7!

O porquê do sacrifício das brancas. Elas irão capturar o peão-g7 e avançar o peão-g até o fim.

7.Re6

O alternativo 7...Tf5+ 8.Rg4 Tf6 9.Rg5 Ta6 10.Txg7 vence, como veremos.

8.Txg7 Tf1 9.Ta7!

O Rei preto é cortado da sétima fila.

9...Th1+ 10.Rg5 Tg1+ 11.Rh6 Th1+ 12.Rg7 Tg1 13.Rh7 Th1+ 14.Rg8 Rf6 15.g7

As brancas alcançam a posição Lucena e vencem.

Este exemplo deveria alertá-lo para o tipo de posição a ser evitado. Se o atacante puder avançar seus peões e seu Rei, o sacrifício de ruptura derrota a defesa.

Vamos agora revisitar a posição adjudicada no Diagrama 110. A mesma posição é mostrada no Diagrama 114. Com base no exemplo que acabamos de analisar, como você julgaria esta posição?

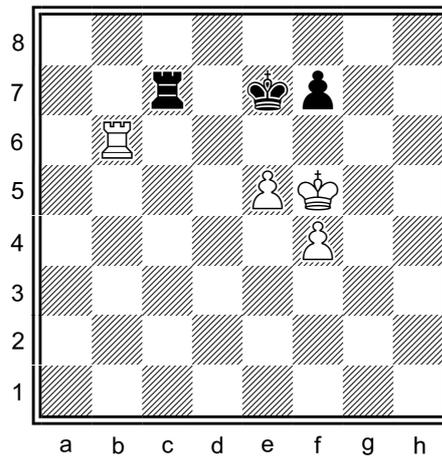


Diagrama 114

A vitória foi concedida às brancas, porque se elas jogassem Rf4-g5 e f4-f5, iriam fazer a ruptura, como acabamos de testemunhar Justo. Mas, como o grande mestre Grigory Levenfish (1889-1961) indicou, a posição ficaria empatada se as brancas fossem impedidas de avançar o peão-f.

1.Rg5 Tc5!

A única defesa possível. As pretas precisam impedir as brancas de avançar o peão-f. Os juizes provavelmente basearam seu veredicto na outra defesa ativa: 1...Tc1? 2.Tb7+ Rf8 (seria mais fraco 2...Re6? 3.f5+ Rxe5 4.Te7+! Rd6 5.Txf7, que vence) 3.f5 Th1 4.Ta7! (uma jogada hábil e importante. As brancas esperam um tempo para que as pretas movam sua Torre para cima na coluna-h.) 4...Th2 5.Ta8+ Re7 6.f6+ Rd7 7.Tf8 Th7 (com a Torre preta em h2, em vez de h1, o xeque fracassa, e, depois de 7...Tg2+ 8.Rf4 Tf2+ 9.Re3, o peão-f7 sucumbe) 8.Rf5 Th5+ (as pretas perdem rapidamente se moverem seu Rei, porque 8...Rc7 9.e6! fxe6+ 10.Rxe6, ou mesmo 10.Rg6, vence) 9.Re4 Th7 10.Rd5 Rc7 11.Te8! Rd7 12.Te7+ Rd8 13.Rd6 Rc8 14.e6. Com esta defesa, as brancas vencem.

2.Rh6

As brancas tentam se infiltrar com o Rei. Uma tentativa direta com 2.Tb7+ Rf8! (e não 2...Re6?? 3.f5+ Rxe5 4.Te7+ Rd6 5.Txf7, que resultaria em vitória) 3.f5 Txe5 4.Rf6 Te1 5.Txf7+ Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Ta7 Tf1! produziria um empate, como já vimos.

2...Tc1! 3.Tb7+ Rf8! 4.f5

O curso de nossa análise leva-nos à posição no Diagrama 115. As brancas parecem ter alcançado seu objetivo e estão prontas para sua ruptura patenteada. No entanto, o propósito das pretas de segurar f4-f5 agora

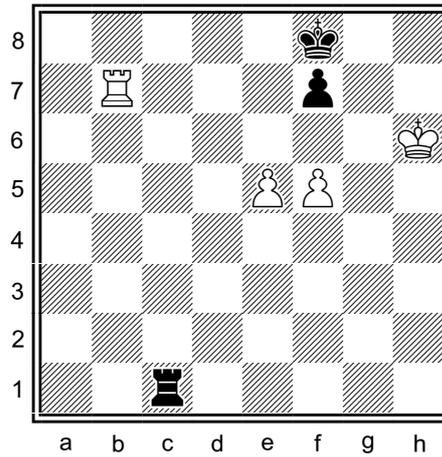


Diagrama 115

se torna evidente: o Rei branco foi separado de seus peões. As pretas podem tirar vantagem desta circunstância para salvar a posição.

4...Tg1!

Esta é a defesa crucial e o lance que salva a partida. O Rei branco está fora de ação.

5.Tb8+ Re7 6.f6+ Re6 7.Te8+ Rf5 8.Rh7

A última tentativa. A ruptura 8.e6 Rxf6 não funcionaria mais. Também não daria certo 8.Te7 Tg2 9.Txf7 Rxe5 10.Tg7 Tf2 (ou 10.Tf8 Re6) 11.f7 Re6 12.Rg6 Tf6+ 13.Rh7 Txf7, que resultaria em empate.

8...Tg2 9.Te7

A posição ainda conta com armadilhas. As pretas precisam estar extremamente atentas. Depois de 9.Tg8 Ta2 10.Rg7 Rxe5 11.Rxf7 Rf5! (com a ameaça de ...Ta2-a7+, que ganharia o peão-f6) 12.Tf8 Ta7+ (ou 12.Te8 Ta6) 13.Rg8 Rg6 14.f7 Tb7 15.Ta8 Txf7 16.Ta6+ Tf6, um empate é a recompensa para o defensor obstinado.

9...Tg5!!

As pretas movem-se com cuidado. Em g5, as pretas imaginam que poderão jogar ...Rfsxe5xf6 e capturar os dois peões brancos enquanto protegem a Torre preta. Para ver o perigo, jogue 9...Tg1?? 10.Txf7 Rxe5 11.Tg7! Th1+ 12.Rg6 Tg1+ 13.Rf7 Tf1 14.Tg5+ e observe as brancas vencerem.

10.Txf7

Se as brancas tentassem 10.Rh8 Tg1! 11.Txf7 Rxe5 12.Tg7 Th8+ 13.Rg8 Rxf6, o resultado seria empate, porque o lance Rh7-g6 não poderia ser jogado.

10...Rxe5 11.Rh6

O lance 11.Tg7 Rxf6 revelaria o objetivo das pretas. Em g5, a Torre estaria protegida pelo Rei preto.

11...Tg8 12.Tg7 Tf8 13.f7 Rf6!

As pretas empatam. Esta é uma análise impressionante do grande mestre Levenfish; infelizmente, para o jogador que estava na defesa, ele não era um dos juizes que adjudicaram a partida!

No começo desta seção, escolhi deliberadamente exemplos em que o peão do defensor estava em sua casa original. Esta posição permite que o atacante aperte o defensor e, em conseqüência, crie ameaças vitoriosas. Normalmente, o defensor não passa por tanta dificuldade se seu peão estiver na casa seguinte. Claro que o peão não pode estar correndo o risco de ser capturado! Vamos continuar a olhar posições em que o atacante dispõe de vários pontos fortes para complementar sua vantagem material.

A posição no Diagrama 116 é de uma partida jogada por Vasily Smyslov e Paul Keres em 1949, com as cores invertidas. Além da vantagem material de um peão extra, as brancas contam com outros três bônus posicionais: um peão-f passado protegido, que está bastante avançado; um Rei mais ativo; e o peão-h6 das pretas é de menos impacto que, digamos, um peão-g ou -f mais centralizado. As brancas não teriam chances de sucesso se, por exemplo, seu Rei estivesse em g3 e o Rei preto, em g5. Apesar das vantagens, a partida está empatada, porque o Rei branco não tem espaço para manobrar; ele não pode avançar na coluna-h.

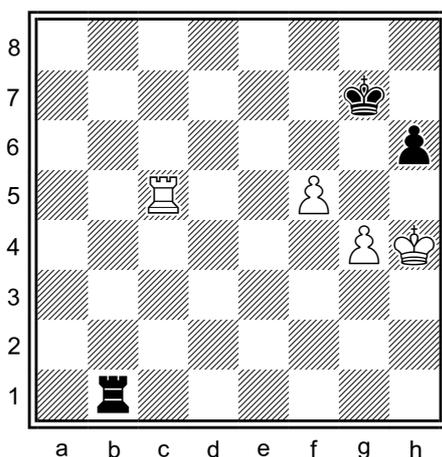


Diagrama 116
Keres-Smyslov
Campeonato Soviético
Moscú, 1949

1.Tc7+ Rf6!

As pretas precisam impedir a infiltração do Rei branco. A derrota espera por elas se jogarem 1...Rg8??, porque 2.Rh5 Tb6 3.Te7 Ta6 4.Te6 Txe6 5.fxe6 Rg7 6.e7 Rf7 7.Rxh6 vence.

2.Tc6+

Não se ganha algo com 2.Th7 Th1+ 3.Rg3 Tg1+ 4.Rf3 Th1 5.Rg2 Th4 6.Rg3 Th1, em que as brancas não conseguem melhorar sua posição.

2...Rg7 3.Tg6+ Rh7 4.Te6 Rg7!

Um ponto importante: as pretas evitam 5.Te7+ Rg8, que forçaria seu Rei a recuar.

5.Rg3

As brancas desistem de suas tentativas de pressionar a coluna-h.

5.Tf1

As pretas estão cortando o Rei da coluna-f

6.Te7+ Rf6 7.Th7 Th1 8.Rg2 Th4 9.Rf3 Th1

As brancas não obtiveram progresso.

10.Th8 Rg7 11.Td8 Tf1+ 12.Rg2 Tf4 13.Td7+ Rf6 14.Td6+ Rg7 15.Rg3

Concordou-se com o empate.

No decorrer do jogo, como acabamos de ver, as brancas tiveram problemas em centralizar seu Rei. O leitor atento (você!) pode ficar imaginando se as brancas venceriam se tivessem ganho aquela vantagem extra. A resposta é não.

No Diagrama 117, as chances das brancas aumentaram significativamente. Mesmo assim, as diversas tentativas das brancas dão em nada. Normalmente, o lado superior gostaria de trocar Torres, na esperança de que o peão extra trará a vitória. Vejamos algumas possibilidades de jogo:

- Com 1.Td7+ Txd7 2.Rxd7 Rf6! 3.Rd6 h5! 4.gxh5 Rxf5, o resultado é um simples empate.
- Com 1.f6+ Rg6 2.Tb6 Tf7! 3.Re5 Tf8 4.Te6 Tf7, as brancas não têm como progredir
- Com 1.Tb6 Tc7 2.Tb8 (com a intenção de jogar Tb8-e8-e7+) 2...Tc6+ 3.Re7 Tc7+ 4.Re8 Tf7!, as pretas pretendem empatar com a manobra ...h6-h5.

Esses exemplos demonstram que o atacante tem melhores chances se seu Rei tiver espaço para manobrar.

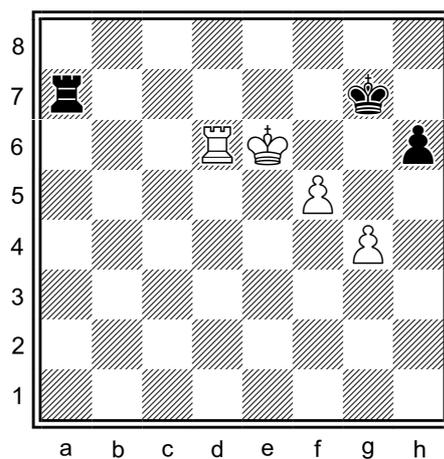


Diagrama 117

No Diagrama 118, movi a posição em uma coluna. O atacante somente poderá vencer se seu Rei puder se infiltrar no campo das pretas. As brancas possuem as mesmas vantagens convincentes, como no Diagrama 116, exceto que, em vez de terem apenas g6 disponível, elas têm tanto f6 quanto h6 para usar como trampolins. Se as pretas estivessem com o lance, elas jogariam 1...Tg1+. Então, depois de 2.Rf3 Tf1+ 3.Re3 Te1+ 4.Rf2 Te4 5.Rf3 Te1, elas provavelmente empatariam. No entanto, iremos conceder o lance às brancas.

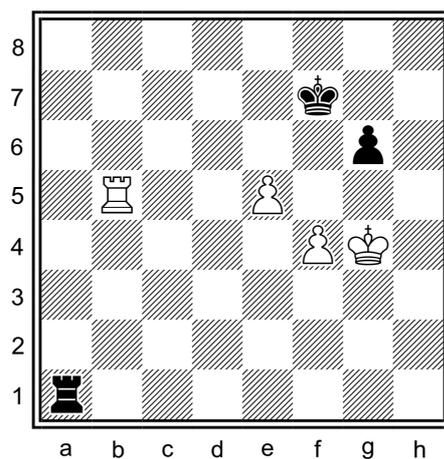


Diagrama 118

8.Rg7!

As brancas conseguiram a oposição, e as pretas são forçadas a ceder passagem.

8...Re8 9.Tf7 Rd8

Depois de 9...Tg1 10.Rf6 Tg4 11.Re6, o Rei branco em e6 é decisivo.

10.Rf8 Th5 11.e6 Th8+ 12.Rg7 Te8

Agora as brancas podem escolher entre duas vitórias: ou trocam Torres com 13.Tf8 ou ganham o peão-g6 com 13.Td7+ Rc8 14.Rf7.

Espero que, ao apresentar estes exemplos, eu tenha mostrado a você como é difícil vencer finais que envolvem combinações desiguais de Torres e peões.

TORRE E TRINCA CONTRA TORRE E PAR

Outro final extremamente comum em jogos de torneio é uma Torre e três peões contra uma Torre e dois peões, todos no mesmo lado do tabuleiro. Em geral, o defensor não tem dificuldades em segurar a posição, contanto que ele não permita que o atacante avance demais seus peões.

O Diagrama 120 mostra uma posição bem característica deste tipo de final de Torre. As brancas contam com um peão extra, uma Torre que controla a sétima fila, um Rei mais ativo e nenhuma chance de vencer! A partida é um empate simples. Em posições como esta, o defensor deve jogar ...h7-h5 para manter a ala do Rei restringida. A partida poderia continuar da seguinte maneira:

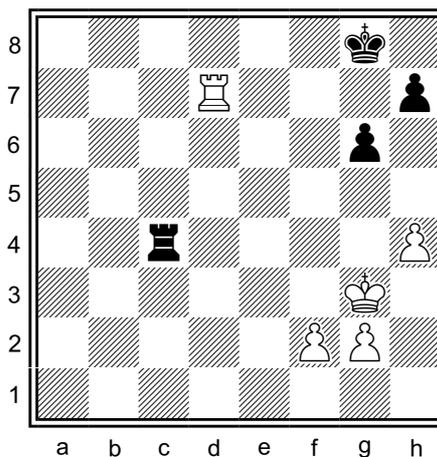


Diagrama 120

1...h5! 2.Rh3 Tb4 3.f3

As brancas tentam avançar seus peões.

3...Ta4 4.g4

As brancas alcançam uma pequena glória, mas não é o bastante.

4...hxg4+ 5.Txg4 Ta3+

Com este lance, as pretas separam o Rei branco de seus peões e cortam o mesmo na terceira fila.

5.Bg2 Tb3

As pretas fazem cera. A única opção das brancas é tentar ativar seu Rei ao levar a Torre de volta para f3.

7.Td2 Rg7

As pretas aproveitam para sair da última fila.

8.Tf2 Tb3 9.Tf3 Tb4 10.Rg3

As brancas estão se esforçando e merecem admiração.

10...Ta4 11.Te3 Rf7 12.Rf3 Rf6 13.Te4

Os esforços das brancas são fáceis de entender. Elas avançaram seus peões e estão tentando ativar seu Rei.

13...Ta3+ 14.Rf4

As pretas dispõem de várias alternativas para empatar a posição:

- Com **14...g5+ 15.hxg5+ Rg7 16.Te7+ Rg6 17.Te6+ Rg7 18.g6 Ta5**, elas conseguem um empate fácil.
- Com **14...Ta6 15.Tb4 Tc6 16.Re4 Ta6 17.Rd5 Ta5+ 18.Rc6 Ta1**, o Rei branco marcha para longe da ação. As pretas ficarão satisfeitas ao atacarem o peão-h por trás.
- Provavelmente a única maneira pela qual as pretas podem dificultar seu próprio jogo é deixar que o Rei branco infiltre-se com **14...Th3? 15.Ta4 Txh4 16.Ta6+ Rf7 17.Rg5**, depois disso as brancas conseguem ativar seu Rei.

Apesar da tendência de empate em finais de Torre e três peões contra Torre e dois peões, o defensor pode tropeçar facilmente se os peões do atacante estiverem bastante avançados.

A posição no Diagrama 121 é um clássico (as cores foram invertidas). O sexto Campeão Mundial, Mikhail Moiseyevich Botvinnik (1911-1995) veio cultivando uma série de vantagens: um peão extra, peças ativas e, o

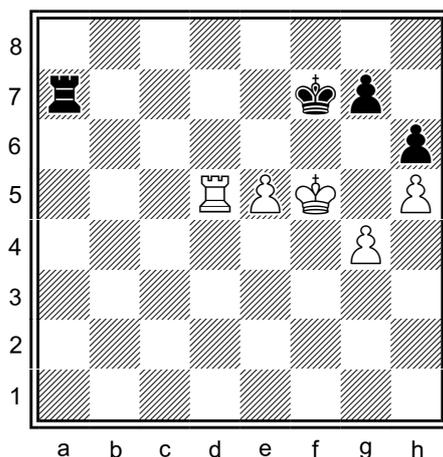


Diagrama 121
Botvinnik-Najdorf. 1955

mais importante, peões avançados na ala do Rei. Já que as brancas têm a capacidade de infiltração tanto em e6 quanto em g6, mesmo detendo o lance, as pretas não têm como segurar a posição.

1...Re7

A primeira coisa que as pretas têm a fazer é impedir 2.Td7+ Txd7 3.e6+ Re7 4.exd7 Rxd7 5.Rg6 e um vitorioso final de Rei e peão.

2.e6

As brancas montam a armadilha da troca de Torres. As pretas precisam abandonar a sétima fila.

2...Ta4

A infiltração das brancas depois de 2...Ta6 3.Td7+ Rf8 4.Rg6! Txe6+ 5.Rh7 Te4 6.Txg7 seria decisiva. Então, depois de Tg7-g6 e Rh7xh6, o peão-h6 cairia e a vantagem material das brancas de dois peões venceria.

3.g5!

Um belo sacrifício. As brancas pretendem infiltrar seu Rei por meio de g6. Elas não querem se preocupar com um xeque da Torre na coluna-g.

3...hxg5 4.Td7+ Rf8 5.Tf7+ Rg8

Depois de 5...Re8 6.Txg7, o peão-h branco está pronto para marchar até o fim.

6.Rg6!

Este era o objetivo do sacrifício temporário do peão das brancas. Elas agora estão prontas para a colheita de peões pretos. As pretas não dispõem da salvação do xeque na coluna-g.

6...g4 7.h6

As brancas terminam com um estilo exuberante. Não sou muito de vencer com pompa, prefiro uma vitória simples a uma de estética. Entretanto, quando uma bela vitória realmente acontece, é maravilhoso! A maioria de suas vitórias será feijão-com-arroz. Aprecie-as. Por vezes, quando você prepara um floreio elegante para derrubar seu adversário, seus cálculos podem ter deixado algum detalhe vital de fora. O jogo trivial, mas poderoso, 7.Txg7+ Rh8 (7...Rf8 8.h6 g3 9.e7+ Re8 10.h7 Th4 11.Rf6 Th6+ 12.Tg6 também venceria) 8.e7 Ta8 9.h6 g3 10.h7 g2 11.Tg8+ Txg8+ 12.hxg8=D+ Rxg8 13.e8=D resultaria em xeque-mate e em uma finalização profissional.

7...gxh6

As pretas impedem 8.h7+ Rh8 9.Tf8 e xeque-mate. A outra defesa, 7...Ta8 8.hxg7 g3 9.e7 Ta6+ 10.Tf6 Txf6+ 11.Rxf6 g2 12.e8=D+, resultaria em xeque-mate no lance seguinte.

8.e7 Ta8

A partida evoluiu para a posição no Diagrama 122.

TESTE 4: As brancas sacrificaram dois peões desde o Diagrama 121. Qual foi a idéia vitoriosa das brancas?

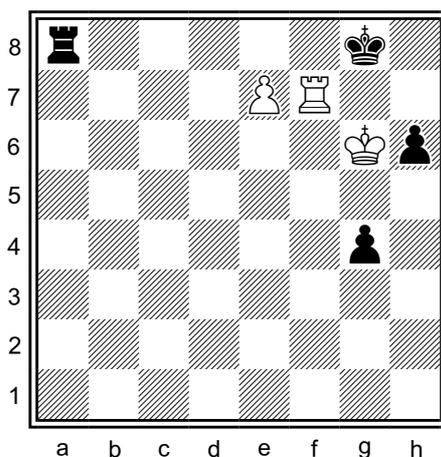


Diagrama 122
Botvinnik-Najdorf, 1956

Foram poucas as vezes que obtive sucesso contra o grande mestre britânico Jonathan Speelman. A posição no Diagrama 123 é de uma de nossas partidas em torneios. Eu tinha poucas esperanças de vencer esta posição, porque a prática em torneios confirma que as pretas deveriam empatar. Entretanto, Jonathan, o autor de vários livros de qualidade sobre finais, cometeu uma série de erros instrutivos que levaram a um resultado que surpreendeu a nós dois.

Um dos agradáveis benefícios da posição das pretas é o peão-g5, então, acredito que não tenho escolha a não ser trocar um par de peões:

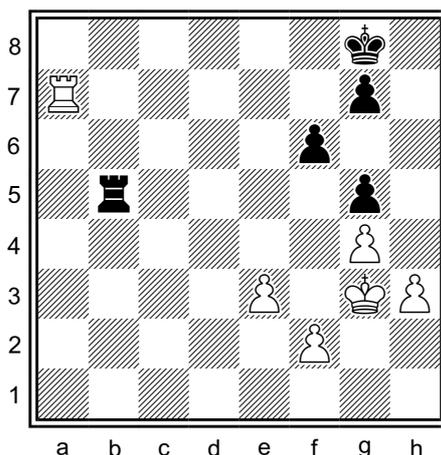


Diagrama 123
Seirawan-Speelman
Londres, 1984

1.h4 gxh4+ 2.Rxh4 Rh7?!

Um erro bem compreensível. As pretas estão ávidas para ativar seu Rei, mas o defensor não deveria estar pensando nisso. Ao contrário, as pretas deveriam estar se fazendo a pergunta: "O que as brancas podem fazer?". Tudo o que as brancas podem fazer é tentar avançar seus peões da ala do Rei, portanto as pretas deveriam tornar este avanço o mais árduo possível. O melhor lance seria 2...Tb1! 3.f4 (e não o infeliz 3.Rh5 Tb5+ 4.Rg6?? Tg5, que resultaria em xeque-mate) 3...Tg1, que deixaria as brancas à procura de um meio de melhorar sua posição.

3.f4 Rh6?!

As pretas ainda seguem a abordagem errada. Ativar o Rei não é uma prioridade. Melhor seria 2...Tb1, como mencionado anteriormente.

4.Ta6

As brancas não apenas impedem a ameaça de ...g7-g5+ das pretas, como também introduzem suas próprias chances de executar g4-g5 + e um avanço.

4...Tb1?

Embora as pretas tenham escorregado em sua capacidade de reter o avanço das brancas, na verdade, sua posição está bastante adequada. Depois de 4...Rh7! 5.Rg3 Tb1, as pretas deveriam empatar. Ao insistirem em manter um Rei ativo, as pretas arranjam problemas.

5.g5+! Rg6 6.e4!

A esta altura, o alarme está disparando. As brancas conseguiram avançar seus peões para a posição mostrada no Diagrama 124, e a ameaça de e4-e5 já concretizou-se.

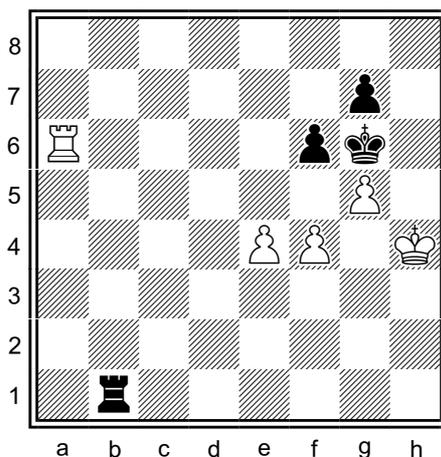


Diagrama 124
Seirawan-Speelman
Londres, 1984

6...Tb4?

Este lance parece bom porque a quarta fila apresenta alvos tentadores. Mesmo assim, é um erro fatal. Jogar 6...Th1+ 7.Rg3 Rf7 8.Ta7+ Rf8 9.gxf6 gxf6 10.Rg4 Tf1 11.Rf5 Tf2 deveria levar a uma idéia de defesa de 12.Ta6 Rg7 13.Txf6 Txf4+ 14.Rxf4 Rxf6, com um final empatado de Rei e peão.

7.f5+ Rh7

As brancas apertam o cerco e ganham depois de 7...Rf7 8.Ta7+ Rf8 9.Rh5 Txe4 10.Rg6 Tg4 11.Tf7+ Re8 12.Txg7 Txg5+ 13.Rxf6. A finalização poderia ser 13...Th5 14.Tg8+ Rd7 15.Rg6 Th1 16.f6 Tg1+ 17.Rf7, sendo que a posição Lucena viria a seguir

8.Te6 fxc5+ 9.Rxc5

A esta altura, as brancas obtiveram um tremendo sucesso. Seu peão-e está passado, seu Rei está ativo e, o mais importante, elas estão se apro-

ximando da posição mostrada anteriormente no Diagrama 118, que é vitoriosa.

9...Tb1 10.Te8 Tg1+ 11.Tf4 Ta1

As pretas poderiam continuar dando xeques com 11...Tf1+ 12.Re5, mas não teriam como impedir e4-e5, que deixaria o Rei branco mais ativo. Por exemplo, 12...Ta1 13.Re6 Ta6+ 14.Rf7 Tf6+ 15.Re7 Ta6 (ou 15...Rh6 16.Th8+ Rg5 17.Th7) 16.e5 é uma posição vitoriosa.

12.e5 Te1 13.Tc8 Te2 14.e6!

Não há como parar o peão-e.

14...Te1

As brancas esperavam 14...g6 15.Rg5 gxf5 16.Rf6! f4 17.Tc3 Rg8 18.e7, com a intenção cruel de usar Tc3-c8+ e e7-e8 para ganhar a Torre preta.

15.Td8 Te2 16.Td4! g6 17.Te4!

Este é o objetivo. O princípio de que Torres devem ficar por trás de peões passados está mais válido que nunca.

17...Txe4+

Depois de 17...Tf2+, 18.Rg3 Txf5 19.e7 resultaria em vitória.

18.Rxe4 gxf5+

Quando esta partida foi disputada, adiamentos eram comuns depois de cinco horas de jogo. O árbitro havia acabado de me passar um envelope para que eu escrevesse meu lance secreto. Enquanto eu conferia pela segunda vez que 19.Re5 Rg7 20.Rd6 Rf8 21.Rd7 era realmente uma jogada vencedora, Jonathan abandonou.

Se um especialista em finais como o grande mestre Speelman pode perder finais como este, a moral é clara: você também pode! Pratique suas habilidades para ter certeza que está tranquilo na defesa e hábil com o peão extra.

O PEÃO PASSADO NA LATERAL OPOSTA

Em outro tipo comum de final de Torre, os dois jogadores dispõem do mesmo número de peões de um lado do tabuleiro, e um dos jogadores tem um peão passado no outro lado. A posição no Diagrama 125 é um belo exemplo de vitória líquida e certa.

O que torna a tarefa das brancas tão fácil no Diagrama 125? Em primeiro lugar, elas têm um peão extra. Isso é muito bom. Com o tempo, você vai adorar contar com peões a seu favor também. Em segundo, os peões

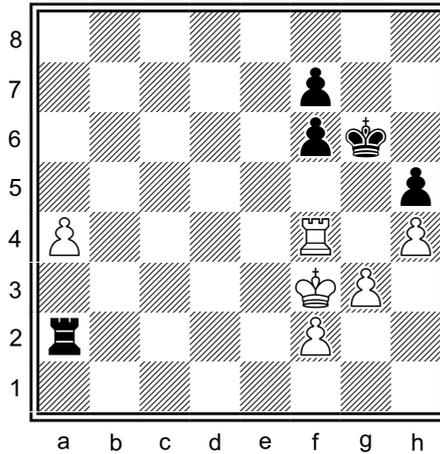


Diagrama 125

pretos estão dobrados, o que significa que a Torre-f4 é inatacável. Com o peão-f2 firmemente protegido pela Torre-f4, as brancas poderão marchar com seu Rei para a ala da Dama e acompanhar o peão-a até a casa de promoção. As pretas serão incapazes de criar qualquer tipo de contrajogo na ala do Rei. Em terceiro, o Rei preto está preso tanto em e6 quanto em g6, pois precisa proteger os peões-f. Isso significa que o Rei preto não pode ir para a ala da Dama a fim de impedir o plano das brancas. Vantagens esmagadoras como essas não são muito comuns. Vamos ajudar o defensor.

A posição no Diagrama 126 causa uma impressão errada. A primeira vista, as brancas dispõem das mesmas vantagens vitoriosas que têm na posição do Diagrama 125, com o bônus de que sua Torre está colocada

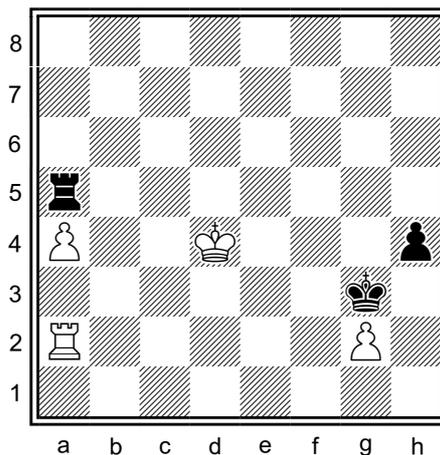


Diagrama 126
Marshall-Duras
San Sebastian, 1912

atrás de seu peão passado. Mas esta posição irá resultar em empate. Por quê? A diferença está na capacidade do defensor de criar um contrajogo. No Diagrama 126, o Rei preto está na posição ideal para efeito de contrajogo. Ele irá afastar o Rei branco da ala do Rei antes de sacrificar sua Torre. A análise a seguir foi fornecida por meu bom amigo e ótimo professor, o mestre internacional Nikolay Minev.

1.Rc3

As brancas dirigem-se para a ala da Dama para ganhar a Torre preta. Há aqui um detalhe que vale a pena destacar As brancas não fazem 1.Rc4?, o lance óbvio. Por quê? Porque as pretas poderiam sacrificar a Torre imediatamente com 1...Txa4+!, e então 2.Txa4 Rxc2 3.Rd3 h3 4.Re2 h2 resultaria em empate. O engenhoso objetivo das brancas é que agora 1...Txa4? 2.Txa4 Rxc2 3.Txh4 captura o peão-h4.

1...Tf5

As pretas não estão apenas fazendo cera; elas estão preparando um truque.

2.a5!

As brancas evitam 2.Rb4 Tf2! 3.Txf2 Rxf2 4.a5 Rxc2 5.a6 h3 6.a7 h2 7.a8=D+ Rg1, que empataria, como vimos no Capítulo 2.

2...Tf8!

Na partida real, Duras calculou mal e jogou 2...Txa5? 3.Txa5 Rxc2. Então Marshall prontamente retribuiu o favor jogando 4.Rd2??. Ele teve a oportunidade de ganhar um tempo e a partida com 4.Tg5+! Rf3 5.Th5 Rg3 6.Rd2 h3 7.Re2 Rg2 (7...h2 8.Rf1) 8.Tg5+ Rh1 9.Rf2 h2 10.Rg3! Rg1 11.Rh3 Rh1 12.Td5. Depois porém, de 4.Rd2?? h3 5.Re2 h2 6.Tg5+ Rh1!, os jogadores concordaram com o empate. Continuaremos a seguir a análise de Minev, que mostra a maneira adequada das pretas empatarem.

3.a6 Tc8+ 4.Rd4 Ta8 5.a7

As brancas jogaram maravilhosamente, tendo avançado seu peão varias casas. Parece que estão vencendo com facilidade.

5...Rh2!

Boa jogada! As pretas esperam que o Rei branco avance em direção ao peão-a. A derrota seguiria 5...Td8+ 6.Rc5 Tg8 7.Tb2 Ta8 8.Rb6, porque a Torre preta seria capturada pelo Rei branco. Desta forma, as brancas mantêm seu peão-g2 protegido.

6.Rc5

A outra opção é 6.g4+ Rg3 7.g5 h3 8.g6 h2 9.Txh2 Rxh2 10.g7 Rg3 11.Rc5 Rg4 12.Rb6 Tg8!, que resultaria em empate. Não faria efeito jogar 6.Re4 Rg3 7.Rf5 Tf8+, pois as pretas teriam de manter uma série de xeques para conduzir o Rei branco de volta para a ala da Dama. Agora, as pretas revelam o porquê de sua espera.

6...Txa7!

Bem na hora! Se for permitido às brancas jogar Rc5-b6, elas vencerão. Agora o Rei branco foi afastado longe o suficiente da ala do Rei, e as pretas conseguem o empate.

7.Txa7 Rxc2 8.Tg7+!

As brancas estão jogando para ganhar um tempo, uma estratégia que Marshall não percebeu. Infelizmente, não é o bastante para a vitória das brancas.

8...Rf3 9.Th7 Rg3 10.Rd4 h3 11.Re3 Rg2!

Exatidão é necessária o tempo todo no final. As pretas precisam evitar 11...h2?? 12.Tg7+ Rh3 13.Rf2! h1=C+ 14.Rf3 Rh2 15.Tg8, que as coloca em *zugzwang* (termo alemão que significa compulsão a mover-se, consiste em fazer um lance indesejável porque é ilegal passar a vez) e as faz serem derrotadas.

12.Tg7+ Rf1!

Há perigo por todos os lados! Arrastar-se para um canto seria um erro grave, porque 12...Rh1? 13.Rf3 h2 14.Rg3! venceria.

13.Tf7+ Rg1!

As pretas evitam outras maneiras de cair em erro, tais como 13...Rg2 14.Tf2+ Rg3! (sendo que a armadilha é 14...Rg1? 15.Rf3 h2 16.Tg2+! Rh1 17.Ta2, com mate no lance seguinte) 15.Tf8 Rg2! e empate. A outra armadilha é 15...h2? 16.Tg8+ Rh3 17.Rf2!, com vitória para as brancas.

14.Re2

Jogar 14.Rf3 h2 15.Tg7+ Rf1! também resultaria em empate.

14...h2 15.Tg7+ Rh1

As pretas mereceram seu empate suado.

O defensor precisa criar contrajogo no lado oposto do peão passado para salvar a partida. Se o defensor não conseguir, o peão passado geralmente garante a vitória.

A posição no Diagrama 127 é um clássico originário de um *match* do Campeonato Mundial de 1927, em Buenos Aires, disputado entre José Raúl Capablanca, que estava defendendo seu título, e o desafiante, Alexander Alekhine. Além de contar com um peão extra, as brancas têm a vantagem adicional da Torre atrás do peão-a5 passado. Sem a possibilidade de criar contrajogo na ala do Rei, o Rei preto irá seguir o Rei branco, enquanto este tenta acompanhar seu peão-a até a promoção. As brancas precisam jogar com precisão para alcançar a vitória.

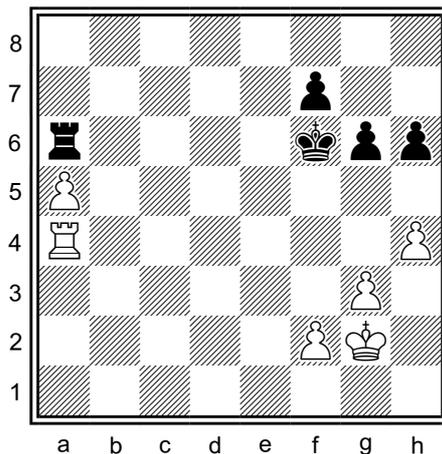


Diagrama 127
Alekhine-Capablanca
Buenos Aires, 1927

1.Rf3 Re5 2.Re3 h5!

As pretas estão preparando a ala do Rei para evitar uma desvantagem em espaço. Se não encontrarem resistência, as brancas tentarão jogar g3-g4-g5 para ganhar espaço.

3.Rd3 Rd5 4.Rc3 Rc5

As pretas impedem a ameaça Rc3-b4-b5 à sua Torre.

5.Ta2!

Muito bom. As brancas atingiram uma obstrução temporária, então elas tiram vantagem da posição superior de sua Torre para perder um tempo e colocar as pretas em *zugzwang* (essa capacidade de retirar a Torre de trás de um peão passado e perder um tempo é um dos motivos pelos quais a colocação da Torre é tão vantajosa). As pretas estão praticamente dentro de uma fortaleza, mas a obrigatoriedade do lance forçará as mes-

mas a enfraquecer sua posição ao mover uma de suas peças de sua posição ideal. Repare que a Torre bloqueadora das pretas não pode realizar um lance de espera. Se a Torre recuar, o peão-a5 avança.

5...Rb5

Seria muito mais fraco jogar 5...Rd5? 6.Rb4 Rc6 7.Rc4, que permitiria o avanço do Rei branco. A idéia das pretas é bloquear o peão-a com seu Rei para liberar a Torre.

6.Rd4!

Agora que o Rei preto está comprometido com a ala da Dama, o Rei branco passa para a ala do Rei. Logicamente, o convite à captura do peão-a5 e conseqüente transposição para um final perdido de Rei e peão é recusado.

6...Td6+ 7.Re5 Te6+ 8.Tf4 Ra6

O Rei preto assume a responsabilidade do bloqueio, mas o Rei branco agora se infiltra na ala do Rei.

9.Rg5! Te5+ 10.Rh6 Tf5

As pretas optam por uma defesa ativa com a Torre. Depois de 10...Te7 11.Rg7 Tc7 12.Ta3!, seguido de Ta3-f3, as brancas venceriam facilmente, porque os peões da ala do Rei das pretas cairiam como dominós.

11.f4?

Este erro infeliz prolonga a partida, já que as brancas perdem a opção de Ta2-a3-f3. O descomplicado 11.Rg7 Tf3 12.Rg8! (gastando tempo) 12...Tf6 (12...f5 13.Rg7 f4 14.Rxg6 fxg3 15.fxg3 Txg3+ 16.Rxh5 ganharia um segundo peão e venceria a partida) 13.f4 Tf5 14.Rg7 teria sido o caminho aconselhável, porque colocaria as pretas mais uma vez em *zugzwang*, e sua posição desmoronaria.

11...Tc5!

Ao reconhecerem que não podem manter sua posição devido ao plano de Rh6-g7 das brancas, as pretas rapidamente deslocam sua Torre para outra posição de defesa.

12.Ta3

As brancas impedem ...Tc5-c3 com contrajogo contra o peão-g3.

12...Tc7 13.Rg7 Td7 14.f5?!

A idéia está certa, mas a execução está errada. As brancas deveriam ter jogado 14.Rf6! Tc7 15.f5 gxf5 16.Rxf5 Tc6 17.Rg5 Tc5+ 18.Rf6 Tc7 19.Rg7!, com a intenção de jogar Ta3-f3, que ganha a ala do Rei das pretas.

14...gxf5 15.Rh6

Como você pode ver no Diagrama 128, a idéia de Alekhine é tomar o peão-h5 e avançar com seu peão-h. Capablanca descobre sua única chance de se manter na partida:

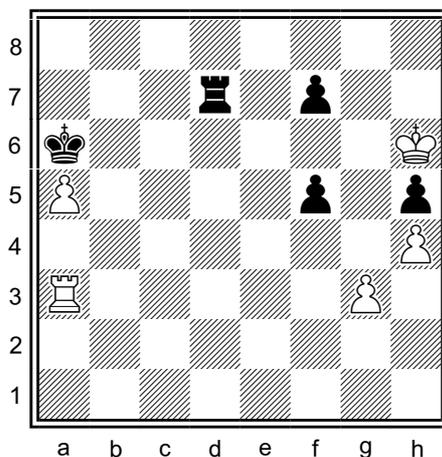


Diagrama 128
Alekhine-Capablanca
Buenos Aires, 1927

15...f4! 16.gxf4 Td5 17.Rg7 Tf5!

Desta vez, a defesa passiva 17...Td7 fracassaria por um motivo diferente: depois de 18.f5 Tc7 19.f6, o plano de Ta3-e7 seria vitorioso.

18.Ta4 Rb5 19.Te4 Ra6

O peão-a5 está invulnerável. Se as pretas tivessem tentado 19...Rxa5 20.Te5+ Txe5 21.fxe5, elas teriam aterrissado em Fracassolândia.

20.Rh6!

O desempenho descuidado anterior das brancas força estas a encontrar um novo meio de ganhar a posição.

20...Txa5

Com 20...Rb7, o peão-h branco ficaria forte demais depois de 21.Te5 Txf4 22.Rg5 Tf1 23.Tf5!.

21 Te5! Ta1 22.Rxh5 Tg1 23.Tg5 Th1 24.Tf5 Rb6 25.Txf7 Rc6 26.Te7

E as pretas penduram as chuteiras.

Este final clássico entre Alekhine e Capablanca é daqueles que vale a pena guardar na memória. Mas depois de estudar uma posição como esta,

você pode aperfeiçoar sua perícia em finais alterando um pouco os fatores posicionais para ver como as mudanças afetam o resultado. Vamos tentar.

No Diagrama 129, troquei a posição das Torres, oferecendo ao defensor perspectivas mais favoráveis. A posição é completamente diferente da encontrada no Diagrama 125. Nesta nova posição, as pretas dispõem de um evidente contrajogo contra a ala do Rei das brancas. Quando o Rei branco tentar correr para a ala da Dama, seus peões na ala do Rei ficarão vulneráveis. Este fator irá permitir que o defensor force um empate.

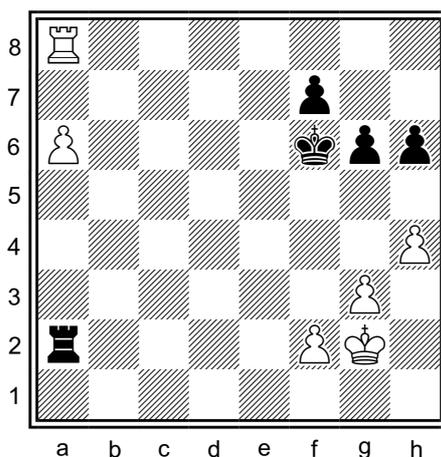


Diagrama 129

1.Rf3 h5 2.Re3 Rf5

Enquanto as brancas dirigem-se para a ala da Dama, o Rei preto aproveita a oportunidade para entrar sorrateiramente na ala do Rei.

3.f3

Uma precaução necessária para manter o Rei preto afastado por algum tempo.

3...Ta3+ 4.Rd4 Txf3 5.Tf8

As brancas apresentam a ameaça dupla de avançar o peão-a e tomar o peão-f7.

5...Ta3!

As pretas precisam evitar a derrota representada por esta opção: 5...Txg3? 6.a7 Ta6 7.a8=D Txa8 8.Txa8 Rg4 9.Re4 Rxh4 10.Rf4 g5+ 11.Rf5 g4 12.Rf4 Rh3 13.Tg8, na qual todos os peões pretos caem.

6.Txf7+ Rg4 7.Tf6 Rxc3 8.Txc6+ Rxc4

As pretas conseguiram ganhar um peão, emparelhando a contagem de força. Agora, elas podem caminhar até um empate, avançando seu peão-h.

9.Rc5 Rh3 10.Rb6 h4 11.Tg5!

Uma armadilha convencional. A idéia das brancas é mandar sua Torre para a coluna-a.

11..Txa6+

As pretas sacrificam sua Torre no ato. Elas poderiam seguir com 11...Rh2 12.Ta5 Txa5 (12...Tb3+ 13.Rc7 Tc3+ 14.Rd7 Td3+ 15.Re7 Te3+ 16.Rf7 Tc3 17.a7 Tc8 apenas ajuda as brancas, porque seu Rei foi afastado para a ala do Rei) 13.Rxa5 h3 14.a7 Rg1 15.a8=D h2, resultando em um empate como o que você viu no Capítulo 2. Em vez disso, elas escolhem 11...Txa6+, seguindo o raciocínio de que elas preferem deixar seu adversário com uma Torre a deixá-lo com uma Dama!

12.Rxa6 Rh2 13.Rb5 h3 14.Rc4 Rh1 15.Rd3 h2

E aqui está o empate.

A partir deste exemplo você aprende a importância do contrajogo para o defensor. Se o atacante pode impedir o contrajogo, como vimos no Diagrama 125, a posição geralmente está ganha.

A posição no Diagrama 130 mostra outro exemplo típico deste tipo de final com peão passado na lateral oposta. A ala do Rei está trancada, limitando o contrajogo das pretas em tal ala. Em contrapartida, o Rei branco não pode dirigir-se para a ala da Dama, por causa de seu peão-g3 vulnerável. O fator-chave é o peão-f5, que irá proporcionar um alvo vitorioso às brancas. Vejamos como as brancas fazem para ganhar a posição.

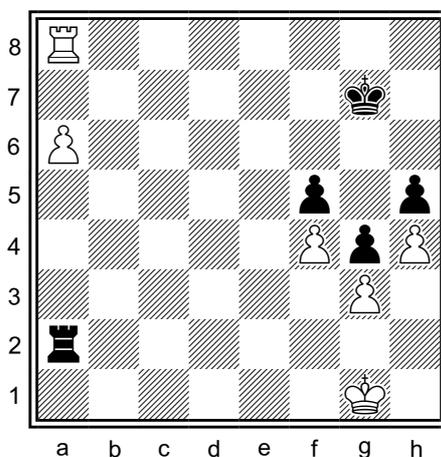


Diagrama 130

1.a7!

As conseqüências deste lance são imensas. As brancas não serão capazes de promover seu peão-a ao atacarem com o Rei, porque a Torre preta conseguirá afugentar o Rei branco. No lado positivo, este lance impede o Rei preto de se aproximar da ala da Dama devido a um espeto. Além disso, a Torre preta não pode capturar o peão-g3, dado o poder do peão passado. Vejamos como o jogo prossegue.

1...Rh7 2.Rf1 Rg7 3.Re1 Rh7 4.Rd1 Rg7 5.Rc1 Rh7 6.Rh1 Ta5

A primeira etapa ficou completa. O Rei branco é liberado da primeira fila e pode avançar.

7.Rh2 Rg7 8.Rb3 Rh7 9.Rb4 Ta1 10.Rc5 Rg7

O jogo nos leva à posição do Diagrama 131. As brancas não poderiam progredir na ala da Dama com 11.Rb6 Tb1+! (impedindo que a Torre branca escape) 12.Rc7 Ta1 13.Rb7 Tb1+ 14.Rc8 Tc1+ 15.Rd7 Tal porque o Rei branco seria afastado. Uma abordagem diferente faz-se necessária.

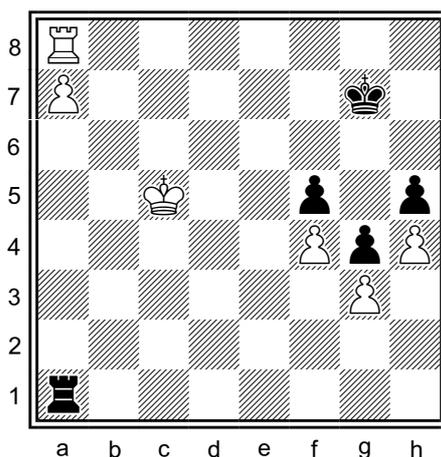


Diagrama 131

11.Rd5!

Repare nesta importante mudança de direção. As brancas dirigem-se para o peão-f5 vulnerável, porque, sem este alvo, a posição fica empatada.

11...Ta2 12.Re5 Ta5+ 13.Re6 Ta6+

As pretas estão apertadas e devem perder o peão-f5. Depois de 13...Rh7 14.Rf6, ele também cairia.

14.Rxf5 Ta5+ 15.Re6 Ta6+ 16.Re7 Ta5 17.f5!

As brancas vencem, porque tanto o peão-f quanto o peão-a são decisivos.

TESTE 5: Se o peão-g4 for colocado de volta em g6 no Diagrama 130, este método de vitória não seria mais possível. Como você avaliaria a nova posição?

TORRE CONTRA PEÕES PASSADOS CONECTADOS

Embora a posição Saavedra, mencionada no início do capítulo (Diagrama 72), seja fascinante, sabemos que a Torre costuma ser muito superior a um mero peão. Surpreendentemente, a Torre enfrenta sérios problemas quando luta contra dois peões passados conectados. Quando os dois peões estão a apenas dois lances da promoção, eles costumam derrotar a Torre sozinhos. Quando eu estava aprendendo finais pela primeira vez, isso foi um choque.

Se for a vez das brancas no Diagrama 132, elas vencem com:

1.g6 2.g7 Tg6 3.h7

Aqui, as brancas irão promover um peão e, na posição resultante, a Dama irá levar a melhor contra a Torre preta.

Já que a ameaça do avanço do peão-g é tão forte, vamos conceder o lance às pretas:

1.Th7

As pretas tentam impedir que o peão-g avance. Se elas jogassem 1...Rd5, então 2.g6 Re6 3.h7! Ta8 4.g7 Rf7 5.h8=D venceria.

2.Rg4!

As brancas apressam-se em dar apoio ao peão-h6 para que possam avançar com o peão-g.

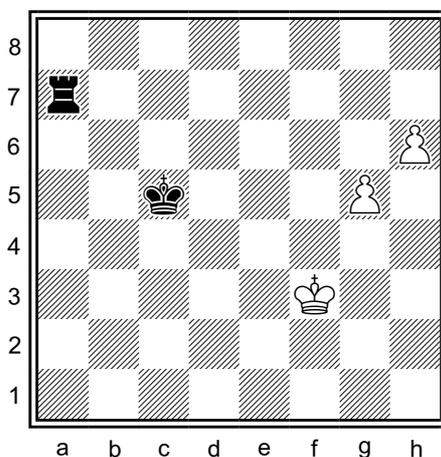


Diagrama 132

2...Rd5 3.Rh5 Re6 4.g6 Ta7 5.h7 Ta1!

Isto faz sentido, já que as pretas esperam conseguir um espeto na coluna-h. Obviamente, 5...Ta8 6.g7 Rf7 7.h8=D garantiria uma vitória fácil. A posição atual consta no Diagrama 133.

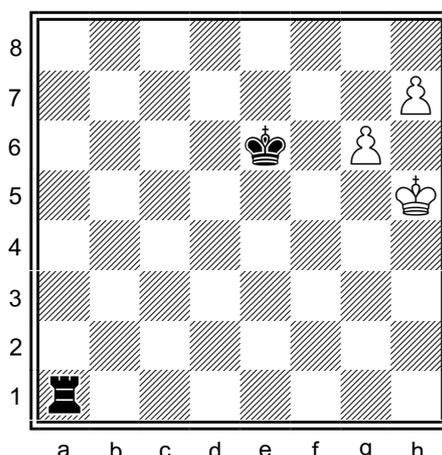


Diagrama 133

6.Rg4!!

Um grande lance. As brancas percebem corretamente que não precisam da ajuda de seu Rei para vencer a partida. Os peões são capazes de vencer a batalha sozinhos. Na verdade, o Rei branco atrapalha, e as pretas podem usar este fator para salvar a partida. Por exemplo, 6.Rh6? Rf5! 7.Rg7 Th1 8.Rf7 Th2 terminaria agradavelmente em empate. Outro fracasso seria 6.g7? Rf5! (ameaçando xeque-mate) 7.Rh4 Rf4! 8.Rh3 Rf3 9.Rh2 Ta2+ 10.Rg1 Ta1+ 11.Rh2 Ta2+ 12.Rh3 Ta1, que acabaria em empate. Em muitos estudos, o jogador com a Torre precisa se valer de táticas similares tanto para salvar a partida quanto para vencê-la.

6...Tg1+ 7.Rf3 Th1 8.g7

Meus sinceros agradecimentos ao mestre internacional Minev por este ótimo exemplo.

A posição no Diagrama 134 aparenta ser uma vitória de virada para as pretas. Elas só precisam jogar ...a3-a2 para reivindicar a vitória. A única chance das brancas é tentar tirar vantagem da posição infeliz do Rei preto.

1.Rf5!

Você provavelmente estava esperando este lance, não estava? As brancas estão armando um xeque-mate, como vimos no exemplo anterior.

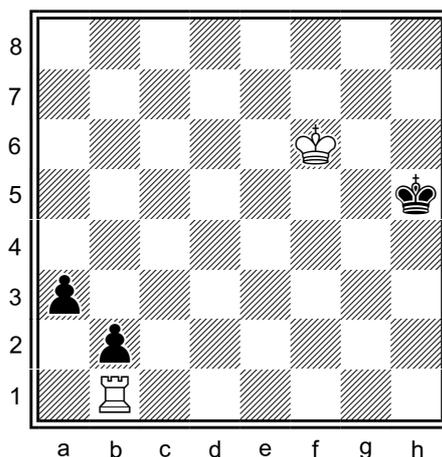


Diagrama 134
J. Kling e B. Horowitz, 1851

1...Rh4

Depois de 1...Rh6 2.Rf6, as brancas iriam seguir o Rei preto e forçar uma transposição de volta para a linha principal.

2.Rf4 Rh3 3.Rf3 Rh2

Pelo menos as pretas escaparam das ameaças de mate, mas - surpresa! - elas ainda não podem avançar seu peão-a, porque o peão-b seria, então, capturado com xeque.

4.Re3 Rg2

Esta é a única chance das pretas. Depois de 4...Rh3 5.Rf3!, elas acabariam na mesma posição de antes. E 4...Rg3 5.Tg1+ Rh4 (5...Rh2 6.Tb1! empataria) 6.Rf4 Rh3 7.Rf3 Rh4 (as pretas precisam evitar 7...Rh2?? 8.Tb1!, para que não precisem tolerar a satisfação das brancas frente a seu *zugzwang*) 8.Rf4 empataria.

5.Rd3 Rf3

Finalmente, as pretas estão prontas para avançar seu peão-a.

6.Rc3 a2 7.Rxb2 axb1=D+ 8.Rxb1

E a partida resulta em empate.

O que acho especialmente encantador neste estudo é o seu começo. Quem iria imaginar que, saindo do Diagrama 134, as brancas iriam encontrar tempo para levar seu Rei de volta para a ala da Dama? Muitos exemplos práticos e de estudo examinam as complexidades de Torre contra peões passados conectados e eu encorajo você a estudá-los.

MATE AFOGADO COMO ARMA OFENSIVA

O mate afogado é um recurso mais seguidamente associado com a defesa de uma posição, como em um final de Dama contra um peão-a ou por exemplo. Mas em finais de Torre, o atacante costuma tirar vantagem do mate afogado para forçar a vitória. Vale a pena conhecer este belo artifício.

No Diagrama 135, é fácil imaginar que uma corrida em final de Torre recompensou as brancas com uma Torre extra. Mas as pretas não perdem tempo em recuperar a Torre perdida:

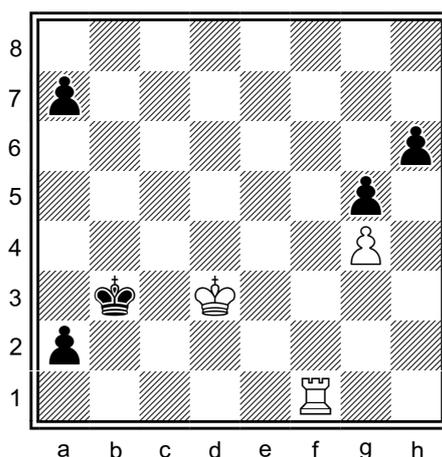


Diagrama 135

1...Rb2

As pretas ameaçam promover um peão. Se não fosse pelo peão-a7, as brancas venceriam com 2.Rd4 a1=D 3.Txa1 Rxa1 4.Re5, depois o Rei branco iria marchar triunfalmente para limpar a ala do Rei. A presença do peão-a7 significa que qualquer tipo de final de Rei e peão resultaria em derrota para as brancas.

2.Tf2+ Rb1 3.Tf1+ Rh2

As brancas poderiam repetir a posição em xeque perpétuo e fabricar um empate. Em vez disso, elas dispõem de uma ótima manobra para obter a vitória.

4.Ta1!!

Um lance muito bom, e as pretas têm a oportunidade de capturar a Torre em troca de nada. As pretas recusam a captura por enquanto, mas, no final, serão forçadas a aceitar o presente.

4...a6

O imediato 4...Rxa1 5.Rc2 a6 6.Rc1 a5 7.Rc2 irá transpor para a linha principal.

5.Rd2 a5 6.Rd1 a4 7.Rd2 a3 8.Rd1 Rxa1

Finalmente, as pretas aceitam a oferta das brancas. Depois de 8...Rb3 9.Rc1, as brancas irão capturar os peões-a.

9.Rc2

As pretas agora estão em mate afogado! Elas são forçadas a mover seus peões da ala do Rei.

9...h5 10.gxh6 g5 11.h7 g4 12.h8=0 xeque-mate

Estudar o artifício de usar o mate afogado na ofensiva vai mostrar vários exemplos de belos finais. Insisto para que você desencave-os, fazendo pesquisas em outros livros sobre finais. Em especial, procure por estudos elaborados por Genrikh Kasparian, Alexei Alexeyevich Troitzky e, meu predileto, o grande mestre Pal Benko.

VOCÊ É EU AOS 16 ANOS

Embora pareça que muito material foi apresentado neste capítulo sobre finais de Torre, ele parece uma leitura leve, se comparado à quantidade de livros publicados sobre este tipo de final. Na medida em que você avança e torna-se um jogador mais forte, aprofundar o estudo destes finais será obrigatório - e mais prazeroso! Por ora, espero que você tenha aproveitado a riqueza desses finais. Vou encerrar este capítulo com dois exemplos de minha própria experiência.

A posição no Diagrama 136 é o fragmento de uma partida muito importante no início de minha carreira. Foi no Aberto Norte-americano de 1976, que aconteceu em Santa Mônica, Califórnia. Eu tinha 16 anos e jogava com as pretas contra o poderoso mestre internacional do sul da Califórnia, David Strauss. Era a última rodada do torneio, e a vitória valia a participação no primeiro prêmio.

Para este exercício, monte a posição mostrada no Diagrama 136, cubra o livro com uma folha de papel, leia os lances das brancas e o comentário e jogue com o lado preto da posição antes de ler os lances das pretas. Eu farei pequenos testes durante o exercício, começando com este:

TESTE 6: Antes de começar a jogai tente enunciar para si mesmo os fatores posicionais dessa posição específica. Depois que você achar que já listou todos, compare sua lista com a minha.

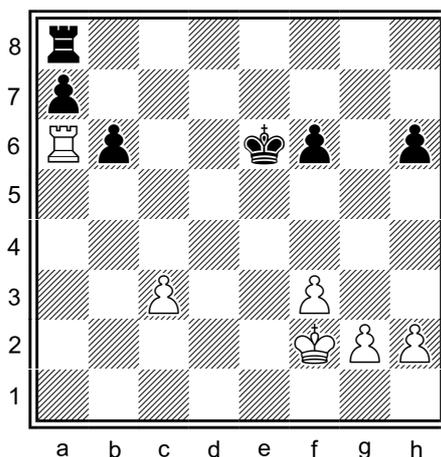


Diagrama 136
Strauss-Seirawan
Aberto Norte-americano, 1976

Strauss começa com um lance duvidoso:

1.Rg3?

Um passo na direção errada. As brancas estão avaliando avidamente as *ilhas de peões* (um grupo de peões de uma cor separados de quaisquer outros peões da mesma cor por, pelo menos, uma coluna) na ala do Rei das pretas e resolvem jogar por uma corrida de peões da ala do Rei contra peões da ala da Dama. As brancas deveriam ter jogado 1.Re3 Rd5 2.Rd3, sendo que Rc5 3.Ta4 resultaria em chances razoáveis de empate. Tenha em mente, contudo, que esta é uma partida de última rodada, na qual os dois jogadores estão buscando a vitória. Sua vez.

1...Rd5!

Lógico e bastante forte. As pretas precisam dar uma injeção de ânimo em suas perspectivas na ala da Dama.

2. Rf4

As brancas estão chegando para capturar os peões da ala do Rei. O que você vai fazer a respeito?

2...Rc4!

Nada! Depois de 2...Re6? 3.g4, as pretas desperdiçaram *tempi*, dando uma nítida vantagem às brancas.

3.g4

Agora as brancas estão se preparando para a corrida.

TESTE 7: Como você enfrentaria 3.Ta3? Calcule até o ponto que você considerar adequado.

As pretas agora têm uma boa escolha: 3...Rxc3 ou 3...Rb5. O que você deveria fazer?

3...Rxc3

Meus amigos iriam rir de uma questão como esta. Eles diriam: "Em se tratando de Yaz, não há escolha. Ele tomaria o peão!". E eles estariam certos. Agora as pretas ganharam peões passados conectados.

4.h4!

As brancas não apenas se prepararam, elas estão avançando com estilo! O que você deveria fazer agora?

4...b5!

Embora isto signifique a perda dos peões da ala do Rei, os jogadores estão em uma corrida, e as pretas não podem hesitar. Depois de 4...Rc4? 5.Rf5 Rb5 6.Ta1 a5 7.Rxf6, o resultado da partida seria incerto.

5.Txf6

As brancas tomam peões e disparam seus próprios peões passados. Como você deveria avançar os peões?

5...b4

Se, em vez disto, as pretas tivessem jogado 5...a5, não faria muita diferença. Prefiro este lance porque o peão-a7 cobre b6, e isto poderia complicar a colocação da Torre branca atrás do peão-b.

6.Tc6+!

Isto é o que chamo de xeque irritante. Sua vez.

5...Rb2!

Se você não quis entrar na frente do peão-b, muito bem! Eu também não quis! Minha preocupação era ser afastado da ala da Dama com 6...Rd3 7.Td6+ Re2 8.Txh6 b3 9.Th7 Tb8 (para impedir Th7-b7) 10.Txa7 b2 11.Ta2, em que as brancas podem sacrificar sua Torre. Eu não queria imaginar um meio de parar os peões brancos nem morto.

7.Txh6

Sua vez.

7...a5!

Você não ganha pontos por qualquer outro lance que não este. As pretas estão na frente na corrida, e a única maneira de manter a liderança é continuar correndo.

8.Te6

As brancas precisam levar a Torre de volta ao jogo e tirá-la do caminho dos peões.

TESTE 8: Como você reagiria a 8.Tb6?

8...a4!

As pretas precisam avançar o peão certo. Afinal, é o peão-a que está com o caminho livre para a promoção.

9.h5

Sua vez.

9...a3

Dê o grito de guerra!

10.Te2+

O virtuoso peão-b seria promovido com 10.h6 a2 11.Te2+ Ra3! 12.Txa2+ Rxa2 13.g5 b3.

10...Rc1

As pretas simplesmente saem do caminho para o peão-b (10...Rc3 também funcionaria).

11.g5

Os peões brancos estão lentos demais. Sua vez.

11...b3

Triunfo! A alternativa 11...a2 também seria vitoriosa, mas gosto de correr com os dois peões. A esta altura do *match*, David abandonou e foi o primeiro a me felicitar pela vitória no torneio. Anos mais tarde, David comentou que respondi: "Obrigado, Sr. Strauss. Gostei imensamente de nossa partida e mal posso esperar para jogarmos novamente!". David não soube dizer se eu estava brincando ou não. Garanti a ele que eu estava sendo sincero.

O próximo exercício foi tirado de minha partida contra o grande mestre húngaro Lajos Portisch, ocorrida em Niksic, Iugoslávia, em 1983. Foi uma partida longa e disputada, em um dos torneios mais importantes do ano. Lajos estava lutando contra um final difícil. Assim como você fez no exemplo anterior, monte a posição indicada no Diagrama 137, mas, desta vez, jogue com as brancas.

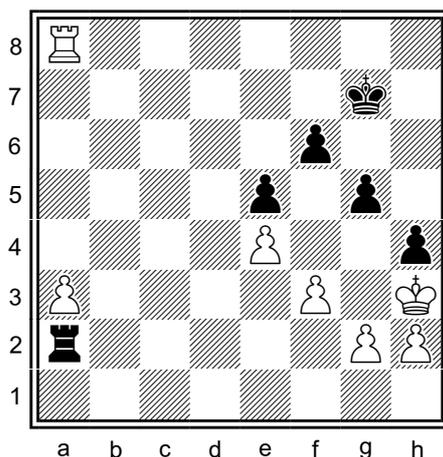


Diagrama 137
Seirawan-Portisch
Niksic, 1983

TESTE 9: Antes de começar o exercício, enuncie os fatores posicionais e compare-os com os que constam na seção Soluções do final do capítulo.

Não espie! Comece.

1.a4!

Peões passados devem avançar! O método para que as brancas utilizem esta vantagem é tornar o peão passado uma ameaça perigosa.

1...Rh7

A Torre preta está na casa ideal, e os peões não podem se mover sem serem capturados, então as pretas passam com seu Rei. E agora?

2.a5

Este lance já era de se esperar. Meu aplauso depois de seu primeiro lance deixou-o óbvio.

2...Rg7

Assim como no lance anterior, as pretas esperam pelo plano das brancas. Sua vez.

3.a6

Outro lance fácil de adivinhar Agora as decisões vão ficar mais difíceis.

3...Ta1

As pretas resolvem que não podem manter sua Torre na segunda fila. O que você faz agora?

TESTE 10: Como você teria respondido a 3...Rh7.

4.Rg4!

Um lance bastante lógico.

TESTE 11: Por que você descartou 4.g3?

4...Ta2

As pretas estão fazendo o possível para conseguir contrajogo na ala do Rei. Sua vez.

5. Rf5

Você escolheu uma casa de invasão lógica. Um erro terrível teria sido 5.g3?? Txb2 6.a7 Ta2 7.gxh4 gxh4 8.Rxh4 Ta1, com empate. Como você deve se lembrar de ter visto no Diagrama 130, o peão-f6 não está vulnerável. No entanto, Lajos ressaltou depois da partida que as brancas dispunham de um lance muito mais poderoso com 5.Rh5! Rf7 (e não 5...Txb2 6.Ta7+ Rf8 7.Tb7! Txb2 8.a7 Ta2 9.Tb8+ Re7 10.a8=D Txa8 11.Txa8, que venceria) 6.Rh6! Txb2 7.a7 Ta2 8.Th8! Txa7 9.Th7+, espetando a Torre preta. Se você jogou 5.Rh5, muito bem! Pena que você esteja sendo forçado a seguir jogando com minha imprecisão.

5...Txb2

Lanche rápido na ala do Rei. Como você deveria prosseguir?

6.Ta7+

Este lance afasta as pretas da proteção do peão-f6. Epa, dei uma pista. Você não ganha créditos pelo próximo lance.

6...Rh6 7.Rxf6 Txb2

As brancas romperam com seu Rei. O que você deveria jogar agora?

8.Ta8!

As brancas armam uma ameaça de mate que as pretas precisam resolver.

8...Rh7

Forçado. E agora?

9.Rxg5

Deixe-me orgulhoso: você tomou o peão?

9...h3

Sua vez.

10.Rg4!

Não se deixe levar Aquele poderoso peão-.h passado merece sua total atenção.

10...Tf2

TESTE 12: Como você lidaria com t0...Th1?

11.Rxh3

Capturar o peão parecia o meio mais fácil para mim. Lajos achou que 11.a7 h2 12.Th8+ Rxh8 13.a8=D+ era melhor Entretanto, eu estava ciente do procedimento de vitória discutido no Diagrama 130, e estava satisfeito com minha decisão.

11...Txf3+ 12.Rg2 Ta3

E agora?

13.a7!

A esta altura, as pretas abandonaram, porque era impossível impedir que o Rei branco se movesse para a ala da dama e avançasse, esgueirando-se inevitavelmente até e6. Isto forçaria um *zugzwang* e a perda do peão-e5. Então, depois de ganhar o peão-e5, o peão-e4 branco venceria a partida. Tão fácil quanto contar até 10, certo? Sem dúvida!

Habilidade em lidar com finais de Torre é vital para o domínio do xadrez. Espero que este capítulo sirva para inspirá-lo a aprofundar seus estudos nesta área fértil. Você pode ter certeza de uma coisa: a jornada será inspiradora.

SOLUÇÕES

TESTE 1 (Diagrama 89): depois de **2...Tf8**, uma série de xeques decide a partida: **3.Tg7+ Rh8 4.Th7+ Rg8 5.f7+ Txf7 6.Txf7 Rh8 7.Tf8** xeque-mate.

TESTE 2 (Diagrama 90): tentar voltar como Rei, jogando **1...Td8? 2.Txd8 Rxd8 3.Rb5!**, daria a vitória às brancas.

TESTE 3 (Diagrama 97): as brancas não podem escapar com 5.Ra6 porque 5...Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra5 Ta1+ 8.Rb4? Txa7 ganharia o peão passado.

TESTE 4 (Diagrama 122): 9.Tf6! Te8 (o xeque-mate viria depois de 9...g3 10.Td6) 10.Td6! E então não há defesa contra Td6-d8, que vem seguido de xeque-mate.

TESTE 5 (Diagrama 131): a posição está empatada. Se as brancas tentarem levar seu Rei até a ala da Dama com 1.Rf1 Ta3 2.Rf2 Rh7, elas não podem avançar seu Rei sem perder o peão-g3 e, muito provavelmente, o peão-f4 também. As brancas serão forçadas a jogar a6-a7, o que significa que seu Rei não pode se esconder em a7.

TESTE 6 (Diagrama 136): os dois jogadores têm maioria em lados opostos, mas são as pretas que contam com um peão passado: o peão-a7. As pretas estão com o Rei ligeiramente mais ativo. A Torre branca, embora esteja bem posicionada, não está estável e será forçada a se mover. Neste caso, a Torre-a8 está na posição perfeita para proteger o peão-a enquanto avança. Com base nesta análise, as pretas detêm a vantagem.

TESTE 7 (Diagrama 136): a Torre-a3, ao mesmo tempo em que proporciona um bom serviço de defesa para o peão-c3, está vulnerável a um ataque por meio de 3.Ta3 a5! 4.Rxf6 a4 5.f4 Rd3! 6.f5 Rc2 7.c4 (para salvar a Torre) Rb2 8.Te3 a3, que vence.

TESTE 8 (Diagrama 136): a reação mais simples é 8...b3 9.h5 a4 10.h6 a3 11.h7 a2 12.Ta6 Th8! 13.Rg6 a1=D, que vence.

TESTE 9 (Diagrama 137): o peão-a branco é um peão passado extra. A estrutura da ala do Rei, embora esteja equilibrada, conta com uma fraqueza a favor das brancas: a frágil casa-f5. O Rei preto está preso em um circuito inativo, desempenhando um papel puramente de defesa. Embora esteja melhor posicionado, o Rei branco terá de abandonar os peões da ala do Rei para afirmar sua vantagem. A posição das Torres favorece mais às pretas, porque sua Torre está atrás do peão passado.

TESTE 10 (Diagrama 137): o simples 4.g3! é a maneira certa de liberar o Rei branco de suas obrigações de defesa.

TESTE 11 (Diagrama 137): não havia qualquer razão para descartar 4.g3. O único motivo é que ativar o Rei fortalece a posição ainda mais!

TESTE 12 (Diagrama 137): o lance das pretas, na verdade, é um erro, porque 11.a7 Ta1 (11...h2 12.Th8+ Rxh8 13.a8=D+ permitiria que as brancas promovessem com xeque) 12.Rxh3 ganha um peão no decorrer da partida.

5

Finais de Bispo

Finais de Bispo são bastante descomplicados. Embora Bispos, como Torres, sejam peças de longo alcance, finais desta peça contam com menos artimanhas que finais de Torre. As posições tendem a ser simples: ou estão ganhas ou empatadas, sem as táticas associadas aos finais de Torre. Contudo, costumam envolver jogadas sutis. Este capítulo engloba quatro tipos de finais de Bispo. O primeiro lida com um Bispo "errado", que não tem como ajudar a promover um peão. O segundo, demonstra como um Bispo pode ser útil na defesa contra peões passados. O terceiro envolve Bispo e um peão contra Bispo, e o quarto refere-se a Bispos de cores opostas. Antes de dar prosseguimento a estas seções, vamos examinar os quatro princípios básicos de finais de Bispo:

- *Bispos são peças poderosas de longo alcance que funcionam muito bem em posições abertas.*
- *fato de estarem limitados a exatamente 32 casas, ou metade do tabuleiro, impede que os Bispos quebrem bloqueios nas casas erradas. Ou seja, um Bispo das casas brancas não vai funcionar contra um bloqueio nas casas pretas.*
- *Devido aos motivos anteriores, é vantajoso dispor de dois Bispos em um tabuleiro aberto.*
- *Bispos são eficientes contra peões passados conectados; na verdade, eles costumam ser mais eficientes que Torres.*

O BISPO ERRADO

Membros de clubes de xadrez e grandes mestres já esbarraram na posição do "Bispo errado", mostrada no Diagrama 138. Fiquei impressionado na primeira vez que a vi. Se um jogador não pudesse ganhar a posição com um peão e um Bispo de vantagem, certamente esta partida de xadrez acabaria, pelo menos, em um empate.

Conforme ilustrado no Diagrama 138, o Bispo não controla a casa de promoção a8. As brancas estão com o Bispo errado, e a partida está decididamente empatada. As brancas poderiam tentar 1.Bf4+ Ra8! (logicamente, 1...Rc8?? 2.a7 permitiria a vitória das brancas) 2.Bg3, com mate afogado e empate. Enquanto as pretas não arredarem o pé do canto a8, elas não têm como perder

Outra posição incrível em que aparece um Bispo mal colocado é mostrada no Diagrama 139. Nesta posição, o Bispo é totalmente inútil e a partida está empatada. Se o Bispo estivesse em d6, por exemplo, a posição proporcionaria uma vitória simples. Uma linha de jogo possível seria: 1.Rb5 Ra8! 2.Bb8 (esta não é uma escolha difícil, já que tanto 2.Ra6 quanto 2.Rc6 resultariam em mate afogado instantâneo) 2. .Rxb8 3.Rc6 Rc8, que empataria, ou 3.Ra6 Ra8, por um empate como o que vimos no Capítulo 2.

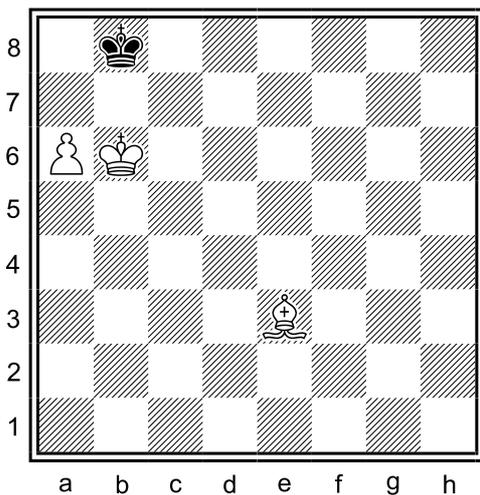


Diagrama 138

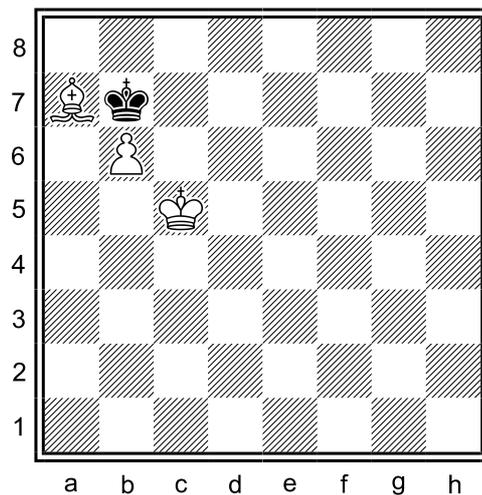


Diagrama 139

Mates afogados são comuns. O Diagrama 140 mostra que, independentemente de quem seja o lance, a posição está empatada. Se fosse a vez das pretas, elas rapidamente jogariam 1...Rg8 e dirigiriam-se para o canto de mate afogado. Se fosse a vez das brancas, elas jogariam 1.Rd6 Re8 2.Bf7+ Rf8! 3.Rc7 Re7 4.Bc4 Rf8, e as pretas não sairiam do lugar.

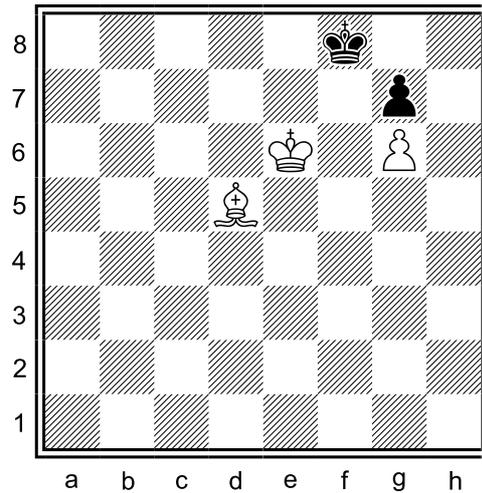


Diagrama 140

Estes exemplos exibem as piores situações dos Bispos. Talvez você pense que estou sendo injusto com eles. Não é bem isso! Enquanto escrevia este livro, joguei um *match* de desafio em Bermuda. Como sou o grande mestre norte-americano com o maior *rating*, enfrentei o grande mestre britânico com o maior *rating*, Michael Adams. Nosso disputado *match* terminou em empate 5-5. Mas, paralelamente a nossas partidas, estava acontecendo um evento internacional e assisti ao desenrolar da posição mostrada no Diagrama 141.

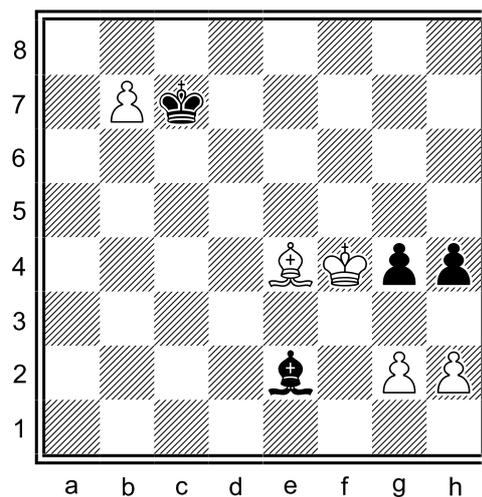


Diagrama 141

**Gershon-Thorhallsson
Bermuda, 1999**

Após uma batalha difícil que levou cinco horas, o jovem mestre internacional israelense Alik Gershon estava pronto para concretizar sua vantagem contra o grande mestre islandês Throstur Thorhallsson. A vitória simples era 1.Rg5 h3 (1...g3 2.h3!) 2.g3, cujo resultado faria com que Rg5-h4 e Be4-f5 levassem as pretas a perder os dois peões e a partida. Alik, certamente ciente do Bispo da cor errada, descobriu uma vitória ainda mais simples:

1.h3? gxh3 2.gxh3 Ba6!

As pretas não seriam ajudadas por 2...Bf1 3.Rg4, que ganharia o peão-h.

3.Rg5 Bxb7 4.Bxb7

As pretas movem-se de acordo com o plano de Alik (depois de 4...Rxb7 5.Rxh4, Alik estava confiante de ter calculado um final vitorioso de Rei e peão. O lance seguinte de seu adversário, mostrado no Diagrama 142, foi um choque.).

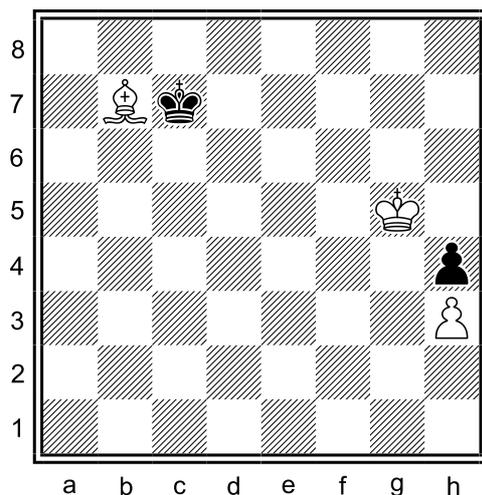


Diagrama 142
Gershon-Thorhallsson
Bermuda, 1999

4...Rd7!

Este lance chamava atenção das brancas! As pretas recusam-se a capturar o Bispo e, em vez disso, correm para h8, onde conseguem um empate. Podem-se escrever tomos contendo histórias infelizes de jogadores que ficaram com o Bispo errado na mão. Que isto sirva de aviso!

Bispo contra peão(ões) passado(s)

Os poderes de longo alcance do Bispo tornam esta peça bastante eficiente no combate a peões passados. As pretas não têm dificuldades em lidar com a posição no Diagrama 143.

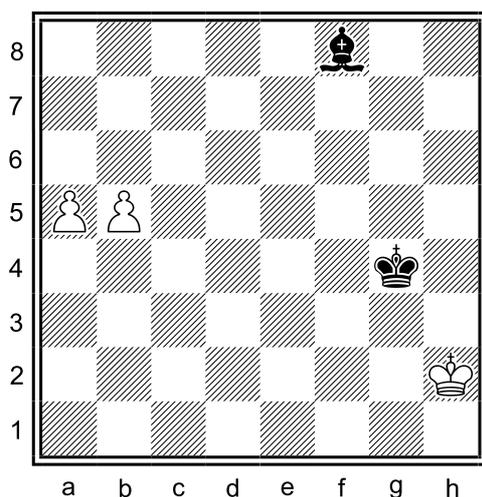


Diagrama 143

Apesar do fato de os Reis estarem longe dos peões passados brancos, o Bispo impede-os de avançar:

1.b6

Obviamente, 1.a6 Bc5 teria sido ainda mais cômodo para as pretas.

1...Bc5 2.b7 Ba7 3.a6 Re5

Com o Bispo impedindo o avanço dos peões, o Rei preto retorna para apanhar os peões passados.

Um Bispo pode ter dificuldades em lidar com peões passados que estão distantes um do outro. A posição no Diagrama 144 é um empate fácil para as pretas, mas se movermos os peões e o Bispo uma casa acima no tabuleiro, como no Diagrama 145, a posição está ganha. As brancas podem jogar tanto 1.a7 quanto 1.e7, depois que o outro peão passado é promovido. Meus colegas dizem que este é um caso em que as "damas de honra" estão muito distantes uma da outra.

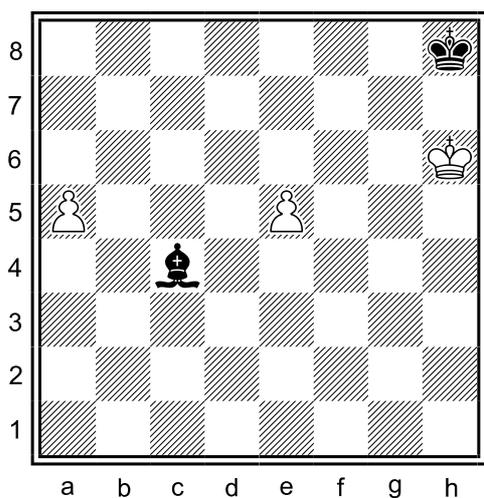


Diagrama 144

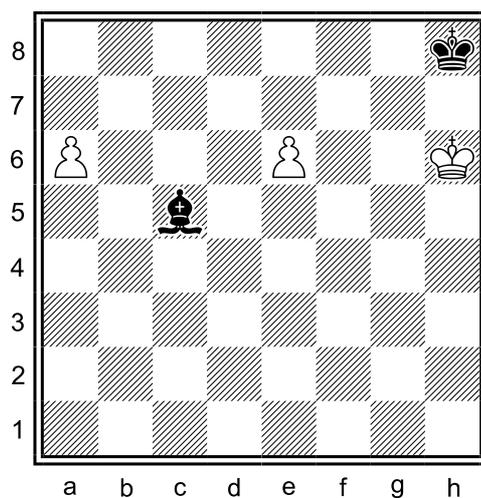


Diagrama 145

Bispo e peão contra Bispo

Em geral, a maioria dos finais de Bispo e peão contra Bispo termina em empate. Não basta que o lado superior tenha um peão extra; ele também precisa controlar a casa de promoção com seu Rei. O Diagrama 146 ilustra um desses finais.

Esta posição apresenta as vantagens necessárias para as brancas. Elas controlam a casa de promoção, e seu peão precisa apenas passar por d7. Depois que isso acontecer, as pretas não conseguirão sacrificar seu Bispo e vencer. As pretas só precisam tirar o Bispo preto da diagonal a4-e8 para vencer

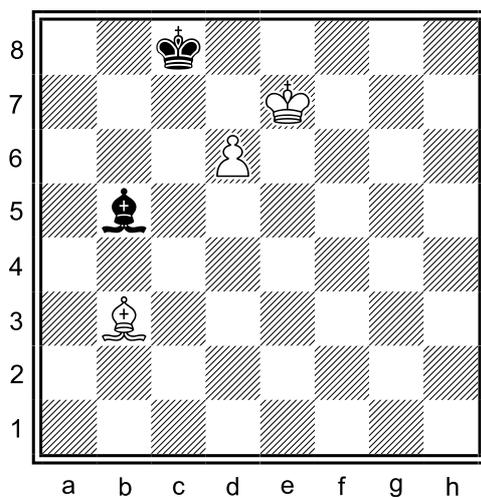


Diagrama 146

1.Bf7

Este lance leva à simples ameaça de Bf7-e8, que afasta o Bispo preto. Assim que isso se concretizar, o peão-d irá marchar triunfalmente para sua promoção.

1...Bd7

Depois de 1...Ba4 2.Be8, ficaria impossível parar o peão-d.

2.Be6 Bxe6 3.Rxe6 Rd8 4.d7 Rc7 5.Re7

Afastar o defensor da diagonal crítica não costuma ser fácil. Como podemos ver no Diagrama 147, as brancas encaram uma decisão difícil: para onde devem mover seu Rei?

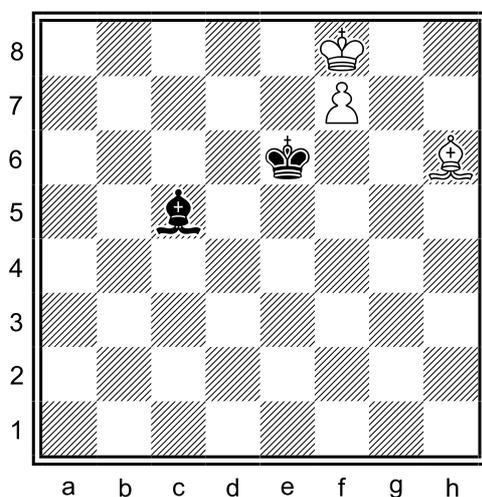


Diagrama 147

1.Rg8!

Esta é a escolha certa porque, depois de 1.Re8 Bd6 2.Bf8 Bf4 3.Bb4 Bh6!, as brancas conseguiriam afastar o defensor da diagonal a3-f8, mas a nova diagonal h6-f8 também é útil para elas. Então, depois de 4.Bc3 Rd6 5.Bd2 Bg7 6.Bb4+ Re6 7.Bf8 Bc3 8.Bh6 Bb4, a vitória não seria mais possível. Repare que as diagonais críticas das pretas, a3-f8 e h6-f8, não são iguais: a diagonal h6-f8 é significativamente mais curta. Em regra, o Rei atacante precisa mover-se para a diagonal mais curta do defensor. Nos lances seguintes, veremos como isso faz diferença.

1...Rf5

As pretas tentam evitar a ameaça contida em 2.Bf8 Be3 3.Ba3 Bh6 4.Bb2 seguida de 4...Bg7 e vitória.

2.Bf8 Be3 3.Ba3 Bh6 4.Bc1

O Bispo do defensor está preso porque o Rei branco controla seus movimentos. Esse é o motivo pelo qual o Rei branco moveu-se para a diagonal curta. O resultado não seria diferente, mesmo que o Rei preto tivesse jogado 1...Rg6 2.Bf8 Be3 3.Ba3 Bh6 4.Bc1 Bg7 5.Bd2!, que colocaria as pretas em *zugzwang*. Você pode ver a importância da diagonal curta. A diagonal h6-f8 só tem três casas de comprimento, mas nem por isso deixa de ser fatal.

No Diagrama 148, a defesa é bem-sucedida porque as diagonais críticas - h5-e8 e a2-g8 - têm mais de três casas de comprimento.

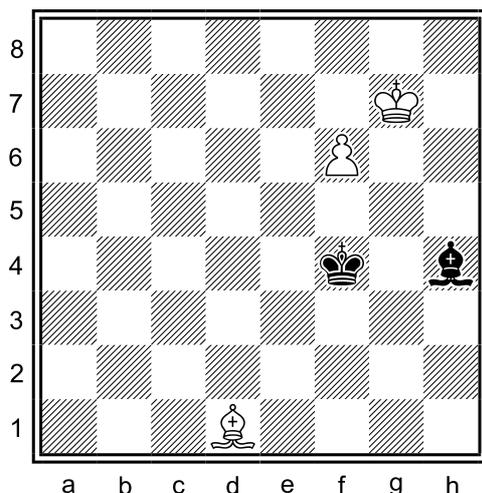


Diagrama 148

1...Be8 2.Bc2 Rg5!

As pretas impedem 3.Bg6 e mantêm o empate.

3.Bb3 Bh5 4.Bf7 Bd1 5.Bg6 Bb3

Outro empate. Quando as pretas são afugentadas de uma diagonal, elas prontamente pulam para a outra a fim de sacrificar seu Bispo pelo peão.

Finais de Bispo podem ser de uma sutileza fantástica. A posição no Diagrama 149 é um estudo de Luigi Clenturini (1820-1900), publicado pela primeira vez em 1847. O procedimento de vitória das brancas parece ser bastante fácil. Elas precisam afugentar o Bispo de b8. O único meio de fazê-lo é disputar o controle de b8 com as pretas. Se as brancas puderem jogar 1.Bb8 Bg1 2.Bg3 Ba7 3.Bf2, elas vencem. Como as brancas levarão seu Bispo a b8? O direto 1.Bh4 Rb6! 2.Bf2+ Ra6! impediria as brancas de jogar Bf2-a7-b8. Ao continuarem com 3.Bh4 Rb6 4.Bd8+ Rc6, a posição

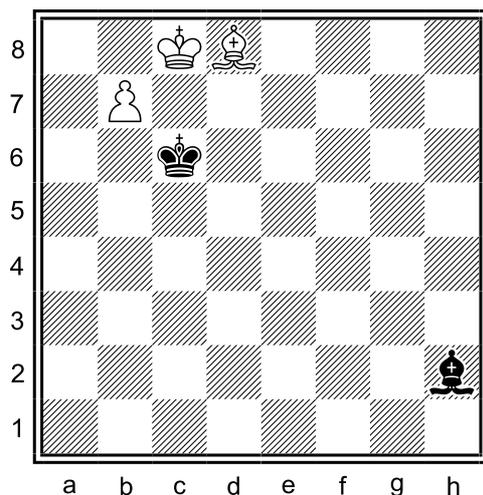


Diagrama 149
L. Clenturini, 1047

apenas se repete. Precisa-se de uma sutileza maior para manobrar nessa situação.

Suponha que o lance seja das pretas. Veja o que acontece se elas tentarem qualquer uma destas jogadas:

- 1...Bg3
- 1...Bf4
- 1...Be5

Todas fracassam, já que atraem 2.Bh4, 2.Bg5 e 2.Bf6, respectivamente, deixando que as brancas transfiram seu Bispo para a diagonal g1-a7 com tempo. Isso permite que as brancas movam seu Bispo para a7 antes que ele possa ser impedido pelo Rei preto. Se o lance for das pretas, sua única opção é 1...Bd6! 2.Be7 Bh2!, cujo efeito continua negando um acesso rápido do Bispo branco a a7.

As únicas "casas seguras" para o Bispo preto são d6 e h2. Se o lance for das brancas, elas podem tirar proveito desta situação para criar um *zugzwang*.

1.Bh4 Rb6 2.Bf2+ Ra6 3.Bc5!

Aqui está o lance crucial. O Bispo preto tem seu acesso a d6 negado e é forçado a uma casa menos favorável.

3...Bg3

As brancas atraíram o Bispo preto para uma casa vulnerável. Pelo menos, as pretas não tentaram 3...Rb5 4.Ba7 Ra6 5.Bb8! Bg1 6.Bg3 Ba7 7.Bf2, que garantiriam a vitória às brancas.

4.Be7!

Agora as brancas ameaçam disputar a diagonal a partir de c7. O Rei preto precisa bloquear esta ameaça.

4...Rb5 5.Rd8 Rc6

As pretas atingem a posição original, mas com uma diferença vital: seu Bispo agora está vulnerável a um lance que ganhe tempo.

6.Bh4!

Se as pretas tivessem jogado 3...Bf4, então 6.Bg5 seria vitorioso; se elas tivessem tentado 3...Be5, então 6.Bf6 obteria o mesmo resultado.

6...Bh2 7.Bf2 Bf4 8.Ba7 Bh2 9.Bb8 Bg1 10.Bg3 Ba7 11.Bf2

Esta jogada vitoriosa é um ótimo exemplo da sutileza do final de Bispo. Lembre-se do princípio: o Rei atacante deve mover-se para a diagonal mais curta. No exemplo anterior, as diagonais críticas são a h2-b8 e a a7-b8. Se o Rei branco estivesse em a8, não haveria problemas em obter a vitória, porque ele estaria no lado da diagonal curta.

BISPOS DE CORES OPOSTAS

Acabamos de ver quatro exemplos de como é difícil ganhar posições com Bispos da mesma cor. Em posições com Bispos de cores opostas, as chances de o defensor conseguir o empate são tão grandes que o atacante não pode esperar vencer a partida apenas com um peão de vantagem. Em geral, uma vantagem de dois peões é necessária. Algumas vezes, são requeridas mais vantagens posicionais, tais como um Rei ativo ou peças de defesa mal posicionadas.

Na posição do Diagrama 150, publicada em 1916 pelo suíço Moriz Henneberger, as brancas têm a vantagem de dois peões passados conectados. Mas não é o suficiente. Elas precisam ativar o Rei para dar apoio a seu avanço. As brancas precisam vencer usando seu peão-d, porque o mais imediato, 1.c6+?? Rc7, criaria um bloqueio nas casas pretas que não poderia ser rompido. Entretanto, tentar avançar com 1.d6?? Bxd6 permitiria que as pretas sacrificassem seu Bispo pelos dois peões, resultando em um empate fácil. Portanto, as brancas precisam avançar seu Rei para dar sustentação à marcha do peão-d. Isto significa que o Rei preto precisa ser afastado com xeques.

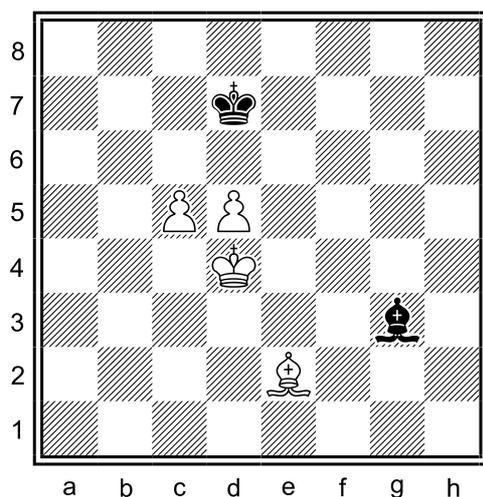


Diagrama 150
M. Henneberger, 1916

1.Bb5+!

Aqui as brancas seguem um princípio importante: o Bispo atacante precisa controlar o maior número de casas na frente dos peões quanto possível. Desta forma, embora 1.Bg4+ pareça afastar o Rei preto, na realidade isso não acontece, e 1...Rc7 2.Re4 (para avançar até e6 e dar apoio ao peão-d) 2...Bf2! 3.d6+ Rc6 4.d7 Rc7 5.c6 Bh4 resultaria em um bloqueio de casas pretas e em empate imediato.

1...Re7

Este é o lance que oferece a melhor resistência. As pretas não podem recuar com 1...Rd8? 2.d6, porque as brancas iriam avançar com seu Rei e mover seu peão-c para frente. Da mesma forma, 1...Rc7 2.Re4! Bh2 (se as pretas tentassem 2...Bf2 3.d6+ Rd8 4.c6, os peões avançariam) 3.Rf5 Bg3 4.Re6 Bf4 5.d6+ Rc8 6.c6 venceriam.

2.Ba4

O Bispo branco sai da frente para abrir espaço para o Rei branco. Já que ele não pode entrar em e6, a melhor alternativa para o Rei é dirigir-se para c6.

2...Bf4 3.Rc4 Bg3

As pretas gastam tempo, porque não têm como impedir a infiltração do Rei branco. Se elas tentassem 3...Rd8 4.d6, permitiriam que o peão-d avançasse, e 3...Bc7 4.Rb5 Rd7 5.Ra6+ Re7 6.Rb7 Bg3 7.Rc6 resultaria na transposição para a linha principal.

4.Rh5 Rd7 5.Rb6+ Re7 6.Rc6

As brancas atingiram seu objetivo e estão prontas para avançar os peões passados.

6...Bf4 7.d6+ Re6 8.Bb3+ Re5 9.Rd7

As brancas vencem, já que nada pode parar o peão-c.

Seria justo concluir, a partir deste exemplo, que posições de Bispos de cores opostas resultam em derrota contra peões passados conectados? De maneira alguma! O único motivo pelo qual as pretas foram derrotadas na posição do Diagrama 150 é porque seu Bispo estava mal posicionado. Se o Bispo preto estivesse em e7 ou f8, de olho no peão-c5, a partida teria ficado empatada. Por quê? Porque o Bispo do defensor tanto impede o avanço do peão-d quanto ataca o peão-c5. Dessa forma, o Rei branco é forçado a proteger o peão-c5. Se as brancas jogarem 1.Bb5+ Rc7, as pretas apenas movem seu Bispo para trás e para frente entre e7 e f8. Isso faz surgir uma idéia de defesa: se o Bispo do defensor puder atacar um dos peões de forma a jogar para frente e para trás em uma diagonal, a partida estará empatada. Portanto, se você avançar o peão como mostra o Diagrama 151, o defensor estará perdido.

No Diagrama 151, o Bispo preto está em sua casa ideal e as pretas construíram uma fortaleza. O único problema é que suas peças não podem sair de suas casas ideais.

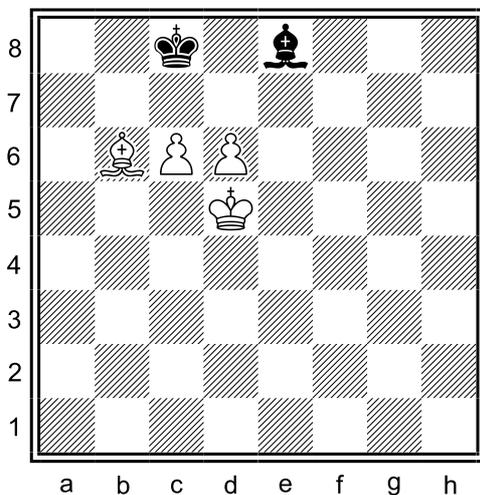


Diagrama 151

1.Rc5!

Isto deixa as pretas em *zugzwang*. Qualquer lance que fizerem vai custar-lhes a partida. Se o Bispo pudesse dar um passo para trás na diagonal, elas empatariam.

Por que os finais com Bispos de cores opostas são famosos por dificultar a vitória? A posição no Diagrama 152 dá uma pista. Como podemos ver, as brancas estão na frente, com três peões conectados, mas não têm como ganhar a posição. Se as brancas tentarem levar seu Rei a b5, as pretas jogam ...Rd8-c7 e impedem que a infiltração prossiga. Se as brancas tentarem mover seu Rei para f5, as pretas reagem com ...Rd8-e7 e confinam o Rei branco naquela posição. Enquanto isso, as pretas podem simplesmente fazer um lance de espera com seu Bispo. Você percebe, então, que quando há um bloqueio, o atacante precisa de muito mais que uma vantagem material para vencer.

Na próxima seção, veremos alguns exemplos práticos retirados de meus jogos em torneio. Repare atentamente na tremenda precisão que estes finais requerem. Uma única escorregada basta para transformar um empate conquistado a duras penas em derrota.

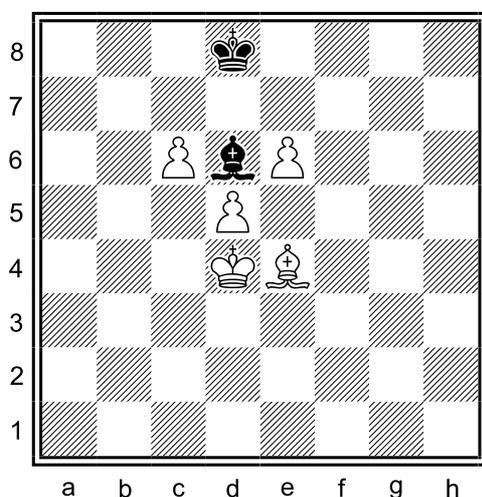


Diagrama 152

EURECA! EM QUEBEC

A posição ilustrada no Diagrama 153 é da quinta rodada da partida que joguei com Norman Weinstein no Aberto de Quebec de 1977. Depois de uma sessão exaustiva de seis horas, a partida foi adiada. Norman selou seu lance, e fui para casa para analisar a posição.

Apesar de meu cansaço examinei a posição durante várias horas e considerei a partida empatada. Minha análise começou com 1.Bxb4 - o provável lance secreto - e 1...Bxb3 - uma recaptura lógica. Por fim, dei-me conta de que meus dois peões passados na ala do Rei iriam custar às brancas seu Bispo. Embora eu estivesse feliz com essa revelação, a nova posição tinha seus problemas. Eu ficaria com o Bispo errado. Depois de convencer-me que não havia maneira de contornar a situação, tomei um banho quente e relaxante. Enquanto me ensaboava, eureka! Tive uma reve-

lação repentina de que a posição estava ganha. Corri para o tabuleiro para confirmar minha descoberta. Norman teve azar ao ter de selar seu lance e, quando a partida foi retomada, ficou claro o porque.

1.Bxb4

Conforme o esperado. Agora vem a surpresa... As pretas não podem capturar o peão-b3!

1...h4! 2.Bd2 h3 3.Rg1 Rg3 4.Be1+Rf3 5.Bd2

Este lance sensato foi concebido para impedir 5...Re2 e uma corrida do peão-f.

5...Bf5! 6.B4 Bc8!

Desta forma, as pretas impedem uma ruptura na ala da Dama e preparam-se para ganhar o Bispo das brancas.

7.Rh2 Re4! 8.Bc1 Bd7! 9.Rg1

Um recuo lastimável. As opções das brancas não eram aprazíveis, porque jogar 9.Bd2 teria colocado o Bispo em uma casa vulnerável, fazendo com que 9...f3 10.Rg3 Rd3! 11.Be1 Re2 vencesse. A outra opção, 9.b5 axb5 10.a6 b4 11.a7 Bc6 12.Rxh3 f3 13.Rg3 Rd3 14.Rf2 Rc2 15.Ba3 b2, também teria vencido.

9...f3 10.Bg5 Rd3 11.Bf4 Re2 12.Bg3

Até agora, Norman estava colaborando e tudo corria conforme a análise que fiz como dever de casa. Está na hora de ganhar o Bispo.

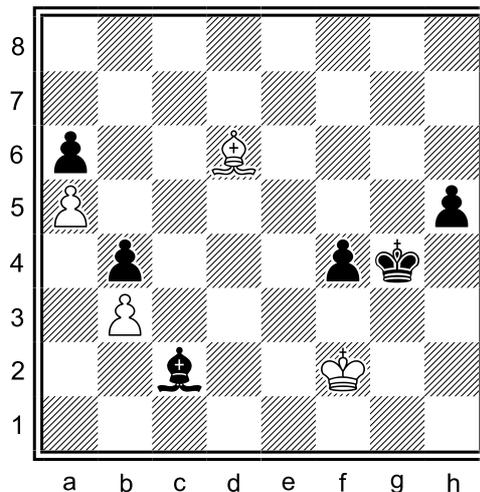


Diagrama 153
Weinstein-Seirawan
Quebec, 1977

12...f2+ 13.Bxf2 h2+ 14.Rg2 h1=D+

Com um dar de ombros e um sorriso, Norman abandona. Por quê? Dê uma olhada na posição mostrada no Diagrama 154. Minha análise havia concluído:

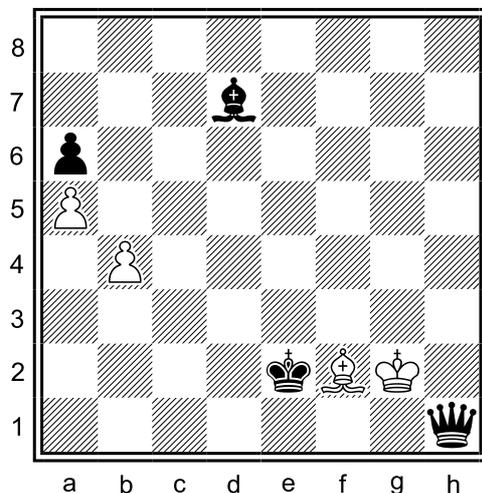


Diagrama 154
Weinstein-Seirawan
Quebec, 1977

15.Rxh1 Rxf2 16.Rh2 Bc8 17.Rh1 Bh7+ 18.Rh2 Bg2!

Isto coloca as brancas em mate afogado. O peão-b - meu lampejo inspirador - é a causa da ruína das brancas. Elas são forçadas a transformar meu peão-a6 em um peão-b5 vitorioso:

10.b5 axh5 20.a6 b4 21.a7 h3 22.a8=D Bxa8

Uma bela vitória. Dona Sorte sorriu para mim enquanto eu estava naquela banheira. No calor da batalha, eu certamente teria capturado o peão-b3, caso a oportunidade se apresentasse.

A posição no Diagrama 155. foi tirada do livro *Grandmaster Preparation* (Pergemon Press, Oxford, 1981), uma maravilhosa coleção das melhores partidas do grande mestre russo Lev Polugaevsky. Suas anotações ainda causam forte impacto em mim.

A posição mostrada no Diagrama 155 ocorreu seis lances depois que Polugaevsky e Bent Larsen retomaram uma partida adiada. Vamos analisar as bases fundamentais da posição. É difícil acreditar que, mesmo com material em situação de igualdade, um dos jogadores possa perder, mas qual lado está na melhor situação? A estrutura da ala da Dama favorece as brancas, porque os peões-b6 e a5 das pretas estão vulneráveis a um ataque do Bispo das brancas. No entanto, o peão-f4 branco, por razões semelhan-

tes, também representa uma fraqueza potencial. O Rei branco pretende ser ativado com Bh6-g5, seguido de Rg3-h4. O lance é das pretas. Como elas deveriam jogar? Uma linha como 1...Rf7 2.Bg5 Bc5 3.Bd8 Bd4 4.Rf3 (porque 4.Rh4 Rg6 ameaça ...5...Bf2 xeque-mate!) 4...Re6 5.Re2 Rd7 6.Bg5 certamente deve ser empate. Mas as pretas deveriam jogar pela vitória? As pretas dispõem da atraente possibilidade de conduzir seu Rei pelo centro e atacar o peão-f4 branco. Nesse caso, o Rei branco irá capturar o peão-h5. Então, qual peão passado - o -f5 ou o -h3 - é mais forte?

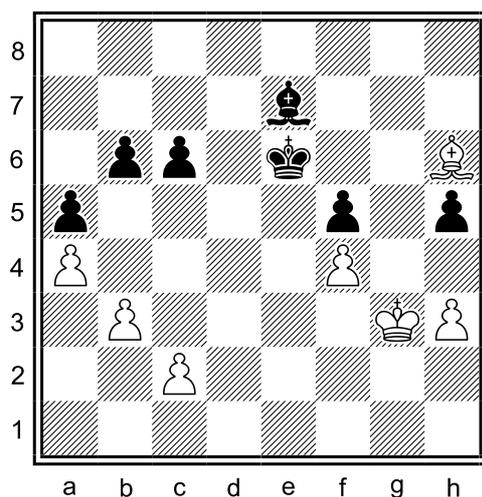


Diagrama 155
Larsen-Polugaevsky
Le Havre, 1967

1...Rd5!

As pretas corajosamente jogam pela vitória, e com razão! Em todos os finais, a centralização das peças é importante, mas não é a questão vital neste momento. A esta altura, a posição requer cálculos precisos. As pretas podem e devem imaginar que seu próprio peão passado, o -f5, é mais forte que o peão-h3. O peão é mais forte porque se encontra uma casa mais próxima da promoção. Em *Informant* nº 1 (Chess Informator, 1966), o texto foi analisado como um erro (a cada seis meses, os livros de xadrez *Informant* compilam o melhor das partidas entre grandes mestres).

2.Bg5

Larsen não tem escolha e precisa continuar com seu plano de ir atrás do peão-h5. Se ele tentasse tomar a defensiva com 2.Rf3 Rc5! 3.Re3 Rb4 4.Rd3 b5! 5.axb5 axb5 6.Bg7 a4 7.bxa4 bxa4, o peão-a4 passado das pretas ficaria mais perigoso que o peão-c2 passado das brancas.

2...Bd6!

As pretas vão atrás do peão-f4. Em sua análise durante o adiamento, Larsen havia esperado 2...Bc5 (para proteger o peão-b6) 3.Rh4 Rd4 4.Rxh5 Rc3, uma posição que ele julgou proporcionar as mesmas chances que o texto. No entanto, Larsen estava errado. Como Polugaevsky destaca em *Grandmaster Preparation*, "o peão 'h' é consideravelmente mais importante que todos os peões da ala da Dama". De fato, depois de continuar com 5.Rg6 Rxc2 6.h4 Rxb3 7.h5 Bf8 8.Rf7!, o peão-h seria promovido.

3.Bd8?

Este passo duvidoso é essencialmente o lance que levou à derrota. As brancas deveriam jogar 3.Rf3 b5! quando as pretas detinham a posição superior devido a seu Rei ativo.

3...Re4! 4.Bxb6 Bxf4+ 5.Rh4 Bd2! 6.Rxh5

Agora os jogadores alcançaram a posição mostrada no Diagrama 156. O plano das pretas foi bem-sucedido. Como ficou óbvio, o peão-f5 passado das pretas é mais perigoso que o peão-h3. Ele está mais avançado, e o Rei branco bloqueia o progresso de seu peão-h. Na realidade, apenas o Bispo branco pode impedir sua promoção. Tendo esta situação geral em mente, chega o momento para uma análise específica. Contudo, agora, outro fator que passou despercebido estabelece-se: psicologia. Quando uma posição é analisada ou uma variante é preparada, costuma-se interpretar mal uma característica humana essencial que também é uma ferramenta dos competidores: a autoconfiança. Nunca esqueça que uma partida de xa-

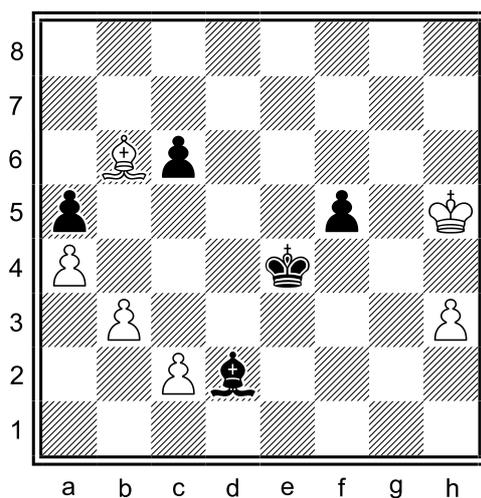


Diagrama 156
Larsen-Polugaevsky
Le Havre, 1967

dreiz é uma competição entre duas pessoas que interpretam os trejeitos e a linguagem corporal uma da outra. Você irá se pegar perguntando: "Se minha posição é tão boa, por que meu adversário está jogando com tanta segurança? Por que ele não está nervoso?". O grande mestre Polugaevsky descreve a experiência psicológica referente a esta rodada com Larsen:

Esta decisão paradoxal [trocar peões da ala do Rei] adotada por Larsen ao retomar a partida afetou-me psicologicamente. Eu simplesmente não podia acreditar que a posição resultante era favorável para as brancas; mas, em contrapartida, eu não havia completado minha análise durante o adiamento. Além disso, também me afetava a sensação de que Larsen trilhava com segurança um caminho que conhecia, já tendo mapeado todas as armadilhas, enquanto eu estava tendo de agir "espontaneamente".

Aí está! Este é o "X" da questão. Em todo o desenrolar da partida, os jogadores fazem apostas arriscadas. Pura e simplesmente. Um enigma, algumas vezes - mas nem sempre - é um blefe; também pode ser uma maneira de criar problemas para seu adversário. Você testa seu oponente com sutilezas psicológicas. Se ele responde a todos os testes corretamente, há grandes chances de você ser derrotado. No entanto, se você conseguir confrontar seu adversário com testes que o deixem desconcertado, o blefe pode até dar certo. O grande mestre Bent Larsen é um dos jogadores que melhor sabem usar o blefe. Vejamos como a partida continuou.

6...f4??

Um lance calculado, mas um erro decisivo! Este é, reconhecidamente, o tipo de erro mais comum. Deixe-me explicar. As pretas perderam um peão. Elas não cometeram um erro grosseiro com o peão - foi um sacrifício deliberado. No entanto, as pretas estão extremamente conscientes da perda do peão. Trata-se de uma reação humana natural querer compensação imediata. Mas não há motivo para se apressar, porque é necessário pensar com cuidado. Somente o Bispo branco poderia impedir o avanço do peão-f. Se as pretas puderem impedir o recuo do Rei branco, a partida está ganha; ou seja, com 6...Rf3! 7.h4 f4 8.Rg6 Be3 9.Bxa5 Re2 10.Bc7 f3 11.Bg3 Bf4, as pretas vencem (aparentemente, a possibilidade de jogar 6...Rf3 não foi detectada por Larsen em sua análise durante o adiamento, nem por Polugaevsky na retomada da partida).

É notável que um lance tão lógico como avançar um peão passado possa ser um erro decisivo. Agora é a vez de Larsen mostrar que ele tem uma posição vitoriosa. O caminho para a vitória é realmente muito estreito, e o jogo subsequente de Larsen é magnífico.

7.Rg4 Be1

As pretas preparam-se para avançar o peão-f até o fim. Tentar 7...f3? 8.Rg3 Be3 9.Bxa5 f2 10.Rg2 seria a dura constatação de que as pretas permitiram, por engano, que o Rei branco retornasse a tempo.

8.h4 f3 9.Rh3!!

É este recuo pelo caminho tortuoso que vence a partida. Ao tentar alcançar g2 com seu Rei, o peão-f3 passado é controlado com sucesso. Enquanto isso, as brancas contam com seu peão-h4 passado e - sim - um peão extra na ala da Dama!

9...Rf4 10.Bc5!

Isto coloca as pretas em *zugzwang*. Depois de 10...f2 11.Rg2 f1=D+ 12.Rxf2 Bxh4 13.Bb6, as pretas perdem um segundo peão na ala da Dama e a partida. Se o Bispo preto recua com 10...Bc3 11.Rh2 Bg7 12.Bf2, as brancas levarão seu Rei a f1, neutralizando o peão-f por completo. Depois disso, o recuo Bf2-el e b3-b4 estabelecerão um peão-a4 passado vitorioso.

10..Rf5

Este é o único lance possível, mas o Rei preto não é eficiente nesta casa. Pior ainda seria 10...Re4 11.h5 Rf5 12.Be3!, que deixaria o peão-h bastante poderoso.

11.Be7!

As brancas investem com uma ameaça dupla. Elas querem jogar Rh3-h2-g1-f1 e deter o progresso do peão-f de uma vez por todas. Ao mesmo tempo, elas estão prontas para avançar seu peão-h a fim de impedir ...Rf5-g5, que ganharia o peão. As pretas não têm como lidar com essas duas ameaças.

11...Re4

As pretas querem impedir o Rei branco de voltar para f1. Agora, relaxaram a vigilância do peão-h.

12.h5!

As brancas fazem bom uso de seu trunfo. Elas evitam 12.Rh2? Re3 13.Rg1? Re2, que simplesmente ajudaria as pretas. Agora, as pretas são forçadas a reagir à ameaça das brancas de correr no tabuleiro com seu peão-h.

12...Bd2

As pretas precisavam impedir o avanço do peão-h, evitando 12...Re3 13.Bc5+! Re2 (porque 13...Rd2 14.h6 Rxc2 15.Bd4 permitiria que o peão-h levasse a melhor) 14.h6 f2 15.Bxf2 Bxf2 16.h7 Bd4 17.b4! axb4 18.a5 Rd2 19.a6 Rxc2 20.a7, que novamente colocaria as "damas de honra" das brancas distantes demais uma da outra. As brancas promoveriam um peão e venceriam.

13.Bc5!

Jogado com maestria. O Rei preto é impedido de avançar e, mais uma vez, as brancas reintroduzem a ameaça de levar seu Rei a f1.

13...Be3 14.Bf8!

O objetivo das brancas agora está claro. Elas estão prontas para dar apoio ao avanço de seu peão-h, enquanto as pretas não podem avançar com seu Rei. A posição atual é mostrada no Diagrama 157.

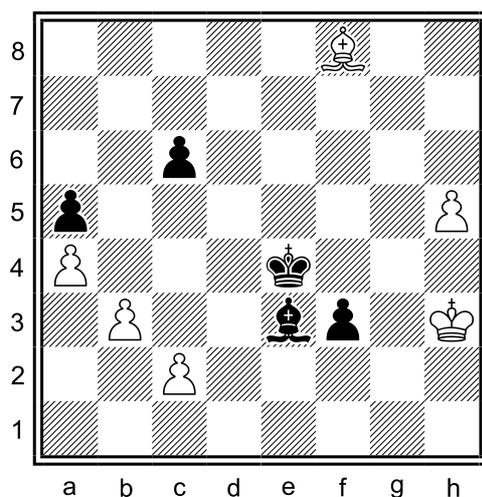


Diagrama 157
Larsen-Polugaevsky
Le Havre, 1967

14...Bd4

As pretas movem o Bispo para controlar h8 e permitem que seu Rei avance. Uma opção mais fraca seria 14...Rf5? 15.h6 Rg6 16.Rg3 f2 17.Rg2, apresentando uma posição vitoriosa para as brancas.

15.Bh6!!

Mais uma vez, as brancas impedem o avanço do Rei preto e ameaçam jogar Rh3-g3 para melhor neutralizar o peão-f. Isto não pode ser permitido. Atirando no alvo errado, o grande mestre Polugaevsky destaca que "...15.h6? Re3 16.Bg7 Bxg7 17.hxg7 f2 permitiria um empate".

15...Be5 16.Bd2!!

"Quatro lances brilhantes feitos pelo Bispo branco, e a posição das pretas não permite mais chances. O peão-a5 está condenado."

10...Bf4

As pretas continuam a luta pelo controle de e3. Apesar do alto custo, não há outra opção.

17.Bxa5 Re3 18.Be1!

Aqui, elas conseguem cobrir f2 a partir de outra diagonal. Um lance ruim teria sido 18.Bb6+? Re2 19.a5 Be3!, que bloquearia a cobertura de f2 pelo Bispo branco.

18...Re2 19.Rg4!!

"Isto mostra o quanto a análise de Larsen foi além de meu estudo descuidado. Apesar de todos os sucessos anteriores das brancas, somente este lance leva à vitória. Incidentalmente, ele foi feito sem hesitação..." (outra citação do grande mestre Polugaevsky). Ao exame de Polugaevsky, eu acrescentaria que 19.Bh4 Bg5 20.Bg3 Bf4 deveria ter sido a idéia de empate das pretas.

19...Bh6

Depois da troca 19...Rxe1 20.Rxf3, as "damas de honra" das brancas, o peão-a e o -h, estão distantes demais uma da outra.

20.Bh4

O propósito do décimo nono lance das brancas é claro: agora o Rei branco protege g5, tornando ...Bf4-g5 impossível.

20...Bd2

As pretas estão tentando desesperadamente conter o avanço do peão-a4.

21.Bg3

Uma pequena picuinha aqui. Teria sido mais simples jogar 21.b4 Bxb4 (ou então 22.b5 venceria) 22.h6 Bc3 23.h7, permitindo que o peão-a avançasse a seguir

21...c5

O Bispo preto não pode ser movido porque ele liberaria o peão-a ou o -h. O Rei preto não pode ser movido, então, esta foi a melhor escolha. O próximo lance das brancas coloca as pretas em *zugzwang*.

22.c4! f2 23.Bxf2 Rxf2 24.h6! Re3

O objetivo de c2-c4 é claro. Depois de 24...Bxh6 25.a5!, ficaria impossível impedir o avanço daquela recatada "dama de honra" que é o peão-

Esta vitória conclui um impressionante exemplo de um final de Bispo! Graças a tal ousadia é que o grande mestre Bent Larsen vem sendo um herói dos aficionados pelo xadrez há décadas. Desnecessário dizer que *Grandmaster Preparation* é um livro maravilhoso, mas está fora de catálogo há algum tempo. Se você conseguir encontrá-lo em um sebo, pegue-o imediatamente!

TESTE SUAS HABILIDADES

O Diagrama 158 é uma composição de Gioacchino Greco (1600-1634), algumas vezes conhecido como "Il Calabrese". Em sua coluna de maio de 1999 na revista *Chess Life*, o grande mestre Andrew Soltis refere-se a Greco como o "primeiro enxadrista profissional". Embora o legado deixado por Greco seja importante, suspeito que o xadrez, com sua história de 1.400 anos, teve muitos enxadristas profissionais antes dele. Apenas imagine todos os califas e piratas que devem ter apostado seus tesouros no resultado de uma partida. Certamente, um profissional de quem Soltis esqueceu é Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli (854-946). O livro *Oxford Companion to Chess* (Oxford University Press, 1996) refere-se a este pioneiro como:

...o mais forte jogador de sua época, compositor e autor do primeiro livro que descreve uma maneira sistemática de jogar Shatranj [uma espécie de xadrez da Antigüidade]. Por mais de 600 anos, o maior elogio que um árabe poderia fazer a um enxadrista era dizer que ele jogava como Yahya as-Suli...

Acredito que seja justo considerar as-Suli - cuja fama durou 600 anos - um dos primeiros enxadristas profissionais. A história do xadrez tem um âmbito impressionante; adoro debruçar-me sobre livros para ler a respeito do fascinante passado deste jogo ancestral.

Mas estou divagando... Vamos dar prosseguimento ao teste de suas habilidades!

TESTE 1: No Diagrama 158, as brancas estão prontas para tirar proveito de uma vitória quase certa com seus dois peões extras. Como as pretas podem conseguir frustrar as ambições das brancas?

**TESTE 2: No Diagrama 159, como você avaliaria a posição?
As brancas conseguem vencer a partida?**

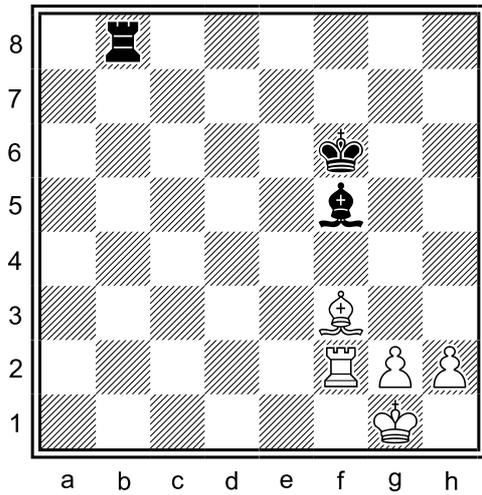


Diagrama 158
G.Greco, por volta de 1620

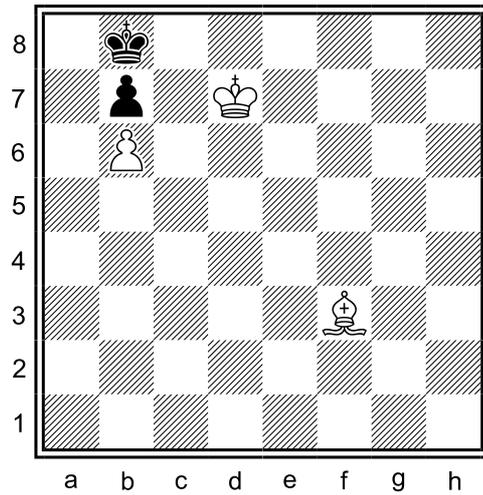


Diagrama 159

TESTE 3: Qual o resultado correto para a posição no Diagrama 160?
(Esteja atento, aqui as brancas estão com o Bispo errado.)

TESTE 4: É possível que as brancas ganhem a posição no Diagrama 161?

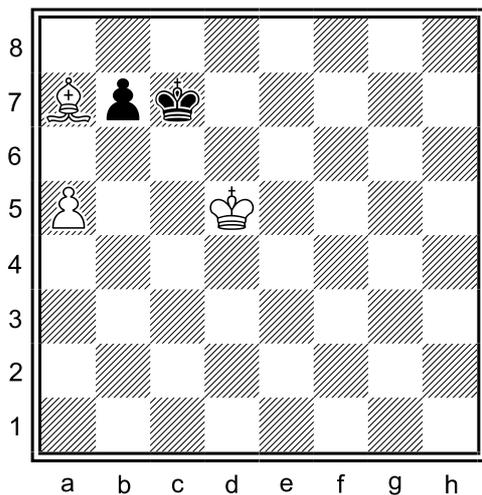


Diagrama 160
Paulsen-Metger
Nuremberg, 1888

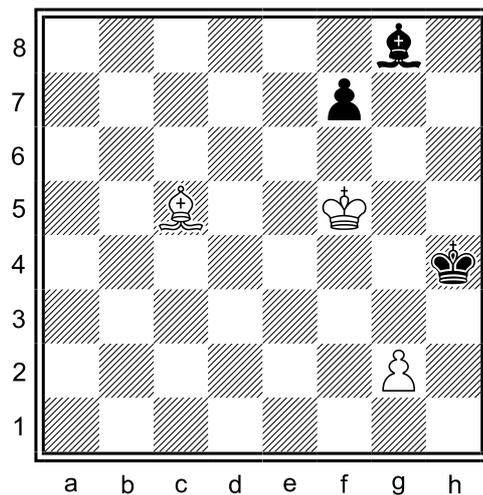


Diagrama 161
B. Horowitz, 1884

Sem dúvida, esta posição é empate, se considerarmos como base o material no tabuleiro. Mas a posição é um estudo engenhoso.

SOLUÇÕES

TESTE 1 (Diagrama 158): este é um clássico de 480 anos! Nossos precursores certamente tinham conhecimento do Bispo errado. O lance **1...Tb1+! 2.Tf1 Txf1+ 3.Rxf1 Bh3!!** força uma posição de Bispo errado, independentemente de como as brancas joguem, devido a **...Bh3xg2**, que empata.

TESTE 2 (Diagrama 159): a avaliação é clara: as brancas levam a melhor! Mas, se as pretas jogarem corretamente, a partida termina em empate. A melhor tentativa das brancas é **1.Rd8 Ra8 2.Bc6**, depois disso elas torcem por **2...bxc6?? 3.Rc7!**, que vence. As pretas podem manter a posição ao jogarem **2...Rb8 3.Rd7 bxc6! 4.Rxc6 Rc8**, com um empate, como vimos no Capítulo 2.

TESTE 3 (Diagrama 160): a partida real contou com **1.Rc4? b5+! 2.axb6+** (senão o Rei preto chegaria à angular-a8) **2...Rb7 3.Rb5 Ra8 4.Bb8 Rxb8 5.Rc6 Rc8**, e os jogadores concordaram com o empate. O ponto vital é que as brancas não podem permitir que as pretas avancem seu peão-b com tempo. A bela dissimulação **1.Rd4!!** é vitoriosa. O Rei branco toma um caminho cheio de rodeios para chegar à ala da Dama ao jogar **Rd5-d4-c3-b4-b5**, pela vitória. Uma opção fraca é **1.Re6? b5! 2.a6 b4**, em que o Bispo branco é forçado a permitir que o Rei preto alcance a angular-a8. Então as pretas dispõem de, pelo menos, três opções vitoriosas:

- **1...b5 2.a6!! Rc6** (o Rei preto será impedido de chegar à angular) **3.Rc3 Rd6 4.Rb4 Rc6 5.Ra5!**
- **1...b6 2.a6! Rc6 3.Rc4 Rd6 4.Rb4! Rc6** (4...Rc7 5.Rb5 Rc8 6.Rxc6 venceria) **5.Bb8! b5 6.Ba7! Rc7 7.Rxb5**
- **1...Rc6 2.Bb6!** (2.Rc3? b6! 3.a6 Rb5 empataria) **2...Rd6** (porque depois de 2...Rb5, 3.Rd5! Ra6 4.Rd6 Rb5 5.Rc7 Ra6 6.Rb8 venceria) **3.Rc4 Rc6 4.Rb4 Rd6 5.Rb5 Rd7 6.Bf2** (que cobre b8 a partir de uma diagonal com maior mobilidade) **6...Rc8 7.Bg3 Rd7 8.Rb6 Rc8 9.Bf4.**

TESTE 4 (Diagrama 161): as brancas engendram uma vitória graciosa baseada na posição fraca das pretas: **1.Bf2+ Rh5 2.g4+ Rh6 3.Rf6 Rh7** (3...Bh7?? 4.Be3 xeque-mate) **4.g5 Rh8 5.Bd4 Rh7** (outro xeque-mate seria executado depois de 5...Bh7 6.Rxf7) **6.Ba1 Rh8 7.g6! fxg6 8.Rxg6**, que desfere um notável xeque-mate. Em estudos de xadrez, a posição final é considerada "pura", porque todas as peças são necessárias para produzir o xeque-mate.

6

Finais de Cavalo

O Cavalo talvez seja a peça mais difícil de ser dominada. Neste capítulo, vou introduzir uma técnica de treinamento chamada jogo do pulo que irá ajudá-lo a tomar as rédeas de seus Cavalos. Você terá uma visão geral dos princípios por trás dos finais de Cavalo e então se aprofundará nos mistérios de jogo em dois tipos de finais de Cavalo: Cavalo contra peões e Cavalo contra Cavalo. Um punhado de amostras de prática de torneio e alguns testes completam o capítulo.

Os Cavalos, com suas técnicas de pulo e de garfo, vêm causando ataques de nervos em gerações de jogadores inexperientes. Os movimentos do Cavalo são difíceis de compreender e, literalmente, centenas de partidas precisam ser disputadas antes que você consiga controlar o desempenho do Cavalo e as sutilezas que o acompanham. Conheci o jogo do pulo, uma excelente ferramenta de treinamento que vem sendo usada por treinadores de xadrez no mundo inteiro, quando eu era iniciante. Apaixonei-me pelo jogo no ato, vendo que tinha uma ferramenta eficaz nas mãos, que tenho empregado desde então.

O JOGO DO PULO

A essência do jogo do pulo é aprender a mover o Cavalo até determinado lugar com o menor número de lances possível. Para começar o jogo, tire todas as peças do tabuleiro e coloque o Cavalo em um canto. No Diagrama 162, coloquei o Cavalo em a1 e estipulei h8 como objetivo. Sua tarefa é mover o Cavalo até h8 da melhor maneira que puder. Tente agora.

Este exercício foi bem simples. Agora repita o processo, desta vez trilhando um caminho diferente. Não desloque o Cavalo para qualquer casa que ele já tenha ocupado antes - você pode marcá-las com peões para não se perder. Novamente, parece estar claro que 11 e g6 só podem ser utilizadas uma vez, então, depois de encontrar dois caminhos distintos, este desafio termina. Mas não é o fim do jogo do pulo, cujos desafios parecem ser infinitos!

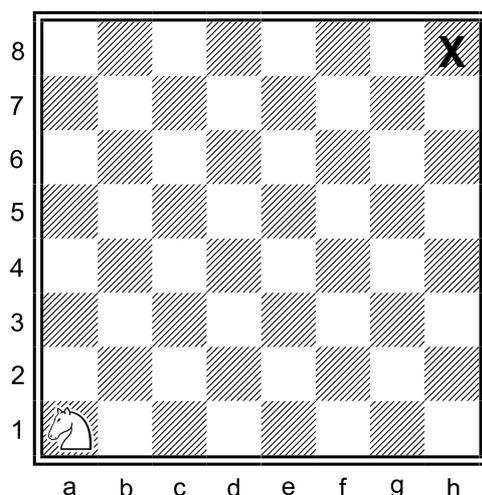


Diagrama 162
Mova o Cavalo para h8

Olhe novamente para o Diagrama 162. O novo desafio é fazer com que o destino seja g8, movendo o Cavalo a partir de b1. Quando eu era estudante e fazia esse exercício, sabia que precisava encontrar três caminhos distintos do início ao fim, porque somente e7, f6 e h6 permitem um pulo do Cavalo. Você irá descobrir, assim como aconteceu comigo, que, quanto mais próxima a casa de destino está do centro, maior o número de caminhos disponíveis. Por exemplo: a casa de destino e5 está acessível a partir de oito casas diferentes! Partindo de c3, pode um Cavalo trilhar oito caminhos distintos para chegar a e5. Acredite, comecei a deixar trilhas de peões brancos e pretos por todo o tabuleiro enquanto tentava descobrir a resposta!

Esses testes eram rigorosos e constantes. Meus primeiros professores de xadrez estavam cientes da dificuldade de dominar os movimentos do Cavalo, então meus testes de pulo foram tornando-se mais difíceis. Em seguida, peões pretos eram distribuídos aleatoriamente pelo tabuleiro, com a instrução de que eu deveria encontrar um caminho para a casa de destino sem pular para uma casa controlada por um peão preto.

A posição no Diagrama 163 apresenta um desafio típico daquela época. Meu método era tratá-lo como se fosse um labirinto. Primeiro eu identificava a casa de destino e8 e, então, fazia o caminho inverso até a posição inicial. Neste caso, meu único ponto de entrada era por meio de g7, e vi que ele poderia ser alcançado a partir de f5, e que f5 poderia ser alcançado a partir de d4, e então - bingo! - encontrei minha solução. A medida que minha habilidade aumentava, também crescia o número de peões no tabuleiro!

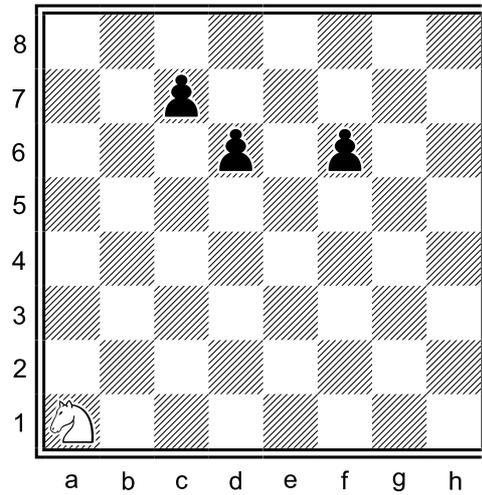


Diagrama 163
Mova o Cavalo para e8

Assim que a minha capacidade de reconhecer os padrões dos pulos do Cavalo melhorou, criei exercícios mais desafiadores, tornando o jogo do pulo cada vez mais difícil. Um de meus exercícios favoritos era tentar capturar todos os peões pretos com o mínimo de lances possível. O Diagrama 164 é um exemplo relativamente típico desses testes. Logo percebi que os Cavalos gostam de se esbaldar em estruturas que estão avançadas. Por exemplo, no Diagrama 164, as brancas, jogando uma linha como Cf4-h5-xg7-e8-xf6 capturam os peões da ala do Rei de maneira bastante eficiente. Tomar os peões da ala da Dama irá exigir um lance adicional.

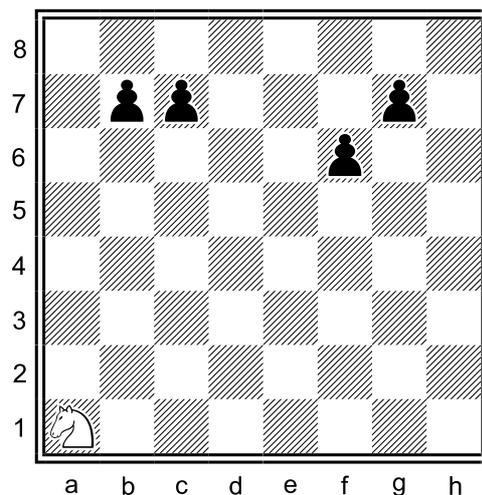


Diagrama 164
Capture os peões com o mínimo de lances possível

Enquanto continuava a progredir, meus professores ficavam impiedosos. Mais e mais peões eram colocados no tabuleiro, e o processo de tentar fazer as capturas com o mínimo possível de lances tornou-se bastante difícil. Esses exames de pulo eram uma porção principal do meu regime de aprendizado de xadrez, e a prova de que a rigorosa e competente orientação de meus primeiros professores funcionou é que aprendi a usar os Cavalos de forma eficaz. Antes de conhecer o jogo do pulo, eu adorava trocar Cavalos ou trocar um Bispo por um Cavalo o mais rápido possível. Eu encarava essas peças como uma maldição!

Há muitas variações do jogo do pulo. Uma velha favorita é colocar o Cavalo em a1 e quatro peões pretos em c3, c6, f3 e f6. Nesta variação do jogo, o objetivo do Cavalo é circundar o tabuleiro e entrar em todas as casas que não estão protegidas pelos peões pretos. As brancas estão proibidas de capturar os peões pretos. Usar um cronômetro é uma boa idéia. No final, eu conseguia completar este jogo em cerca de dois minutos. Exames de pulo testaram minha criatividade e a dos meus professores, um desafio do qual todos tirávamos grande proveito.

O que torna o Cavalo uma peça tão difícil de compreender? Seus movimentos tortuosos certamente explicam seus lances surpreendentes, e Cavalos contam com características especiais que são destacadas pelos seguintes princípios:

- *Cavalos são peças de curto alcance que se mostram mais eficazes no meio da batalha.*
- *Cavalos são menos eficazes nas bordas do tabuleiro, onde eles controlam menos casas.*
- *Quando centralizados, os Cavalos podem atacar ou defender até oito casas.*
- *Embora sejam excelentes bloqueadores de peões passados, Cavalos detestam bloquear peões-a e -h.*
- *melhor desempenho dos Cavalos ocorre em posições fechadas.*

MEU REINO POR UM LANCE DE ESPERA

Cavalos são dotados de habilidades notáveis. São as únicas peças que podem pular por cima de outras e mover-se para todas as casas no tabuleiro. Ainda assim, apesar de todos os seus poderes, eles não podem fazer lances de espera. Eles não podem perder um tempo para você. Se você colocar um Cavalo em a1, como no Diagrama 162, e movê-lo para todos os três cantos do tabuleiro e então de volta a a1, o total de seus lances será um número par Tanto em 1.Ca1-b3, 2.Cb3-a1 quanto em 1.Ca1-b3, 2.Cb3-c1, 3.Cc1-d3, 4.Cd3-e1, 5.Ce1-c2, 6.Cc2-a1, as brancas fazem um número par de lances - dois e seis - para chegar ao canto-a1. Esta incapacidade de fazer um lance de espera ou de perder um tempo é uma limitação impor-

tante. Como você viu em outros finais, às vezes você quer criar uma situação que force o oponente a fazer um lance. Imagine um final de Torre. Se a sua Torre está atrás de um peão passado e você está avançando no tabuleiro, às vezes você pode fazer um lance de espera com a Torre sem prejudicar sua posição. Enquanto isso, o adversário é forçado a se mover.

A posição no Diagrama 165 mostra como essa incapacidade de perder um tempo faz a diferença entre a vitória e o empate. As brancas, com um peão e um Cavalo de vantagem, têm apenas um problema: um Rei preso. Se as pretas permitirem que o Rei branco fuja do canto, elas perdem. Se o lance é das pretas, elas são forçadas a jogar 1...Rd8 ou 1...Rd7, então perdem para 2.Rb7, e o peão é promovido. Mas se o lance é das brancas, a partida está empatada! Depois de 1.Cd6+ Rc7, as brancas gostariam que fosse a vez das pretas. Depois de 2.Ce8+ Rc8, fica óbvio que as pretas pretendem mover seu Rei apenas entre c8 e c7, e, embora o Cavalo branco possa resfolegar em fúria e sair em desabalada carreira pelo tabuleiro, não há nada que as brancas possam fazer para evitar a repetição e o empate.

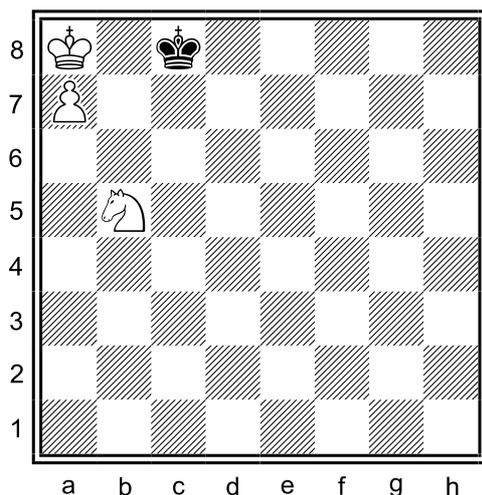


Diagrama 165

No Capítulo 5, analisei dois exemplos de um Bispo errado. Isso quer dizer que os Cavalos são melhores porque enumerei apenas um inconveniente da peça? De forma alguma; apesar de todo o seu valor, o Cavalo tem, sim, uma falha quando enfrenta um peão-a ou -h. Examine o Diagrama 166. O Rei preto está entrincheirado no canto, e o Rei branco não pode aproximar-se devido à ameaça de mate afogado. A posição está empatada. O problema para as brancas é que o peão-a avançou uma casa além do que devia. Se o peão-a7 estivesse em a6, as brancas venceriam facilmente.

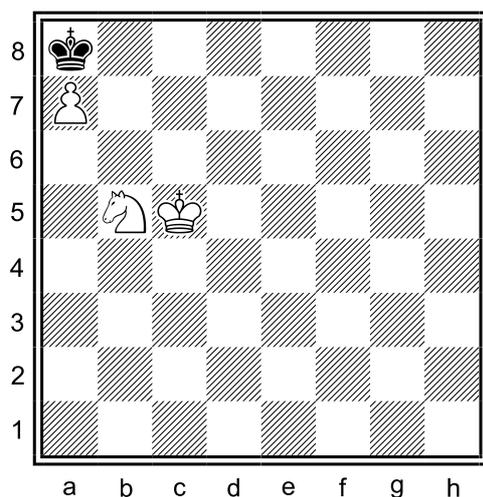


Diagrama 166

CAVALO CONTRA PEÃO PASSADO

Cavalos podem lidar com a responsabilidade de impedir o avanço de peões passados, mas sua capacidade de fazê-lo depende do tipo de peão passado e do quanto ele já avançou. Nos capítulos anteriores, os peões-a e -h toleraram pacientemente a zombaria por não estarem centralizados e por serem capazes de fazer capturas em apenas uma direção. Qual o segredo de sua serenidade? Estes dois peões sabem que, em finais de Cavalo, eles são simplesmente o máximo. Eles são, enfim, o centro das atenções, e esses peões passados das laterais extremas apresentam ao Cavalo uma nova dinâmica de problemas. Se um Cavalo é forçado a bloquear um peão-a passado, ele é desviado do centro da batalha, tornando-se menos eficaz. Uma vez que o Cavalo dispõe de um alcance menor de casas para onde se mover, ele passa muito mais dificuldade que outras peças ao manter um peão passado sob controle.

No Diagrama 167, o Cavalo dá o máximo de si para não entregar os pontos:

1.Rb6 Cc8+ 2.Rc7 Ca7 3.Rb7 Cb5 4.Rb6

As brancas forçaram o Cavalo a abrir mão da guarda de a7.

4...Cd6!

As pretas conseguem permanecer, na esperança de que 5.a7 Cc8+ 6.Rb7 Cxa7 salve o dia. A partir desta posição, eu costumava gostar de jogar 5.Rc6 Cc8 6.Rc7 Ca7 7.Rb7 Cb5 8.Rc6.

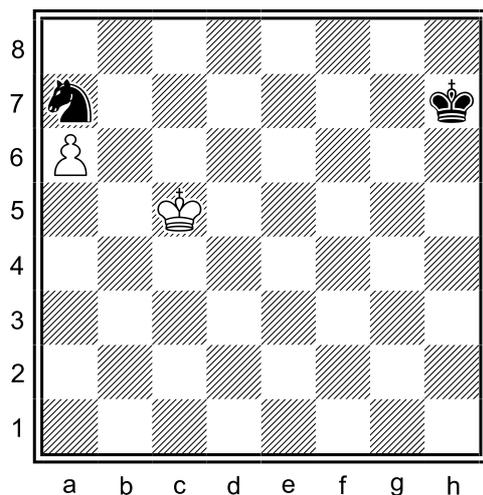


Diagrama 167

O Rei branco usa c6, c7, b7 e b6, enquanto o Cavalo preto circunda o Rei. Isto me fascinava; eu imaginava uma espécie de brincadeira de ciranda-cirandinha. A posição está empatada.

A eficiência do Cavalo só é anulada por um peão-a ou -h. No Diagrama 168, o peão está avançado em uma casa, e esta casa faz toda a diferença. Depois de 1.Rc6 Rg7 2.Rb7 Rf7 3.Rxa8 Re7 4.Rb7, o peão é promovido e vence. No Diagrama 169, o peão-a foi transformado em peão-b, e a posição fica empatada depois de 1.Rc7 Ca6+ 2.Rb6 Cb8 3.Ra7 Cd7.

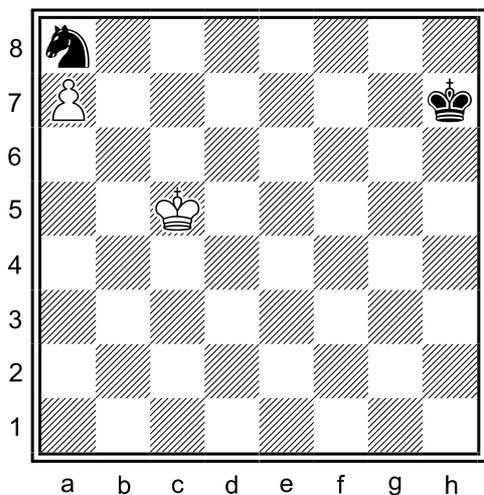


Diagrama 168

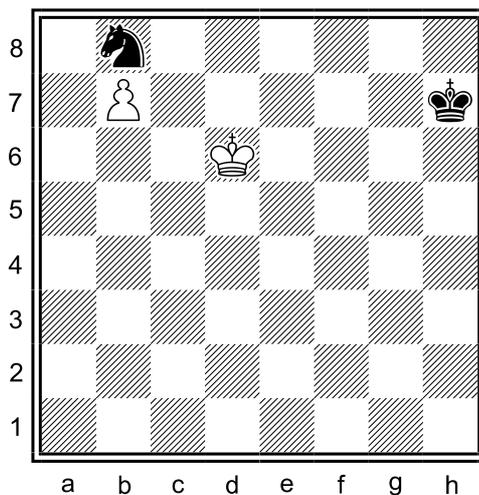


Diagrama 169

A posição no Diagrama 170 é um verdadeiro desafio intelectual. A solução para este estudo de Nikolay Dmitriyevich Grigoriev, apresentado no Capítulo 4, é tão profunda quanto elegante. O Cavalo branco precisa impedir o peão-h, e o Rei branco não tem como dar uma mão. Como o Cavalo vai realizar sua tarefa? Comece de trás para frente, lembrando-se de que o Cavalo não oferece resistência ao cobrir h1. Logo, as brancas terão de bloquear o peão em h2. Graças ao Rei preto bem posicionado, o Cavalo precisa ter as casas g4 ou f1 como objetivo, a fim de parar o peão. Parece ser impossível chegar a f1, então as brancas precisam tentar alcançar g4.

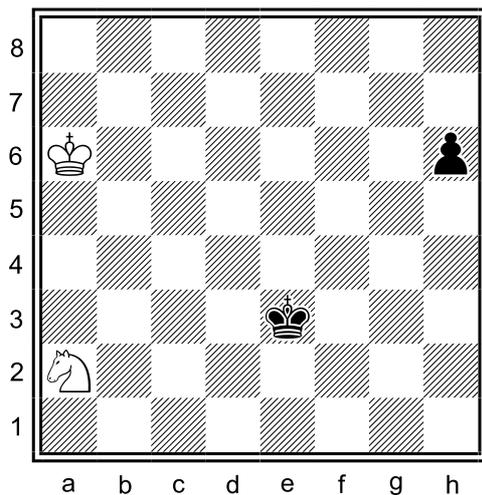


Diagrama 170
N. D. Grigoriev. 1932

1.Cb4!

As brancas evitam o tentador 1.Cc3 h5 2.Cd5+ Rf3!, no qual o Rei preto coloca-se em oposição diagonal ao Cavalo branco. Esta posição - velha conhecida de mestres enxadristas - significa que o Cavalo irá precisar de três lances para fazer xeque ao Rei preto novamente. Continuar a linha com 3.Cc7 h4 4.Ce6 Rg4! recriaria a mesma circunstância de oposição diagonal. As pretas impediriam Ce6-g5+ e avançariam seu peão. Então, com 5.Cc5 h3 6.Ce4 h2!, as pretas venceriam quando as brancas não conseguissem impedir que o peão alcançasse h2.

1...h5 2.Cc6!

As pretas evitam 2.Cd5+ Rf3!, que é a posição que acabamos de analisar. As brancas vão direto para g4. Uma tentativa frustrada seria 2.Cc2+? Re4! (a mesma oposição diagonal que acabamos de ver) 3.Ce1 h4 4.Cg2 h3, pois daria a vitória às pretas. Esta circunstância tática de um Cavalo em g2 contra um peão em h3, que irá surgir novamente mais adiante neste capítulo, vale a pena ser lembrada.

2...Re4!

As pretas entram na oposição diagonal do Cavalo. Depois de 2...h4? 3.Ce5, as brancas ficariam a salvo, quando seu Cavalo chegasse a g4. A questão tática é que com 3...Rf4 4.Cg6+, o Rei preto entra em um garfo do Cavalo. Por ora, o Cavalo branco parece estar impedido de entrar na ala do Rei. Agora é que vamos apreciar a verdadeira beleza do estudo.

3.Ca5!!

Este é um lance que estava além dos limites da minha compreensão inicial do xadrez. De fato, a única maneira de entender este lance é lembrar das casas defensivas cruciais g4 e f1. O acesso do Cavalo branco a g4 é negado quando 3.Cd8 h4 4.Ce6 Rf5! 5.Cd4+ Rg4 6.Cc2 Rf4! vence, então uma nova abordagem faz-se necessária. As brancas vão correndo para f1.

3...h4

Aqui está uma jogada das mais desafiadoras. Se o Rei preto tentasse impedir o Cavalo com 3...Rd5 4.Cb3!, o Cavalo chegaria a f1 por meio de d2. Se o Rei preto tentasse 3...Rd4 4.Cc6+!, seria o suficiente para levar ao empate.

4.Cc4!

As brancas alcançam a casa ideal e ameaçam chegar a f1 com tempo. Repare que 4.Cb3? Re3! evitaria que as brancas alcançassem seu objetivo.

4...Rf3

As pretas jogam sua melhor opção, porque a alternativa 4...h3 5.Cd2+ Re3 6.Cf1+ recriaria o empate que vimos antes.

5.Ce5+!

As brancas continuam a encontrar a melhor opção em um labirinto de armadilhas. A derrota das brancas esconde-se no fim de 5.Cd2+? Re2 6.Ce4 h3 7.Cg3+ Rf2.

5...Rg3

O Rei preto protege g4.

6.Cc4!

De volta à casa ideal.

6...h3

Se as pretas tentassem impedir o Cavalo por meio de 6...Rf4 7.Cd2, com vistas a f1, ou por meio de 6...Rf2 7.Ce5, com vistas a g4, as duas tentativas resultariam em empate.

7.Ce3!

Turbinado, o Cavalo finalmente alcança seu objetivo neste impressionante exemplo de pulos e empata.

Vamos voltar nossa atenção agora àquelas posições em que um jogador dispõe de um Cavalo extra.

CAVALO E PEÃO CONTRA PEÃO

Dispor de um Cavalo extra não garante a vitória, mesmo quando os dois jogadores contam com um peão. Em geral, sempre que um jogador está na frente com uma peça a mais, sua posição é vitoriosa. Mas, como você viu, o defensor tem seus recursos. A posição mostrada no Diagrama 171, outro prazeroso estudo elaborado por Nikolay Dmitriyevich Grigoriev, é razoavelmente comum em finais de Cavalo. As brancas estão com dificuldade de vencer, porque seu Cavalo está distante demais do jogo, impedindo o avanço do peão-a preto. Se o peão-h branco fosse um peão-g, elas venceriam com facilidade. Elas poderiam prontamente ir em frente com seu peão-g, usar o Cavalo para fazer um lance de tempo e forçar o afastamento do Rei bloqueador das pretas. Infelizmente, o peão branco é um peão-h. Devido à possibilidade de mate afogado, avançar o peão não é a resposta. Fica claro que as brancas estão com dificuldades para vencer. Elas não podem correr com seu Rei para a ala da Dama e ganhar o peão-a3, porque isso custaria seu próprio peão.-h6. A única chance de vitória para as brancas está no uso de seu Cavalo para criar xeque-mate.

1.Ca2!

O plano vitorioso é colocar o Rei branco em g6 quando o Rei preto estiver em g8 e o Cavalo em b4. Desta forma, o lance h6-h7+ irá forçar o

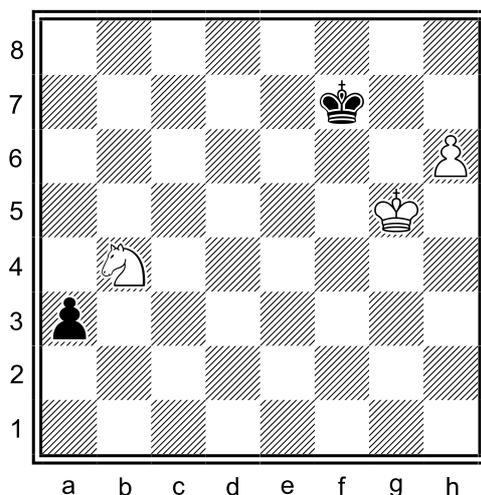


Diagrama 171
N. D. Grigoriev. 1933

Rei preto para o canto, e o Cavalo fará o xeque-mate. Agora que você sabe o plano, precisa apenas jogar com exatidão. Lembre-se, o Cavalo não poderá fazer um lance de espera.

1...Rf8

As pretas tentam dificultar a vida das brancas e optam por não ir atrás de 1...Rg8 2.Rg6 Rh8 3.Cb4, o que permitiria que as brancas alcançassem a posição que elas desejam.

2.Rf6!

Esta é uma opção melhor que 2.Rg6? Rg8 3.Cb4 Rh8, depois disso as pretas chegariam onde quisessem ir. Escolhendo 2.Rf6!, as brancas vencem a oposição e a partida.

2...Rg8 3.Rg6 Rh8 4.Cb4 Rg8

Agora as brancas podem executar sua vitória.

5.h7+ Rh8 6.Cc6 a2 7.Ce5 a1=D 8.Cf7 xeque-mate

O Cavalo precisou percorrer um longo caminho, mas, no fim, ele conseguiu desferir seu coice.

A partir deste estudo, você deve perceber que, quando o Cavalo precisa lidar sozinho com um peão passado, ele ainda consegue dar assistência do outro lado do tabuleiro. O Diagrama 171 mostrou um dos finais mais difíceis de serem vencidos pelo lado superior desta categoria.

Outro final - extremamente complicado - é quando o Cavalo precisa cuidar de seu próprio peão. No Diagrama 172, as brancas, com um Cavalo de vantagem, não têm como vencer se for a sua vez. O problema é que o Cavalo precisa proteger o peão-g3 e impedir que as pretas joguem ...h5-h4, trocando os peões da ala do Rei. O Rei branco é forçado a proteger o Cavalo:

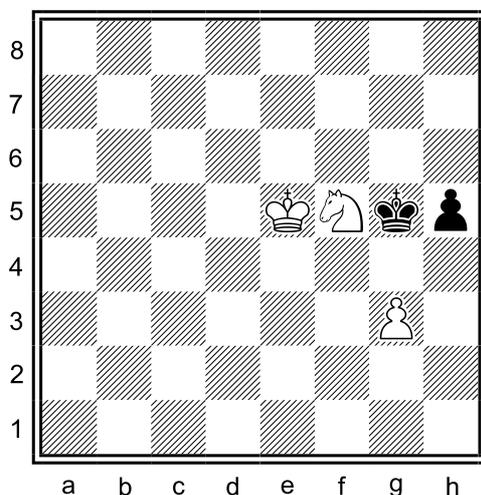


Diagrama 172

1.Re6 Rg6! 2.Ce3 Rg5

As pretas ameaçam empatar com a troca ...h5-h4.

3.Cf5 Rg6 4.Re5 Rg5 5.Re4 Rg4

O progresso das brancas é frustrado.

No Diagrama 172, se fosse a vez das pretas, as brancas venceriam facilmente:

1...Rg6 2.Rf4 Rf6 3.Ch4

Depois disso, Rf4-g5 viria a seguir, ganhando o peão-h5. Outra opção também venceria: 1...Rg4 2.Rf6 h4 (2...Rf3 3.Rg5) 3.gxh4 Rh5 4.Rg7 Rg4 5.Rg6.

Como é fácil vencer em uma situação e difícil na outra! Isto mostra como *tempi* e oposição tática são importantes em finais de Cavalo (este é o paralelo que se costuma traçar entre finais de Rei e peão e finais de Cavalo). Vejamos mais dois exemplos desses casos complicados.

A posição do Diagrama 173 foi tirada de uma partida entre Joseph Henry Blackburne e Johannes Zukertort, dois gigantes do xadrez do século XIX. O Rei preto ativo consegue salvar o dia. As brancas não podem mover seu Cavalo nem avançar seu peão. A esperança das brancas é fazer o Rei preto recuar ou atacar o peão-g6 preto com o Rei.

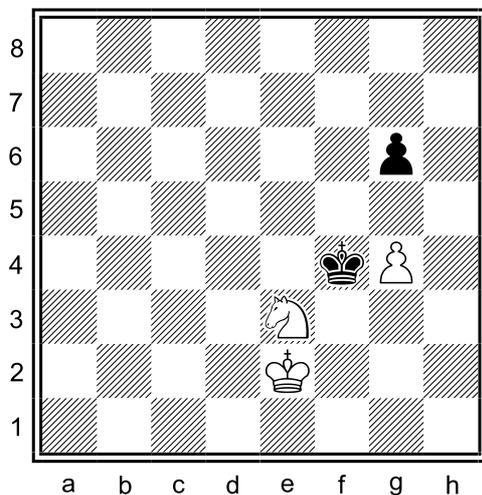


Diagrama 173
Blackburne-Zukertort, 1881

1...Rg3!

O único lance possível. Se as brancas jogarem Re2-f2, o Rei preto seria forçado a recuar. O mesmo aconteceria depois de 1...Re4? 2.Cg2! g5 3.Rf2, forçando as pretas a recuar. Avançar o peão-g resultaria em fracasso

por um motivo diferente: 1...g5? 2.Rd3 Rf3 3.Rd4 Rf4 4.Rd5! Rxe3 5.Re5 levaria a um final de Rei e peão vitorioso.

2.Rd1 Rf3!

As pretas cuidadosamente mantêm a oposição diagonal. Tanto 2...Rf2? quanto 2...Rf4? perderiam pelo mesmo motivo, pois 3.Rd2 Rf3 4.Rd3 Rf4 5.Rd4 Rf3 6.Re5! Rxe3 7.Rf6 Rf4 8.g5! garantiria a vitória às brancas.

3.Rd2 Rf2

Uma extravagância desnecessária. A escolha mais simples seria manter a oposição diagonal com 3...Rf4 4.Re2 Rg3, que direto voltaria para onde você começou.

4.Rd3

A sorte das pretas é que a outra opção das brancas, 4.Cf5 Rf3 5.Ch6 Rf4 6.Rd3 Rg5, empataria.

4...Rf3 5.Rd4 Rf4

Com isto, as brancas são incapazes de progredir. A capacidade do defensor de ameaçar tanto o Cavalo quanto o peão e de conseguir o empate em uma partida em que tudo parecia perdido pode ser bastante frustrante para o lado superior. Contudo, usar o artifício desta ameaça nem sempre garante o empate forçado.

O Diagrama 174 parece ser o sonho de um defensor. Mesmo com as pretas estando com um Cavalo de desvantagem, o Rei ativo parece poder dar conta do recado. O que as brancas podem tentar?

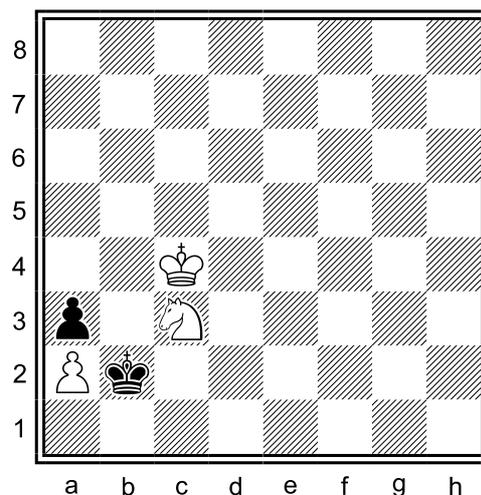


Diagrama 174
J. Berger

1.Rd3

As brancas abstêm-se de capturar um peão. Elas não optam por 1.Rb4 Ra1! 2.Rxa3, que deixaria as pretas em mate afogado.

1...Ra1

Esta é uma jogada muito melhor que 1...Rc1? 2.Cd5 Rb2 3.Cb4, que deixaria o Rei branco pronto para marchar até b3 e capturar o peão-a3.

Agora parece que as brancas não têm como melhorar sua posição.

2.Ca4!

Um sacrifício calculado, que descarta o peão, mas tece uma rede de mate.

2...Rb1 3.Rd2 Ra1 4.Rc1

As brancas forçam as pretas a capturar.

4...Rxa2 5.Rc2 Ra1 5.Cc5! Ra2

Logicamente, 6...a2 7.Cb3 xeque-mate viria a seguir

7.Cd3 Ra1 8.Cc1!

As pretas são forçadas a avançar seu peão.

8...a2 9.Cb3 xeque-mate

Um belo final e um estudo magnífico.

CAVALO E PEÃO CONTRA CAVALO

Finais de Cavalo e um peão contra Cavalo geralmente empatam, porque o Cavalo defensor costuma ser capaz de bloquear o peão ou sacrificar-se pelo empate. Portanto, o lado superior necessita de uma vantagem a mais. O peão precisa estar bastante avançado com um bom apoio de seu Rei.

A posição no Diagrama 175 vem sendo instrutiva para gerações de fãs do xadrez. O lance é das brancas. Sua única chance de promover o peão-b é desalojar o Cavalo preto. Elas terão de fazê-lo usando seu próprio Cavalo.

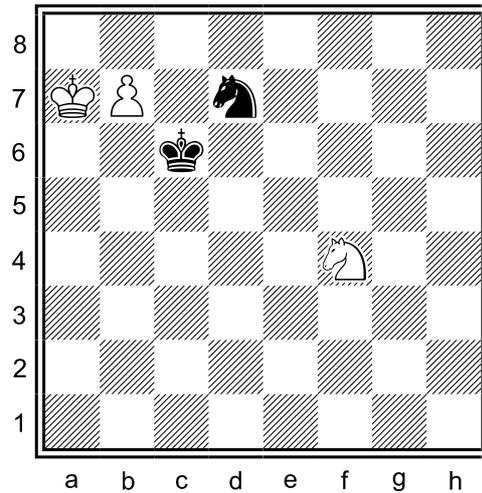


Diagrama 175
J. Kling, 1867

1.Cg6!

Esta ameaça dupla, com 2.Ce5+ ou 2.Cf8, afasta o Cavalo preto.

1...Rd5!

Mais fraco ainda seria 1...Rc5 2.Cf8 Ce5 3.Ra8 Cc6 4.Ce6+ Rd6 5.Cd8, que venceria.

2.Cf8 Ce5 3.Rb6

As brancas tiveram sua escolha de vitória. Elas também poderiam ter jogado 3.Ra8 Cc6 4.Cd7 Rd6 (4...Re6 5.Cb6 Rd6 6.Cc8+ Rc7 7.Ca7! Cb8 8.Cb5+ venceria) 5.Cb6 Rc7 6.Cd5+ Rd6 7.Cb4, que funcionaria da mesma forma.

3...Cc6 4.Rc7

As brancas mantêm o Rei preto a distância e pretendem levar seu Cavalo de volta para a ação a fim de interferir na defesa do Cavalo-c6.

4...Cb4! 5.Cd7 Cc6

As pretas não têm outra escolha a não ser esta, porque 5...Ca6+? 6.Rb6 (5...Re6 6.Cc5+) Rd5 7.b8=D e 5...Rc4 6.Rb6 Cd5+ 7.Ra7 Ce7 8.Ce5+ Rc5 9.b8=D garantiriam a vitória às brancas.

6.Ce5!

Uma maneira inteligente de romper as defesas das pretas.

6...Cb4 7.Rb6

As brancas vencem quando o peão, finalmente, é promovido.

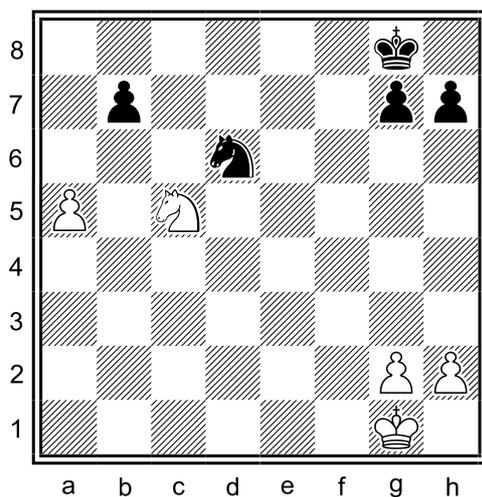
Como mostra este estudo, as brancas precisaram de vários trunfos posicionais, além do peão extra. O Rei do defensor não estava na frente do peão, e o Cavalo defensor podia ser desalojado. Vantagens como estas nem sempre vêm com o peão extra.

CAVALO E PEÃO PASSADO CONTRA CAVALO

A posição no Diagrama 176 mostra um padrão que logo deverá ficar marcado em sua mente. Pelo lado material, a partida deveria ser um empate fácil, devido ao equilíbrio de forças, mas a seguinte combinação muda o resultado da partida:

1.Cxb7!

Um lance impressionante. O peão-b7, que parecia estar tão protegido, foi removido subitamente.



1...Cb5

Com muito pesar, as pretas são forçadas a aceitar a perda do peão. Depois de 1...Cxb7 2.a6, as pretas não teriam como impedir a promoção do peão-a. Vale a pena memorizar este padrão.

2.a6

A posição agora confere às brancas um peão extra, e o peão passado mais "malvado" que há, o peão-a da lateral oposta (o peão-h passado compartilha o título). O Cavalo preto agora precisa ficar fora da ação central e da ala do Rei. O único meio que as pretas dispõem para resgatar seu Cavalo do dever de proteção é correr com seu Rei para a ala da Dama. Senão elas estarão jogando com uma peça a menos. No entanto, quando o Rei preto mover-se para a ala da Dama, as brancas começarão o assalto à ala do Rei.

2...Rf8

Esta é a melhor opção, porque 2...Rf7, mais ativo, é refutado na hora por 3.Cd6+!, que venceria.

3.Cd6 Ca7 4.Rf2 Re7 5.Cf5+

As brancas querem que o novo palco da batalha seja a ala do Rei, então os peões das brancas convergem para lá.

5...Rf6 6.Cg3!

As brancas dispunham da opção 6.g4 h5 7.h3 hxg4 8.hxg4 g6 9.Ch4, que também venceria. Contudo - e este é um aspecto importante - as brancas não devem concordar tanto com a troca de peões, e sim tentar manter no tabuleiro a maior quantidade possível deles da ala do Rei. Dessa forma, o assalto na ala do Rei irá ganhar dois peões. Com 6.Cg3!, elas podem jogar Cg3-h5 e ameaçar o peão-g7.

6...Re5

As pretas preparam-se para a corrida até a ala da Dama.

7. Rf3

As brancas também avançam no tabuleiro, a fim de tomar a ala do Rei de assalto. Seria um erro jogar 7.Re3 com o objetivo de ir para a ala da Dama. Em vez disso, as brancas deveriam usar seu peão-a passado como isca e concentrar suas forças em tomar a ala do Rei.

7...g6

Depois de 7...Rd5 8.Ch5 g6 9.Cf6+ Rc6 10.Cxh7 Rb6 11.Cf8 Rxa6 12.Cxg6, as brancas ficam com dois peões passados conectados e uma posição vencedora.

Agora é um bom momento para falar sobre o avanço de peões. Em finais, a tática de avançar um peão passado deve ser guardada com carinho (o grande mestre Aaron Nimzovitch descreveu esta tática como o "desejo de expansão" do peão passado). Todavia, quando você é obrigado a empurrar peões que não estão avançados, eles freqüentemente se tornam

11.Re3

Este lance introduz a ameaça de Re3-d4-c5-b6, que as pretas precisam levar a sério.

11...Cc6

As pretas estão cobrindo d4. Elas também poderiam optar por 11...Cb5 12.Cb4 (jogando por Cb4-c6 e para avançar o peão-a) 12...Re5 (12...Ca7 13.Rd4) 13.Cc6+ Rd6 14.a7 Cc7 15.Cd8 Ca8 16.Rf4, com uma bem-sucedida invasão da ala do Rei.

12.Cf4

Com este lance, as brancas temporariamente mantêm o Rei preto ligado aos peões da ala do Rei.

12...h4 13.Ce2 Ca7

As pretas saem do caminho de 14.Cd4+ e da troca de Cavalos. Depois de 13...Re5 14.Cd4 Cxd4 (14...Ca7 15.Cf3+ interceptaria o peão-h4) 15.a7, o peão seria promovido.

14.Cd4+ Rf6 15.Cf3 g5 16.Re4

As brancas continuam a fazer progressos. Seu Rei avançou até o centro e pode dirigir-se para qualquer um dos flancos. Tudo isso aconteceu porque o Cavalo preto foi forçado a ficar de sentinela e está indisponível, por ter de manter o bloqueio ao peão-a passado.

16...Cc6 17.Cd4

Atenção constante é imprescindível nos finais. O apressado 17.Rd5?? Cb4+ teria acarretado na dolorosa perda do peão-a6.

17...Ca7 18.h3

Este avanço do peão coloca as pretas em *zugzwang*. Seu Cavalo não pode se mover, uma vez que 18...Cc8 19.Cb5 resulta no avanço do peão-a. Já que 18...g4 19.hxg4 Rg5 20.Rf3 custa um peão, as pretas precisam mover seu Rei. As brancas também poderiam jogar 19.Rd5 Cc8 20.Cb5 Re7 (20...Rf5 21.Cd6+ trocaria os Cavalos) 21.Re5, e ir atrás dos peões da ala do Rei.

18...Rg6

Finalmente, as pretas engajaram o Rei na defesa de seus peões da ala do Rei. Agora as brancas podem ir para a ala da Dama e forçar uma vitória

– mas não pela troca de seu peão passado pelo Cavalo, como você poderia estar pensando, mas pela promoção de seu peão, vencendo com:

19.Rd5! g4 20.Rc5 Rg5 21.Cb5 Cc8 22.Cd6! Ca7 23.Rb6

CAVALO E MAIORIA DE PEÕES CONTRA CAVALO

Com todos os peões na lateral do tabuleiro, o jogo fica mais fácil para o defensor do que quando suas forças estão divididas. O lado superior ainda tem chances de vencer as quais não devem ser subestimadas. Como de hábito, a presença de um peão extra não é, em si, decisiva. O lado superior precisa de vantagens adicionais. Estas vantagens são o resultado de atividade superior das peças ou fraqueza na estrutura do defensor.

A dominação por atividade é exemplificada pela posição no Diagrama 178. Neste diagrama, as brancas dispõem de enormes vantagens que tornam a posição uma vitória fácil. O peão-f6 passado protegido atrapalha as peças pretas e, juntamente com o Rei ativo, ajuda as brancas a finalizar a partida.

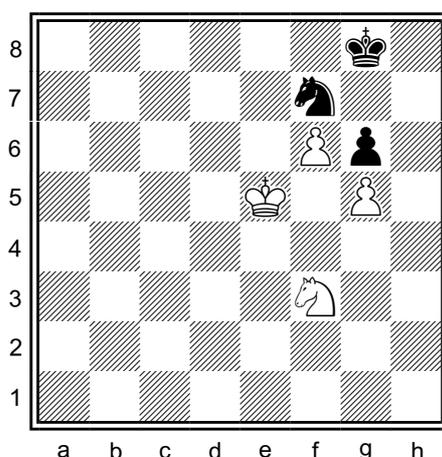


Diagrama 178
Y. Averbach, 1955

1.Re6 Rf8

As pretas estão tentando limitar o avanço das brancas. Depois de 1...Cd8+ 2.Rd7 Cf7 (porque com 2...Cb7 3.Re7 o peão-f correria até o fim do tabuleiro) 3.Re7, a vitória seria certa.

2.Rd7! Rg8 3.Re7 Ch8 4.Ce5 Rh7 5.Rf8 Cf7 6.Rxf7

Esta vitória de saraivada provavelmente deixou o defensor pasmo, então vamos lhe dar uma chance de vencer. A posição no Diagrama 179 é razoavelmente típica nestes finais em que as brancas dispõem de poucas vantagens além de seu peão extra. Como podemos ver, as brancas estão com duas vantagens sólidas: um peão-f4 extra e peças mais ativas. A estrutura das pretas é bastante sólida. O peão-g6 é particularmente útil. O único plano das brancas é engendrar um peão-f passado usando g3-g4 e f4-f5, na esperança de poder forçar o avanço do peão-f. Este plano permitirá que as pretas troquem um par de peões, o que torna a vitória problemática. Com esta situação em mente, as pretas cometem um erro compreensível.

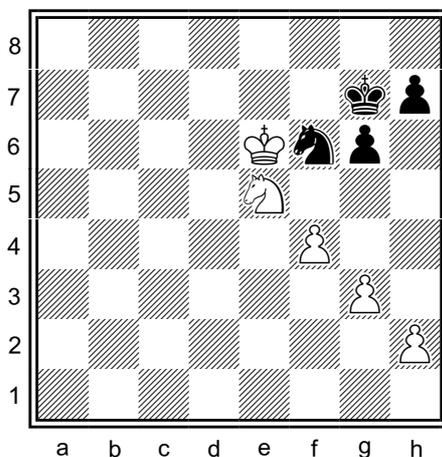


Diagrama 179

1...h5?

Em antecipação a g3-g4, as pretas anseiam, com otimismo, pelas jogadas h2-h3 e g3-g4 das brancas para que possam jogar ...h5xg4 e trocar os peões-h. O jogo regular, entretanto, mostra um inconveniente imediato: o peão-g6 está enfraquecido. As brancas precisam afastar o Rei preto na esperança de se aproximar do peão-g6.

2.Cf3

As brancas estão tentando levar seu Cavalo para e6 com xeque.

2...Cg4 3.Re7 Ch6!

As pretas estão cobrindo o máximo de casas que conseguem na ala do Rei.

4.Cd4 Cg8+!

Forçado e bom. Não é possível deixar que as brancas joguem Cd4-e6+, ou um progresso real com seu Rei pode ser alcançado.

5.Re6 Cf6

As brancas não puderam concretizar seu plano inicial, então elas tentam algo diferente.

6.Cf3 Cg4 7.h3

Como estamos prestes a ver, a posição no Diagrama 180 é fácil de ser mal jogada pelas pretas. Elas podem pôr tudo a perder de várias maneiras, e vamos explorar vários becos sem saída: **7...Cf2? 8.Cg5 h4? 9.g4 Cd3 10.Re7 Cxf4 11.Ce6+ Cxe6 12.Rxe6 Rh6 13.Rf6 Rh7 14.g5** é um final de Rei vitorioso para as brancas. Ou este: **7...Cf2? 8.Cg5 Cd3** (e não: 8...Ch1? 9.Ce4, que montaria uma armadilha para seu próprio Cavalo!) **9.Re7 Cf2 10.h4! Cg4 11.Ce6+ Rg8 12.Cc7**, uma linha de jogo que permite que as peças brancas pressionem as pretas. A derrota das pretas nesta linha é perigosamente fácil de acontecer. A continuação do jogo mostra-nos o porquê: 12...Ce3 13.Rf6 Cf5 14.Rxg6 Cxg3 15.Ce6 levaria à iminente ruína do peão-h5. 12...Rg7 13.Ce8+ Rg8 14.Cf6+ também é um final vitorioso de Rei e peão. Como estas variantes mostram, a partir do Diagrama 180, as pretas precisam evitar **7...Cf2?**.

Outra trilha falsa é **7...Ce3? 8.Ch4 Cf1** (e 8...Cc2 9.f5 é semelhante) **9.f5 gxf5** (9...Cxc3? 10.f6+! venceria) **10.Cxf5+ Rg6 11.h4 Cd2 12.Ce7+ Rh6 13.Rf7 Ce4 14.Cg8+ Rh7 15.Cf6+ Cxf6 16.Rxf6**, com um final de Rei e peão vitorioso.

As pretas também devem evitar o encurralamento jogando o seguinte: **7...Cf6? 8.Cg5 Cg8** (8...Ce8? 9.Re7 Cc7 10.Ce6+ venceria) **9.Ce4 Ch6 10.Cd6** (note como o Cavalo das brancas mantém em controle as casas do Cavalo das pretas) **10...Cg8 11.Ce8+! Rf8 12.Cf6 Ch6 13.g4 hxg4 14.hxg4** (14.Cxg4 Cg8!) **Cf7 15.Ch7+ Rg7**, depois disso as pretas ficariam sem espaço.

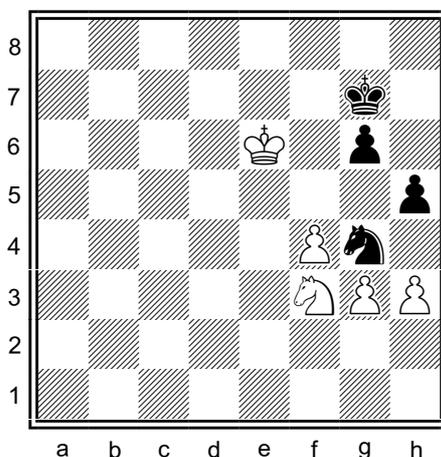


Diagrama 100

Esta análise leva-nos ao Diagrama 181. As brancas continuam a dominar o jogo com **16.Re7! Ch6 17.Cf6 Cf7 18.g5! Ch8 19.Ce8+ Rg8** (19...Rh7 20.Rf8) **20.Cd6 Rg7 21.Re6 Rg8 22.Rf6 Rf8 23.Cc4**, com **Cc4-e5** a seguir, elas vencem.

Ao estudar com atenção o Diagrama 180, você vai poder avaliar com precisão as dificuldades das pretas. Você pode deduzir que a maior parte destas dificuldades deriva do erro inicial 1...h5, que enfraqueceu muito a ala do Rei das pretas. A partir da posição no Diagrama 180, as pretas deveriam tentar **7...Ch6! 8.Cd4 Cg8** (8...Cf7 9.Re7 com vistas a Cd4-e6+) **9.Cb5! Cf6 10.Cc3** (novamente, as brancas desejam sobrepujar o Cavalo preto usando seu Cavalo) **10...Cg8** (10...Ce8? 11.Cd5) **11.Ce4! Ch6 12.Cd6!**, e a posição foi transposta para a análise que acompanha o Diagrama 181.

Estes exemplos propiciam a melhor compreensão deste final que conta com Rei e maioria de peões na lateral do tabuleiro. O lado superior precisa impor sua vantagem ativando suas peças e tentando controlar a atividade de seu colega.

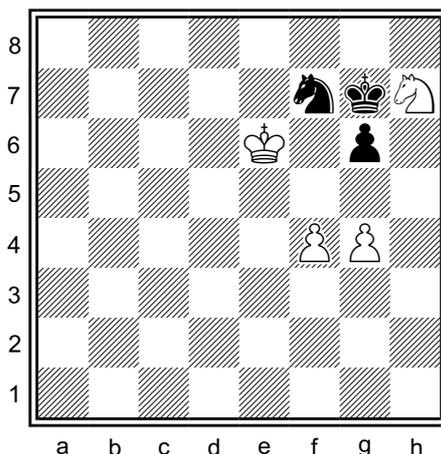


Diagrama 181

VOCÊ É O GRANDE MESTRE INDONÉSIO

Esta seção exibe um final da minha experiência em torneios, tirado da partida final de um *match* de quatro partidas contra o melhor enxadrista da Indonésia, o grande mestre Adianto Utut. Monte a posição do Diagrama 182 em seu tabuleiro e jogue com as brancas. Sua tarefa será responder a uma série de perguntas de testes. Por favor, cubra todos os lances, exceto o atual, com uma folha de papel e siga adiante.

A posição parece bem equilibrada. A contagem de força é igual, e a única diferença na estrutura de peões é que o peão-d5 está isolado. Esta

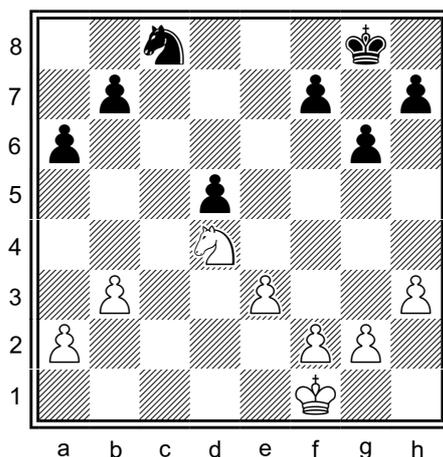


Diagrama 182
Seirawan, Utut, 1994

ligeira diferença estrutural - as pretas com três ilhas de peões e as brancas com duas - confere uma vantagem às brancas. Estas têm um bônus adicional, já que seu Rei está um passo mais próximo do centro. Contudo, se as pretas conseguirem levar seu Rei para o centro sem obstáculos, elas poderão colocar a posição em situação de igualdade. Responda ao teste antes de fazer seu primeiro lance com as brancas.

TESTE 1: Qual é a melhor configuração para o Rei e o Cavalo das brancas?

Depois de responder a essa pergunta, confira a solução que forneço no final do capítulo, e, então, faça seu lance.

1.Ce2!!

As brancas acertadamente saem de d4 e preparam-se para atacar o peão-d5. Você merece crédito se percebeu que o óbvio 1.Re2 Rf8 2.Rd3 Re7 3.Ce2 Rd6 4.Rd4(?) Ce7 não levaria a nada, já que as pretas logo jogariam ...Ce7-c6 e atingiriam a igualdade no ato. Nesta variante, as duas peças pretas transitam por e7. Portanto, as brancas precisam forçar as pretas a ocupar esta casa de imediato.

1...Rg7

Depois da partida, Adianto criticou este lance, a creditando que ele custou-lhe a partida. Ele estava errado. A defesa que ele teria preferido, 1...Rf8 2.Cc3 Cb6 3.a4! a5 4.Re2 Re7 5.Rd3 Rd6 6.Rd4, levaria a uma posição ideal para as brancas: as pretas estariam amarradas à defesa do peão-d5, e as brancas estariam prontas para jogar e3-e4, o que venceria na hora. A jogada escolhida, 1...Rg7, procura levar o Rei ao centro sem ter que passar por e7. Agora que revelei alguns segredos, o que você decide jogar?

2.Cc3

Atacar o peão-d5 desta maneira é a escolha correta. Se você quis jogar 2.Cf4 Ce7 3.Re2 Rf6 4.Rd3 Re5, como pretendia usar seu Cavalo mais adiante?

2...Ce7

TESTE 2: Se as pretas jogassem 2...Cb6, como você teria reagido?

As pretas, com o lance que escolheram, pretendem fazer uma defesa flexível e querem manter ...Ce7-c6 como uma opção, quando necessário. Sua vez. Cuidado! Este momento é crucial e há apenas uma maneira de melhorar a posição.

3.Ca4!

Se você deu-se conta que 3.Re2 Rf6 4.Rd3 Re5 não traria vantagem e ainda deixaria que as pretas alcançassem sua configuração defensiva ideal com ...Re5-d6 e ...Ce7-c6, você merece crédito. E fique alerta: a decisão que você tomou embute a ameaça de Ca4-c5, que ganha um peão.

3...b5

Este lance forçante deixa você com uma decisão fácil. Sua vez.

4.Cc5

Um ataque como este ao peão-a6 força as pretas a avançar seus peões. Claro que as pretas adorariam ativar seu Rei, mas não às custas de um peão.

4...a5

As pretas estão mantendo seu material. O que você vai jogar agora? Apenas levar os Reis para o centro do tabuleiro não alcança qualquer vantagem.

5.Cb7!

Continuar assediando a ala da Dama é uma boa decisão.

5...Cc6

Seu último lance também mantém as pretas ocupadas defendendo seu peão-a5.

TESTE 3: Depois de 5...a4, como você teria ganho um peão?

Agora que o peão-a está protegido, o que vem a seguir?

6.Cd6!

Atacar o peão-b5 faz com que a iniciativa das brancas seja mantida. Outros lances não seriam bem-sucedidos.

6...b4

Agora as pretas estão protegendo o peão-b.

TESTE 4: Se você precisasse enfrentar o contra-ataque 6...Cb4, o que faria?

TESTE 5: Depois de 6...Ca7, como você jogaria?

Sua vez - pense com cuidado.

7.Ce8+!!

Este é um golpe que toma as pretas de surpresa, além de manter a vantagem das brancas. Mais uma vez, se você percebeu que 7.Re2 Rf6 8.Rd3 Re6 limitaria a vantagem das brancas, você está realmente se saindo muito bem.

7...Rf8

As pretas dispunham de uma alternativa mais traiçoeira com 7...Rh6, a partir disso o plano de vitória não seria fácil, apesar da incômoda posição do Rei preto. Pare por um momento e descubra a melhor linha para as brancas.

TESTE 6: O que você jogaria depois de 7...Rh6?

Sua vez. Respire fundo e pense.

8.Cf6

Dar um garfo nos peões pretos é uma resposta extraordinária! O Diagrama 183 mostra a posição atual. Quem diria que, a partir da posição no Diagrama 182, o peão-h7 passaria a ser um alvo? Agora as pretas precisam decidir como complicar o jogo das brancas.

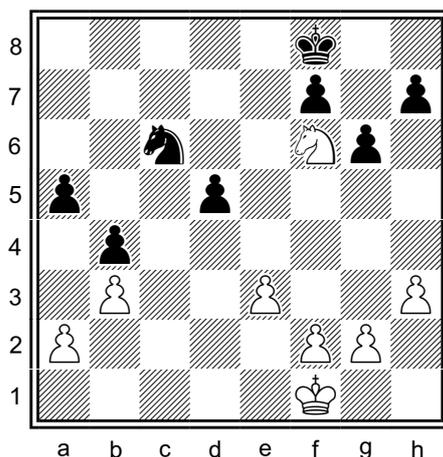


Diagrama 183
Seirawan-Utut, 1994

8...d4

Adianto tira o melhor proveito de uma escolha difícil. Ele poderia ter descartado o peão-d5 com 8...Re7 9.Cxd5+ Rd6 10.Cb6, que ativaria seu Rei. Ele fez a melhor escolha, no entanto, porque o lance causa danos de longo prazo na posição das brancas. O Rei preto ativo teria sido apenas temporário. Veja o que você pode fazer na sua vez.

9.cxh7+

Tomar o peão enquanto ainda vale a pena. Se você quis jogar 9.Re2 dxe3 10.Rxe3 h5, você ganha pontos por sua proeza posicional, mas por que não capturar um peão?

9...Re7

Sua vez.

10.Cg5!

Este lance completa a incrível jornada do Cavalo. Você percebeu que as pretas dispõem da ameaça potencial de jogar 10...f6 e encurralar o Cavalo?

10...dxe3 11.fxe3 Ce5

As pretas estão centralizando o Cavalo.

TESTE 7: Como você teria lidado com 11...Ca7, que pretende jogar ...Ca7-b5-c3 e assediar o peão-a2?

Logo que você tiver respondido, escolha sua próxima jogada.

12.Re2

O último lance das pretas foi elaborado para manter o Rei branco sob vigilância, mas você deveria estar tentando centralizar o Rei!

12.Rd6

Da mesma forma, as pretas tentam manter seu Rei o mais ativo possível. Sua vez.

13.Cf3

As brancas tentam, acertadamente, desalojar o Cavalo-e5 para ativar seu Rei.

13...Cd7

Observe o Diagrama 184. As brancas ganharam um peão, mas ainda precisam vencer a partida. Como elas devem proceder?

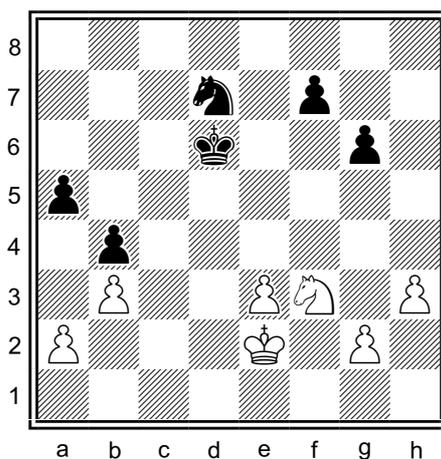


Diagrama 184
Seirawan-Utut, 1994

14.Rd3!

Evidentemente, o poderoso papel do Rei em finais de Cavalo é crucial, e a atividade do Rei é um elemento decisório em relação à vitória ou ao empate de um final. Seguindo o texto, as brancas resolvem por um assalto à ala da Dama.

14...Cb6

As pretas impedem a ameaça há pouco mencionada de modo eficaz. Agora, o que você irá jogar?

15.e4!

Por mais que a ativação do Rei seja importante, o elemento-chave real para o jogo estratégico é limitar a atividade do adversário. A escola das brancas de mover o peão e4 retira d5 do alcance do Cavalo e limita seus pulos. Se você quis jogar 15.Re4, parabéns, também é um lance excelente.

15...f6

As pretas estão em apuros. Elas tentam resistir retirando várias casas do alcance do Cavalo-f3. Sua vez.

16.Rd4

Há várias opções boas aqui.

TESTE 8: Qual dos lances 16.Rd4, 16.Ch4, 16.Cd2 e 16.h4 é o melhor? Classifique-os de 1 a 4.

Compare sua resposta com a solução no final do capítulo e então prossiga.

16...a4

As pretas observam a ameaça de 17.e5+ fxe5 18.Cxe5 se aproximando, com o potencial de o peão-g6 ser posto em perigo. Elas também percebem o plano das brancas de atacar o peão-a5 com Ce5-c4. As pretas resolvem trocar os peões. O que fazer?

17.Ce1

Esta é uma escolha muito boa, jogar para dominar o Cavalo preto e atacar o peão-b4. Se você quis jogar 17.e5+ Re6 18.exf6 Rxf6 19.Rc5, parabéns! Seria melhor que a minha escolha!

TESTE 9: Você concorda com esta decisão?

SOLUÇÕES

TESTE 1 (Diagrama 182): o ideal para as brancas é ter seu Rei em d4 e seu Cavalo em c3 ou em f4, assim as duas peças atacam o peão-d5.

TESTE 2 (Diagrama 182): depois de **2...Cb6**, as brancas deveriam jogar **3.a4!**, forçando as pretas a enfraquecer sua ala da Dama. Uma linha provável a seguir seria **3...a5 4.Re2 Rf6 5.Rd3 Re5 6.f4+ Rd6 7.Rd4**, com um jogo semelhante ao da partida.

TESTE 3 (Diagrama 182): a seqüência **5...a4 6.bxa4 bxa4 7.a3! Cc6 8.Cc5 Ca5 9.Cxa4 Cc4 10.Cc3 Cxa3 11.Cxd5** estabeleceria um final de Cavalo e quatro peões contra Cavalo e três peões, que é uma vantagem material vitoriosa. Pensando bem, esta última seria a melhor chance para as pretas.

TESTE 4 (Diagrama 182): o contra-ataque **6...Cb4? 7.a3! Cc2 8.Cxb5** ganha um peão.

TESTE 5 (Diagrama 182): o defensivo **6...Ca7? 7.Ce8+!** é uma versão superior da partida. Depois de **7...Rf8 8.Cf6**, as brancas aplicarão um garfo e ganharão um peão, sendo que o Cavalo preto fica ainda mais afastado da ação.

TESTE 6 (Diagrama 182): realmente, o lance **7...Rh6** foi sugerido pela maioria dos comentaristas como o melhor. Mas **8.Re2 Rg5 9.Cc7! d4 10.Cb5 dxe3 11.Rxe3** destaca a diferença entre os dois Reis. Depois dos lances subseqüentes em **11...Rf6 12.Re4**, as brancas devem vencer.

TESTE 7 (Diagrama 183): em **11...Ca7**, a solução mais simples é centralizar o Rei jogando **12.Re2! Rb5 13.Rd3 Cc3 14.a4!**, sendo que **Cg5-e4** viria a seguir. Neste caso, a ala da Dama das pretas fica mais vulnerável que a estrutura da ala da Dama das brancas.

TESTE 8 (Diagrama 184): ordenar os lances **16.Rd4, 16.Ch4, 16.Cd2** e **16.h4** não é uma tarefa fácil. Na realidade, também não tenho certeza! Gostei mais de **16.Rd4**, já que ele ativa o Rei. Minha segunda opção era **16.h4**, a fim de jogar **g2-g4** e **h4-h5** para estabelecer um peão-h passado, que é o peão passado dos sonhos. Minha terceira opção era **16.Ch4 g5 17.Cf3**, com a intenção de jogar **e4-e5** e tentar isolar o peão-g5. Assim, minha discutível resposta é (1) **16.Rd4**, (2) **16.h4**, (3) **16.Ch4** e (4) **16.Cd2** por ordem de importância.

TESTE 9 (Diagrama 185): certamente, foi um erro que as brancas tenham oferecido o empate. Afinal, elas dificilmente poderiam ser derrotadas! As brancas contam com a vitória ao estilo de estudo: **1.Rxd4 Cb5+ 2.Rc5 Cxa7 3.Rb6 Cc8+ 4.Rc7 Ca7** (4...Ce7 5.h7! Rg7 6.f6+ vence) **5.Rd7 Cb5 6.h7! Rg7 7.f6+ Rxh7 8.f7 Rg7 9.Re7**. Observadores confiáveis contaram que, ao ver esta linha, os gritos de angústia de Peter ecoaram por várias províncias.

7

Bispo contra Cavalos

De todas as peças que se opõem, o relacionamento entre o Bispo e o Cavalos continua sendo o mais difícil de se entender. Logo que comecei a jogar xadrez, meus Cavalos viviam sendo cravados por Bispos e acabavam capturados. Quando resolvi manter meus Bispos e não trocá-los pelos Cavalos de meu adversário, fui vítima constante de garfos. Fiquei alternando minha preferência entre Cavalos e Bispos.

Hoje, beneficiado por algumas décadas de experiência, tomei uma decisão. Prefiro um Bispo a um Cavalos. Geralmente. Não foi fácil chegar a essa conclusão, porque existem, literalmente, milhares de posições em que um Cavalos será pelo menos igual a um Bispo, se não for superior. Apesar dessa verdade e por razões que vão além do âmbito deste parágrafo, na maioria das vezes dou preferência - por menor que seja - ao Bispo. Depois de esclarecer este ponto, na prática, tudo depende da posição que se está enfrentando.

Neste capítulo, buscaremos entender a difícil relação entre essas duas peças menores, a partir de exemplos de posições que beneficiam cada uma. Para entender as circunstâncias que favorecem uma peça em detrimento da outra, vamos examinar alguns princípios que nos guiarão:

- *Na abertura e no meio-jogo, o Bispo e o Cavalos têm mais ou menos o mesmo valor*
- *À medida que os peões vão sendo trocados e a posição fica aberta, o Bispo começa a despontar como a peça superior*
- *Para serem eficientes, os Cavalos precisam estar centralizados e protegidos.*
- *Bispos podem ser eficientes tanto a partir dos flancos como no centro e não precisam de proteção.*
- *Cavalos são mais eficientes nos finais em que há peões apenas em um flanco.*
- *Cavalos são mais eficientes em posições fechadas ou bloqueadas.*
- *Bispos são mais eficientes em posições nas quais a estrutura de peões é dinâmica (fluida) ou quando existe desequilíbrio.*

- *Um Bispo é menos eficiente quando seus peões estão nas casas da mesma cor do Bispo.*
- *No final, a combinação de dois Bispos contra dois Cavalos é muito mais favorável aos dois Bispos.*

Esses princípios gerais orientarão nossa jornada para compreender a profunda complexidade ilustrada pelos exemplos a seguir.

POSIÇÕES BLOQUEADAS

Como podemos ver pelos princípios anteriores, as posições bloqueadas favorecem o Cavalo. Os exemplos seguintes ilustram esse princípio. Naturalmente, nem todas as posições bloqueadas serão vencidas com o Cavalo.

No Diagrama 186, as brancas estão se saindo muito bem. A posição favorece as brancas por vários motivos. A posição está bloqueada pelos peões-d5, -e4, -d6 e -e5, uma circunstância favorável para o Cavalo. Os peões-d6 e -e5 bloqueados das pretas estão na mesma cor de casa de seu Bispo. Isso significa que o Bispo não tem utilidade, porque é incapaz de atacar a estrutura de peões das brancas e, portanto, só pode desempenhar a função de defesa (esta estrutura aparece geralmente na Defesa Índia do Rei, que recomendo em meu livro Xadrez vitorioso: aberturas). O Rei branco está mais ativo que o Rei preto. As brancas tiram proveito dessas vantagens sem demora e vencem a partida com facilidade.

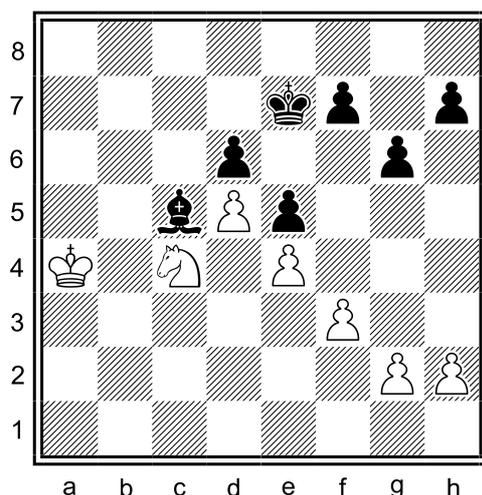


Diagrama 186

1.Rb5

As brancas introduzem a ameaça de 2.Cxe5 para ganhar um peão.

1...f6

As pretas sentem-se obrigadas a colocar mais um de seus peões nas casas pretas. Depois de 1...Bg1 2.Rc6 Bxh2 (2...Bc5 3.Rc7!, com a pretensão de fazer a manobra Cc4-b6-c8+, que ganharia o peão-d6 e a partida) 3.Cxd6 Bg1 4.Cb7, as brancas acompanhariam o peão-d5 até a promoção.

2.Rc6!

Isto impede que o Rei preto jogue ...Re7-d7, o que empurraria o Rei branco para fora da ação. As brancas vão com tudo para cima do peão-d6.

2...Bb4

As pretas fazem um lance de espera com seu Bispo, já que ele não pode executar um lance mais construtivo.

3.h3

Este lance é, evidentemente, um artifício desnecessário, mas não deixa de ser instrutivo. As brancas colocam todos os seus peões em casas brancas para privar as pretas do tipo de contrajogo que acabamos de mencionar.

3...Bc5 4.g4

As brancas ganham espaço e continuam tentando manter seus peões nas casas brancas.

4...Bc5 5.Rc7!

As brancas querem manter o Rei preto enclausurado. Esta é a preparação final para a manobra vitoriosa.

5...Bb4 6.Cb6!

Este lance satisfatório mostra a vantagem de um Cavalo sobre um Bispo. O Cavalo, que pode pular para todas as 64 casas do tabuleiro, vai desenraizar o Rei preto. A ameaça é Cb6-c8+, que ganha o peão-d6.

6...Ba5 7.Rc6

Aqui está a mesma ameaça novamente: Cb6-c8+, que ganha o peão-d'6.

7...Bxb6

Esta é uma captura necessária, porque 7...Rd8 8.Cc5 colocaria o peão-d6 e o Bispo em garfo.

8.Rxb6 Rd7 9.Rh7

O final de Rei e peão é uma vitória fácil. As pretas logo ficarão sem lances disponíveis com os peões, e o peão-d6 cairá fora.

O tema de Bispo ruim contra Cavalo bom em uma posição bloqueada repete-se no Diagrama 187. As brancas dispõem de pelo menos duas vantagens distintas: peças menores melhores e, o mais importante, um Rei muito ativo. Os peões pretos estão todos em casas de mesma cor de seu Bispo, o que o inutiliza. As brancas vencem bem rápido.

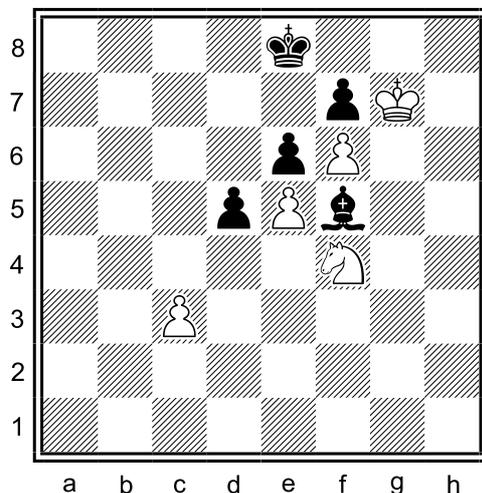


Diagrama 187
Szily-Balogh
Hungria. 1947

1.Rg8! Bg4

As pretas precisam manter seu peão-e6 protegido, porque 1...Be4 2.Cxe6 fxe6 3.f7+ venceria no ato.

2.Cg6!

As brancas oferecem um sacrifício parecido com o anterior. O motivo por trás deste lance é que pretendem ir atrás do peão-f7.

2...Bd1 3.Ch8 Bh5 4.Rg7!

As pretas são colocadas em *zugzwang* e forçadas a perder o peão-f7 e a partida.

POSIÇÕES ABERTAS

Vamos dar uma olhada em dois diagramas que ilustram a capacidade do Bispo de se sobressair em posições abertas. Assim como nem todas as posições bloqueadas são vencidas graças ao Cavalo, nem todas as posições

abertas serão vencidas graças ao Bispo! A posição no Diagrama 188, um estudo do grande mestre Yuri Averbach, é uma bela demonstração das vantagens de um Bispo contra um Cavalo.

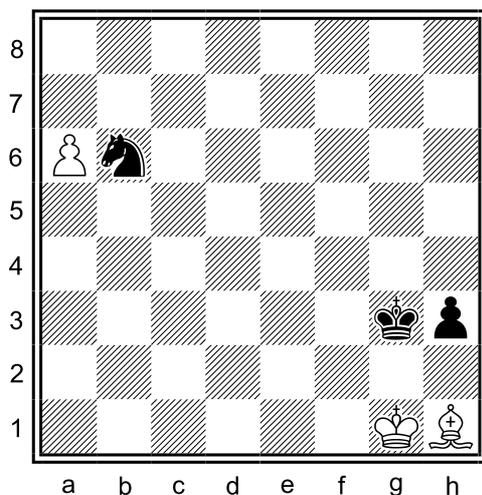


Diagrama 188
Y. Averbach, 1958

Apesar de contar com material extremamente reduzido, as brancas estão vencendo. Isso ocorre porque o Cavalo preto, a fim de impedir que o peão-a branco seja promovido, precisa estar protegido, o que não acontece. As brancas não têm problemas dessa natureza com seu Bispo.

1.a7! Rg4 2.Rf2 Rf4 3.Re2

O Rei branco caminha em direção ao Cavalo-b6 e não está preocupado que as pretas possam trocar seu peão-h pelo Bispo. As pretas são forçadas a recuar para poder defender seu Cavalo.

3..Rf5

Depois de 3...Rg3 4.Re3 Rh2 5.Bb7 Rg1 6.Rd4 h2 7.Rc5 Ca4+ 8.Rb4 Cb6 9.Rb5, as brancas vencem.

4.Re3 Re5 5.Rd3 Re6 6.Rc3 Rd6 7.Rb4 Rd7 8.Rb5 Rc7 9.Ra6

As brancas vencem de qualquer maneira. Este exemplo também demonstra os perigos que correm os Cavalos de peões passados em lados opostos do tabuleiro. O Bispo costuma ser capaz de influenciar o jogo do outro lado do tabuleiro ao mesmo tempo que bloqueia um peão passado, enquanto o Cavalo, quando é forçado a bloquear um peão, pode interferir apenas na região a seu redor

Talvez você esteja pensando que a posição no Diagrama 188 tenha sido obra do acaso. Se ao menos o peão-h preto estivesse protegendo seu Cavalo, a posição estaria empatada? No Diagrama 189, temos um estudo

elaborado por Alexey Selezniev que ilustra a mesma premissa, de que um Cavalo pode ser dominado em uma posição aberta mesmo quando está protegido.

No Diagrama 189, as pretas parecem desfrutar de um empate tranqüilo porque seu Cavalo está bem protegido. O problema é que seu Rei está encarcerado e, por meio de uma série de *zugzwangs*, as pretas serão forçadas a perder seu peão-c7 e a partida.

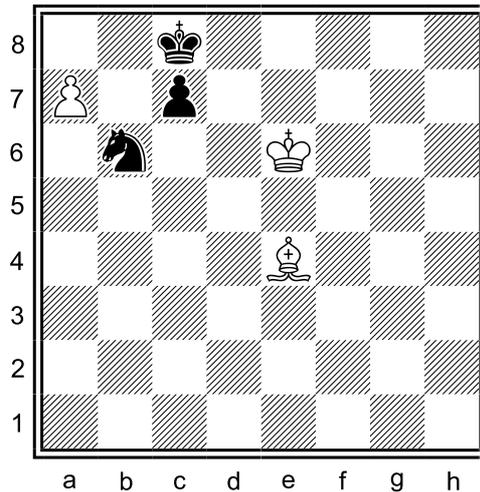


Diagrama 189
A. Selezniev. 1915

1.Bc5! Rd8 2.Rf5

Esta posição dificilmente seria qualificada como um estudo se as brancas pudessem jogar 2.Rf7 Rc8 3.Re8 e vencer no ato. Foi por esse motivo que o autor pensou no mate afogado 2.Rf7?? Cc8! 3.a8=D!

2...Re7 3.Re5 Rf7 4.Rd4 Re6 5.Rc5 Re5 6.Rb4! Re6 7.Ra5! Rd6 8.Rb5 Re6 9.Ra6 Re7 10.Rb7 Rd6 11.Bg2 Rd7 12.Bf3

Aqui, vemos a capacidade do Bispo de perder um tempo.

12...Rd6 13.Bc6!

Zugzwang. As pretas precisam abdicar de seu peão-c7.

13...Rc5 14.Rxc7

Zugzwang de novo. Desta vez elas perdem o Cavalo-b6.

Uma última olhada no Diagrama 189 deixa transparecer uma revelação interessante. Se o lance estiver com as pretas, elas dispõem de uma ótima maneira de empatar: 1...c6! 2.Bxc6 Rc7 3.Be4 Ca8! 4.Bxa8 Rb6, além disso estão a tempo de capturar o peão-a.

PEÕES EM UM FLANCO

Quando uma posição como a do Diagrama 190 é alcançada com todos os peões no mesmo flanco, ela geralmente favorece o lado com o Cavalo. Esta posição precisa ser avaliada como um empate ou como "em igualdade", porque as brancas precisariam de algumas vantagens - tais como um Rei ativo, um Bispo ruim, ou uma estrutura melhor - para vencer

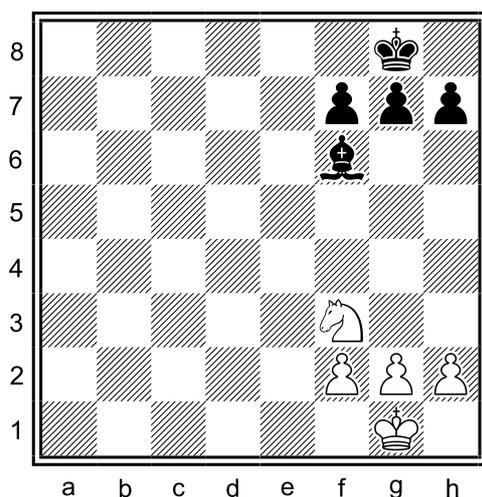


Diagrama 190

A posição no Diagrama 191, analisada pelo mestre internacional Nikolay Minev, é instrutiva. As brancas dispõem de uma série de vantagens: um peão extra, peças melhores e a perspectiva de ganhar o peão-f6.

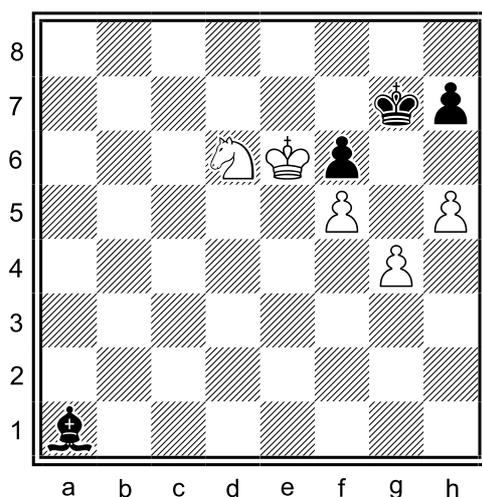


Diagrama 191

**Georgiev-Kyriakides
Olimpíada de Novi Sad. 1990**

As brancas ficaram chocadas, depois de jogar 1.Ce8+? Rh6 2.Cxf6 Bxf6 3.Rxf6, ao descobrir que sua prevalência transformou-se em um mate afogado, que acabou em empate. Nikolay Minev mostra que as brancas deveriam ter jogado:

1.Ce4! Bb2

As pretas querem impedir o plano das brancas de jogar g4-g5 e escolhem esta opção, em vez das outras duas possibilidades que levariam ao fracasso:

- 1...h6 2.Re7! (2.Cd6 Rf8) Bb2 3.Cd6 Ba3 4.Re6 Rf8 (4...Bxd6 5.Rxd6 é um final de Rei e peão que resultaria em derrota) 5.Ce4, que ganharia o peão-f6.
- 1...Rh6 2.Rf7! Bb2 3.Rg8! (as brancas vão atrás do peão-h7) 3...Be5 (3...Bd4 4.Cd6 Rg5 [para escapar da ameaça de Cd6-f7 xeque-mate] 5.Rxh7 Rxg4 6.Rg6, ganhando) 4.Cc5 Bb2 5.Cd7 Bc3 (5...Ba3 6.Cxf6 Rg5 7.Rf7 Bb2 8.Cxh7+ Rxg4 9.Rg6 venceria) 6.Cf8 Bb4 7.Cxh7 Be7 8.Rf7!, que ganharia todos os peões pretos.

2.g5 fxg5 3.f6+ Rh6

Novamente, a melhor defesa, porque depois de 3...Rg8 4.f7+ Rg7 5.h6+ Rf8 6.Cxg5, o xeque-mate viria no lance seguinte. E depois de 3...Rf8 4.Cxg5 h6 5.Ch7+ Rg8 6.f7+, o peão branco conseguiria ser promovido. Finalmente, 3...Bxf6 4.Cxf6 Rh6 5.Rf5 g4 6.Rxg4 Rg7 7.Rg5 Rh8 8.Ce8 Rg8 9.Rh6 Rh8 10.Cd6 Rg8 11.Ce4 Rh8 12.Cg5 significa que as brancas ganham o peão-h7 e vencem a partida.

4.Cg3! ba3

As pretas estão tentando cobrir a casa de promoção f8. O Bispo preto teria sido bloqueado depois de 4...g4 5.Cf5+ Rxh5 6.f7 Ba3 7.Ce7, com a vitória das brancas.

5. Rf5!

Um recuo engenhoso, cujo objetivo logo será revelado.

5...Bd6

O objetivo era forçar as pretas a fazer este lance, porque o recuo das brancas seria recompensado com 5...Bb2 6.Rg4 Bxf6 7.Cf5 xeque-mate!

6.Rg4!

Aqui, a mesma ameaça de Cg3-f5 xeque-mate faz-se presente de novo.

6...Bxg3 7.Rxg3 g4 8.Rh4! g3 9.Rxg3 Rxh5 10.f7

O caminho está livre, e as brancas promovem seu peão.

Depois de ver um exemplo no qual um Cavalo e um peão extra no mesmo flanco proporcionam a vitória, você provavelmente fica imaginando se é fácil para o Bispo obter o mesmo resultado. A posição no Diagrama 192 dá uma pista. As brancas estão com um saudável peão extra e um Rei mais ativo. Entretanto, a defesa é muito fácil para as pretas. Tudo o que elas têm a fazer é manter seu peão-f6 protegido, esperar por uma troca de peões e sacrificar seu Cavalo em prol do peão remanescente. No jogo que se segue, Larsen não consegue macular a fortaleza das pretas.

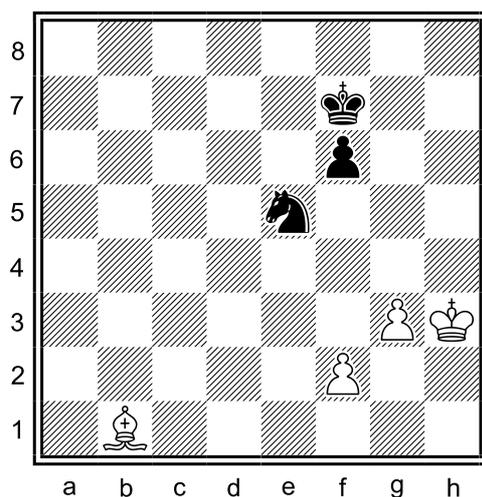


Diagrama 192
Larsen-Miles
Reykjavik, 1978

1.Bf5 Cc6 2.Rg4 Ce5+ 3.Rf4 Cc4 4.Bc2 Cd6!

O Cavalo preto fixa residência em uma ótima casa. O Rei branco não dispõe de uma entrada fácil no campo das pretas.

5.Re3 Re6

Teria sido imprudente jogar 5...f5?!, que colocaria o peão em risco evidente. As brancas venceriam, então, depois de 6.Rf4 Rf6 7.Bb1 Re6 (7...Rg6? 8.g4) 8.Rg5 Cf7+ (8...Re5 9.f4+ Re6 10.Rg6 Ce4 11.g4) 9.Rg6 Ce5+ 10.Rg7 Cg4 11.f4 Ce3 12.Rg6, colocando as pretas em *zugzwang*.

5.Rd4 Cb5+ 7.Rc5 Cd6!

O Cavalo deve permanecer próximo de seu Rei para proteção. Depois de 7...Cc3? 8.Bd3 Cd1 9.f3, o Cavalo poderia facilmente se encontrar em uma armadilha.

8.Bb3+ Re7 9.Rd5 Ce8 10.Bc2 Cd6 11.Bg6 Rd7

Neste momento, os jogadores concordaram com o empate. Se as brancas tentarem avançar seu peão-g com 12.f4 Re7 13.g4 Cb5 14.g5 fxg5

15.fxg5 Cc7+ 16.Re5 Ce6, o Cavalo irá se sacrificar pelo peão remanescente. A partir dos exemplos anteriores, podemos deduzir que é mais fácil forçar a vitória usando um Cavalo com a vantagem material de um peão extra - contanto que todos os peões estejam em um lado do tabuleiro - que utilizando um Bispo.

PEÕES NOS DOIS FLANCOS

O final com peças menores mais comum é aquele em que há peões nos flancos para os dois lados. Em casos como estes, os Bispos geralmente constituem uma vantagem, porque podem aplicar pressão nas duas alas do tabuleiro. Mais que qualquer outro jogador, o décimo segundo campeão mundial, Robert James (Bobby) Fischer, adorava seus Bispos. Uma de minhas histórias de xadrez favoritas envolve a posição mostrada no Diagrama 193.

O cenário é o centro de imprensa nas Finais do Torneio de Candidatos FIDE em Buenos Aires, Argentina, em 1971. Bobby recém tomava a liderança com uma vitória apertada na sexta partida e agora, na sétima, estava com uma grande vantagem (a posição vantajosa é mostrada no Diagrama 193). As peças das brancas são obviamente superiores a suas equivalentes pretas, e os grandes mestres e os jornalistas soviéticos assistem melancolicamente à partida pelos monitores. Será que Tigran "O Tigre de Ferro" Petrosian vai conseguir salvar a partida e voltar para o *match*?

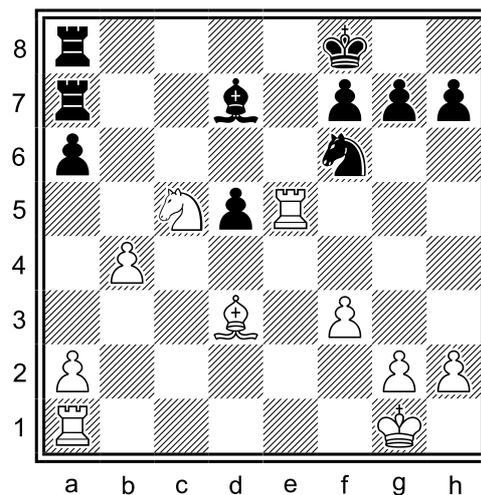


Diagrama 193
Fischer-Petrosian
Finais do Torneio de Candidatos FIDE
Buenos Aires, 1971

Subitamente, o grande mestre argentino Miguel Najdorf ruge em sua cadeira. "Meu Deus! Idiota! O que ele foi fazer? Ele é louco! Como é que ele pode abrir mão do Cavalo pelo Bispo?". De um momento para o outro, os soviéticos começam a dar pulos de alegria e a abraçar uns aos outros.

A causa de toda essa comoção foi o surpreendente vigésimo segundo lance de Bobby: 22.Cxd7+, que troca seu lindo Cavalo-c5 pelo que se considerava o Bispo-d7 "ruim" das pretas (uma vez que os peões-d5 e -a6 estavam em casas da mesma cor do Bispo). O grande mestre Robert Byrne, do New York Times, colocou-me a par do resto da historia.

Eu havia ficado quieto durante toda a comemoração porque eu realmente não sabia o que pensar. Os soviéticos vinham subestimando Bobby há anos, e todos eles pensaram que ele havia feito um erro grosseiro. Será que Bobby realmente julgou a posição tão mal assim? Depois de mais dez lances, e assim que ficou claro que a posição de Petrosian não tinha jeito, os jogadores soviéticos começaram a se sentar. O grande mestre Alexey Suetin observava boquiaberto e disse "ele joga de uma maneira tão simples". Foi aí que me dei conta de que Bobby estava com eles na palma da mão. De acordo com o jeito de pensar de Bobby, capturar aquele Bispo era como alcançar a reta final. A posição já estava aberta, e Bobby adorava seu Bispo.

Essa história serve como uma boa transição para o Diagrama 194. A posição foi retirada da quarta partida do *match* das quartas-de-final do Torneio de Candidatos FIDE. Bobby contava com uma liderança esmagadora sobre o grande mestre Mark Taimanov, tendo vencido as primeiras três partidas. Aqui, na quarta, ele tinha a vantagem de seu adorado Bispo.

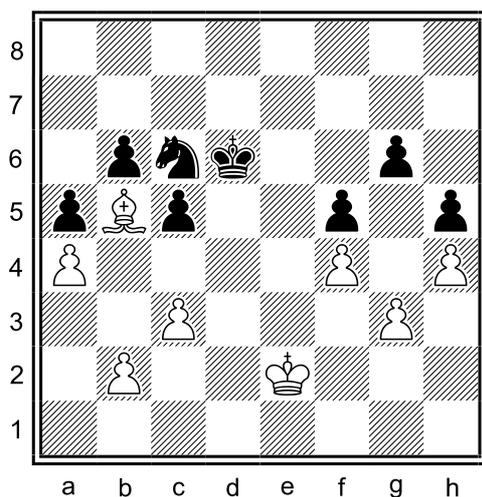


Diagrama 194
Fischer-Taimanov
Quartas-de-final do Torneio de Candidatos FIDE
Vancouver, 1971

Há várias razões pelas quais a posição favorece as brancas. Tomadas individualmente, elas são sutis, mas, quando reunidas, são impressionantes. Com peões nos dois lados do tabuleiro, o Bispo é superior ao Cavalo preto. A estrutura da ala do Rei das pretas - todos os seus peões estão colocados em casas brancas - está suscetível ao ataque do Bispo branco. As pretas não têm contrajogo. O Rei branco dispõe de uma possível marcha até b5, que pode vir a ser uma infiltração decisiva. Agora vejamos como Bobby concatena uma vitória convincente.

1.Rd3

Ele introduz a primeira ameaça decisiva. As brancas estão prontas para jogar 2.Bxc6 Rxc6 3.Rc4 Rd6 4.Rb5 Rc7 5.Ra6 Rc6 6.c4 Rc7 7.Ra7 Rc6 8.Rb8, para um final de Rei e peão vitorioso. O Cavalo preto precisa ceder passagem.

1...Ce7 2.Be8!

As brancas agarram a oportunidade de ameaçar o peão-g6 e, no processo, também liberam b5 para seu Rei.

2...Rd5 3.Bf7+ Rd6 4.Rc4 Rc6 5.Be8+ Rh7 5.Rh5

Como podemos ver no Diagrama 195, as brancas atingiram seu primeiro objetivo. Agora seu Rei está bastante ativo, e as opções das pretas ficaram mais limitadas.

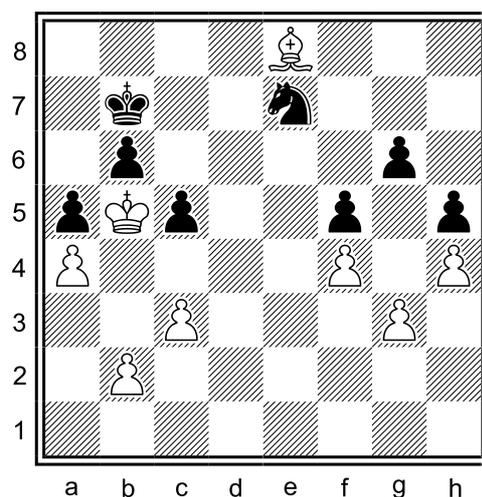


Diagrama 195
Fischer-Taimanov
Quartas-de-final do Torneio de Candidatos FIDE
Vancouver, 1911

6...Cc8!

Esta era a melhor defesa, como logo veremos. As pretas montam a armadilha evidente 7.Bxg6?? Cd6 xeque-mate, que as brancas evitam com o seguinte lance:

7.Bc6+ Rc7 8.Bd5!

As brancas centralizam seu Bispo novamente e preparam-se para avançar mais ainda com Rb5-a6, em conjunto com Bd5-f7, que ataca a base-g6.

8...Ce7

As pretas tomam a melhor decisão, porque a tentativa por um jogo mais ativo, usando 8...Cd6+ 9.Ra6 Ce4 10.Bf7 Cxg3 11.Bxg6 Rc6 12.Be8+ Rc7 13.Ra7 Ce2 14.Bxh5 Cxf4 15.Bf7, seguido de h4-h5, conferiria a vitória às brancas. O grande mestre Mark Taimanov sabe muito bem que permitir um peão-h passado às brancas seria fatal. Portanto, o lance regular:

9.Bf7

As brancas restabelecem a ameaça ao peão-g6 e congelam o Cavalo preto. O Rei preto precisa ficar de guarda pelo peão-b6.

9...Rb7

Este lance mantém o Rei branco fora de a6. Apesar da agressividade das peças brancas, as pretas aparentam contar com uma fortaleza. Como as brancas conseguirão progredir? Elas maximizaram suas peças, tendo amarrado o Rei e o Cavalo das pretas ao peão na base de sua cadeia de peões, mas novas invasões parecem estar fora de cogitação. Bobby agora vem com uma brilhante série de lances para criar um *zugzwang*.

10.Bb3! Ra7

As pretas não estão concedendo a entrada para as brancas. Optar por 10...Rc7 11.Ra6 Rc6 12.Bf7 iria transpor para a partida.

11.Bd1! Rb7 12.Bf3+ Rc7

As pretas são forçadas a ceder a6 porque depois de 12...Ra7? 13.c4! o Cavalo preto seria obrigado a dar passagem e permitir que o Rei branco se infiltrasse de maneira decisiva com 13...Cg8 14.Rc6 Cf6 15.Rd6 Ce4+ 16.Re5 Cxg3 17.Rf6, que venceria. Todos os peões pretos da ala do Rei estão, a esta altura, destinados a morrer no campo de batalha.

13.Ra6!

Este lance limita ainda mais a capacidade de movimento do Rei preto.

13...Cg8

Novamente, o Cavalo preto precisa dar passagem. Seria mais fraco jogar 13...Cc6? 14.Bxc6 Rxc6 15.c4 Rc7 16.Ra7 Rc6 17.Rb8, que resultaria em um final de Rei e peão vitorioso, uma circunstância que já vimos.

14.Bd5 Ce7

Taimanov está evitando a linha 14...Cf6? 15.Bf7 Ce4 16.Bxg6 Cxg3 17.c4! Rc6 18.Ra7 Rc7 19.Bf7 Ce2 20.Bxh5 Cxf4 21.Bf7, na qual o peão-h branco é decisivo.

15.Bc4 Cc6

Alternativamente, 15...Rc6 16.Bb5+ Rc7 17.Be8 transpõe para a partida.

10.Bf7 Ce7 17.Be8!

A posição no Diagrama 196 é o que Bobby vinha tentando atingir. As pretas são forçadas a abandonar a defesa de seu peão-b6 para atacar o Bispo branco.

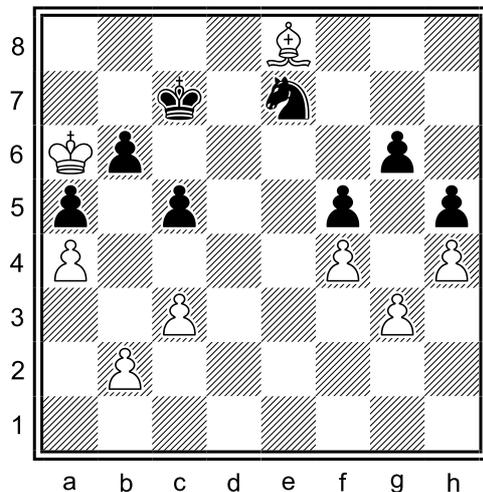


Diagrama 196
Fischer -Taimanov
Quartas-de-final do Torneio de Candidatos FIDE
Vancouver, 1971

17...Rd8

17...c4? 18.Bf7 é mais fraco e custaria às pretas seu peão-c4.

18.Bxg6!

Este sacrifício vitorioso foi armado de forma exemplar. Funciona porque o Cavalo preto é colocado em uma casa desastrosa, onde ele fica longe demais para causar estragos.

10...Cxg6 10.Rxb6 Rd7

Em sua análise durante o adiamento, Bobby descobriu a seguinte linha vitoriosa: 19...c4 20.Rxa5 Ch8 21.Rb5 Cf7 22.Rxc4 Cd6+ 23.Rd5 Ce4 24.Re5 Cxg3 25.c4.

20.Rxc5 Ce7 21.b4 axb4 22.cxb4 Cc8 23.a5 Cd6

As pretas não teriam chances depois de 23...Rc7 24.b5 Rb7 25.b6 Ra6 26.Rd5, porque os peões pretos da ala do Rei também cairiam.

24.h5 Ce4+ 25.Rb6 Rc8 26.Rc6 Rb8 27.b6

Um final impecável executado por Bobby, que reforça as vantagens de um Bispo sobre um Cavalo.

Para contrapor esta demonstração, e como prova de que nem todas as posições abertas com peões nos dois flancos do tabuleiro favorecem o Bispo, ofereço o Diagrama 197, que exhibe um dos lances mais surpreendentes em finais que já vi.

De acordo com nossos princípios, a posição no Diagrama 197 deveria favorecer o Bispo em detrimento ao Cavalo, mas isso não acontece. É fácil identificar o responsável, ou melhor, os responsáveis por trás da incapacida-

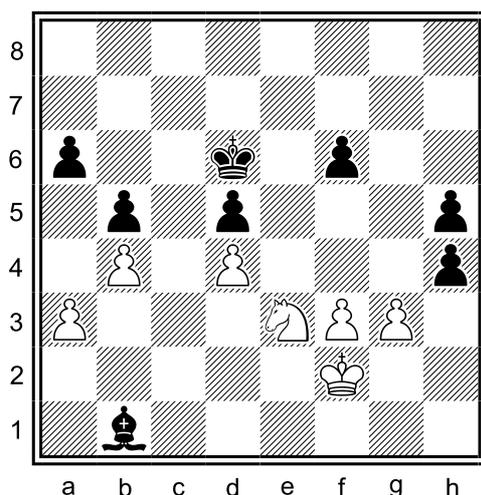


Diagrama 197
Karpov-Kasparov
Campeonato FIDE
Moscú, 1984-1985

de do Bispo em ser a melhor peça. Os peões pretos a6, b5, d5 e h5, estão todos em casas brancas, o que deixa as pretas com um Bispo "ruim". O último lance de Kasparov, ...g5xh4, foi uma decisão infeliz. Ansioso por resolver a tensão na ala do Rei, ele foi vítima de um contra-ataque brilhante.

1.Cg2!!

Um lance magnífico, que deve ser explicado. Para vencer, as brancas precisam abrir a ala do Rei, a fim de que seu Rei obtenha um meio de se infiltrar na posição. Kasparov estava esperando 1.gxh4 Re6 2.Rg3 Bd3 3.Rf4 Bbl 4.Cf1 Bd3 5.Cg3 Bg6, depois disso as brancas ficariam incapacitadas de melhorar sua posição, porque seu Rei estaria eficientemente bloqueado. Ao optarem por 1.Cg2!!, as brancas temporariamente sacrificam um peão para abrir caminho para seu Rei.

1...hxg3+

Uma má escolha seria 1...h3? 2.Cf4 Bf5 3.Cxh5, pois as brancas capturariam o peão-h3 passado por meio de g3-g4 e Rf2-g3 e venceriam.

2.Rxg3 Re6

Kasparov resolve devolver o peão na hora. Depois de 2...Bg6 3.Cf4 Bf7 4.Rh4, as brancas recapturariam o peão sacrificado de forma semelhante.

3.Cf4+ Rf5 4.Cxh5!

As brancas tomam o peão preto mais perigoso. O peão-d5 não está fugindo. Com esta opção, as brancas ameaçam 5.Cg7+ Rg6 6.Ce8, pretendendo jogar Ce8-c7 e ganhar o peão-a6. Devido a essa ameaça, o Rei preto é forçado a recuar rapidamente.

4...Re6

O Rei preto abre mão de sua posição ativa, porque 4...Rg5? 5.Cf4 Ba2 6.Ce6+ Rf5 7.Cc5 ganharia o peão-a6.

5.Cf4+ Rd6 6.Rg4

As brancas conseguiram trocar os peões da ala do Rei, e esta operação confere ao Rei a oportunidade de avançar, como podemos ver no Diagrama 198.

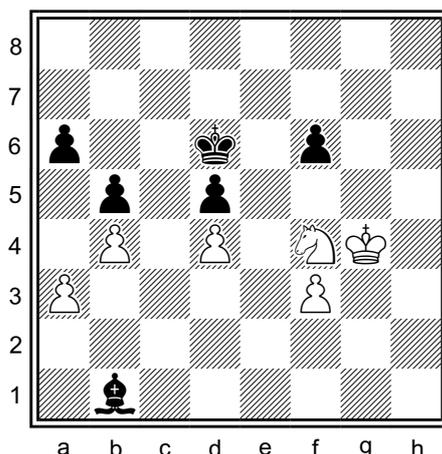


Diagrama 198
Karpov-Kasparov
Campeonato FIDE
Moscú, 1984-1985

6...Bc2 7.Rh5! Bd1 8.Rg6 Re7!

A melhor opção é descartar o peão-d5 imediatamente. Depois de 8...Bxf3 9.Rxf6, as brancas venceriam facilmente ao forçarem um *zugzwang* com 9...Bg4 10.Cd3 Bh3 11.Cc5 Bc8 12.Rf7 Rc6 13.Re7 Rc7 14.Re8 Rb8 15.Rd8, quando as pretas perderiam material e a partida.

Este comentário mostra como um final de Cavalo contra “Bispo ruim” pode ser bem-sucedido, e como é fácil para o lado com o Cavalo fazer incursões decisivas em uma posição.

9.Cxd5+ Re6?

Este erro infeliz custa o peão-a6 às pretas. As brancas teriam mais dificuldade para vencer depois de 9...Rd6! 10.Cc3 Bxf3 11.Rxf6 Bg4, mas a vitória ainda seria possível. O plano vitorioso das brancas consistiria em levar seu Rei de volta para e3 e continuar com Cc3-e4-c5, ancorando o Bispo preto em c8. As brancas teriam, então, de usar seu Rei para poder avançar seu peão-d.

10.Cc7+!

Karpov logo se dá conta de sua sorte e imediatamente vai atrás do peão-a6.

10...Rd7

As pretas precisam atacar o Cavalo. Depois de 10...Re7? 11.f4!, as brancas teriam tempo para salvar seu peão-f.

11.Cxa6 Bxf3 12.Rxf6 Rd6

Como mostra o Diagrama 199, as brancas fizeram um progresso considerável desde o Diagrama 197. Mas há uma ironia incomum. As pretas, ao perderem dois de seus peões ruins - o peão-a6 e especialmente o -d5 - melhoram suas chances de defesa. Elas ameaçam jogar 13...Rd5, ganhar o peão-d4 e correr para tentar capturar os peões brancos remanescentes na ala da Dama. Isto se tornou possível porque, embora as brancas tenham ganho dois peões(!), suas peças estão dispersas. Karpov reconstrói sua posição magistralmente, tornando-a uma unidade coesa.

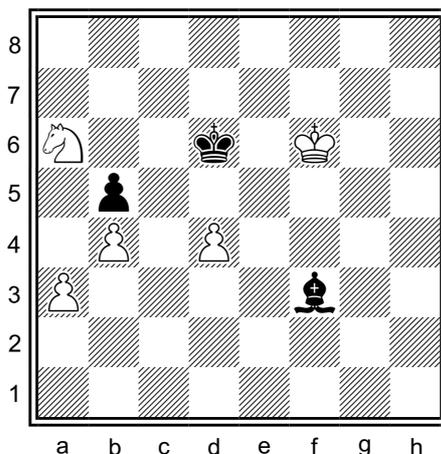


Diagrama 199
Karpov-Kasparov
Campeonato FIDE
Moscú, 1984-1985

13.Rf5! Rd5 14.Rf4!

As brancas ganham um tempo ao atacar o Bispo e assim salvam seu peão-d4. Aqui, pode-se tirar uma lição importante: *embora a cautela seja sempre fundamental em uma partida de xadrez, é de suma importância que o jogador fique atento no final.* Embora você possa se recuperar de um erro

na abertura ou no meio-jogo, você não pode se dar a esse luxo depois. No final, é necessário que você jogue com absoluta precisão, porque a vitória ou a derrota podem depender de um tempo.

Continuemos com a partida. As brancas poderiam ter cometido um erro com 14.Cc7+? Rxd4 15.Cxb5+ Rc4 16.Cd6+ Rb3, permitindo que as pretas salvassem a pele.

14...Bh1 15.Re3 Rc4!

O Rei excepcionalmente ativo das pretas oferece boas chances de salvar a partida. Do alto de seu pedestal, as pretas estão prontas para jogar ...Rc4-b3 e desferir seu ataque sobre os peões da ala da Dama. Karpov precisa usar de grande precisão para vencer.

16.Cc5 Bc6

As pretas gastam tempo com seu Bispo na diagonal longa. Se elas tentassem 16...Bg2 17.Cd3! Rb3 18.Cf4 Bb7 19.Rd3! Rxa3 20.Rc3!, seu Rei ficaria preso, e o avanço do peão-d custaria às pretas o Bispo e a partida. Esta situação é reforçada no decorrer do jogo. As brancas estão dispostas a sacrificar seu peão-a3 e tentar enfrentar sua captura com o lance Rd3-c3, para, com isso, encaixotar o Rei preto.

17.Cd3 Bg2

As pretas continuam gastando tempo. Elas evitam 17...Rb3 18.Ce5 Bd5 19.Rd3 Rxa3? 20.Rc3, que criaria a posição ideal para as brancas.

18.Ce5+

Regozijas, as brancas desequilibram o Rei preto de seu pedestal.

18...Rc3!

Kasparov arma uma resistência heróica. Mais uma vez, 18...Rb3 19.Rd3 Rxa3? 20.Rc3 é a posição que as pretas devem evitar. Também vale a pena evitar 18...Rd5? 19.Rd3 Bf1+ 20.Rc3, que neutralizaria as possibilidades ativas do Rei preto.

19.Cg6!

As brancas estão apresentando uma nova ameaça: 20.Cf4 Bb7 21.d5, que traz um avanço vitorioso do peão passado.

19...Rc4! 20.Ce7!

Os dois jogadores estão navegando bem por este final extremamente complexo. Aqui, Karpov evita 20.Cf4 Bb7 21.d5? Bxd5 22.Cxd5 Rxd5 23.Rd3 Re5!, que deixaria as pretas com um peão a menos, mas que permitiria que elas garantissem o empate em um final de Rei e peão.

20...Bb7

As pretas lançam mão de sua melhor opção, superando o desejo de tomar o peão da ala da Dama. Se o fizessem, 20...Rb3? 21.d5! Rxa3 22.d6 Bh3 23.Cd5 Rb3 24.Rd4 Be6 25.Rc5 Bd7 26.Cf6 conferiria a vitória às brancas ao avançarem seu peão-d.

Foi necessário muito esforço para chegar à posição no Diagrama 200, mas as brancas agora podem tirar proveito de suas vantagens.

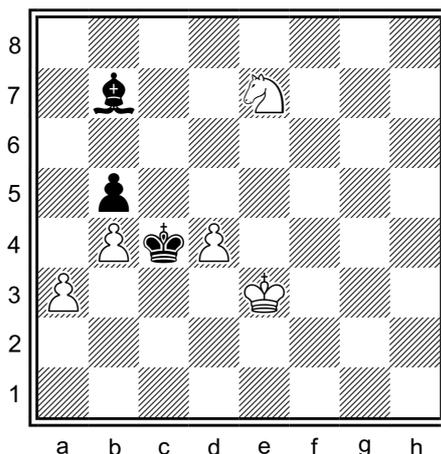


Diagrama 200
Karpov-Kasparov
Campeonato FIDE
Moscú, 1984-1985

21.Cf5!

Aqui está ele, o lance vitorioso, já que a invasão de d6 mostra-se decisiva.

21...Bg2

Vamos analisar a razão pela qual as pretas tomam esta decisão. O recuo 21...Rd5 22.Rd3 Ba8 23.Ce3+ Re6 24.Cd1! Bc6 25.Cc3 Rd6 26.d5! Bd7 (26...Bxd5 27.Cxb5+) 27.Rd4 traria a vitória para as brancas. Também seria o caso com 21...Bc6 22.Cd6+ Rc3 23.Cc8 Rb3 (23...Rb3 24.Rd2 Rb2 25.Cf5 Rb3 26.Ce3; ou 23...Rd5 24.Cf7! Be8 25.Ce5, que congelaria o Rei preto fora de c4. As brancas, então, jogariam Re3-d3-c3 antes de reposicionarem seu Cavalo.) 24.Rd2 Rxa3 25.Rc3, que deixaria as pretas em uma posição desesperadora.

22.Cd6+ Rb3 23.Cxb5 Ra4 24.Cd6

Kasparov finalmente dá o braço a torcer Depois de 24...Rxa3 25.b5, desta vez seria o peão-b que custaria às pretas seu Bispo. Então, o peão-d faria sua marcha triunfal.

DUAS LIÇÕES FINAIS

Chegamos à última combinação antes de testarmos o que você aprendeu. Em geral, uma peça menor e dois peões passados protegidos contra uma peça menor devem vencer, mas há alguns princípios norteadores para esta combinação.

A posição no Diagrama 201 é vitoriosa para as brancas, mas ela pode facilmente dar errado. Em regra, os peões devem avançar somente quando o Bispo cobrir as casas em frente a eles. Além disso, os peões devem ser avançados para as casas de cor oposta à do Bispo. As brancas devem prosseguir com:

1.f4+!

A partir dos princípios acima, um erro aterrador seria 1.e4?!, um lance que colocaria os peões brancos na mesma cor do Bispo. As pretas jogariam 1...Ce6! 2.Re3 Cf4, com um empate imediato, porque elas disporiam de uma fortaleza inexpugnável.

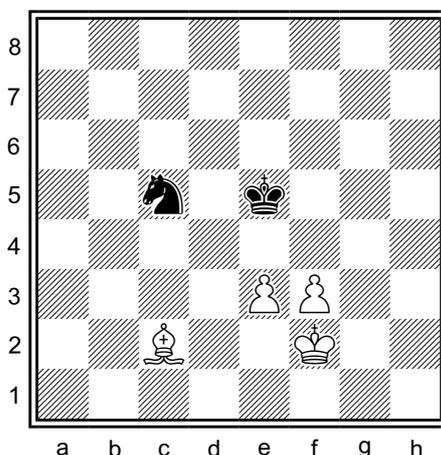


Diagrama 201

1...Rd5 2.Rf3 Re6

As pretas precisam evitar 2...Ce6? 3.Bb3+, que permitiria que as brancas trocassem peças, produzindo imediatamente um final vitorioso de Rei e peão.

3.e4! Rf6 4.Re3 Cd7 5.Rd4

As brancas controlam cada vez mais casas e procuram dominar as casas em frente aos peões.

5...Cf8 6.e5+!

Um lance terrível seria 6.f5?? Ce7, que permitiria outra fortaleza e o empate.

6...Re7 7.f5 Cd7 8.Bb3!

As brancas estão, acertadamente, tentando controlar as casas em frente aos peões. Seu progresso é inexorável.

8...Cf8 9.f6+! Rd7 10.Rd5 Re8

E não 10...Ce6 11.Ba4+, que ganharia o Cavalo.

11.e6 Ch7 12.Ba4+! Rd8 13.Re5

Voilà! O peão-e é promovido com segurança.

Este final técnico vitorioso torna-se muito mais incômodo quando os peões passados são deslocados algumas colunas para o lado. O Diagrama 202 mostra o tipo de posição que pode resultar em problemas. O aspecto crucial para o qual o jogador com as brancas precisa estar constantemente atento é que ele está com o "Bispo errado". Retire o peão-g3 e o Cavalo-f5, e a partida está empatada. Ter consciência disso imediatamente nos coloca em alerta vermelho! Como o homem-aranha, temos nossos "sentidos aracnídeos" avisando que o plano vitorioso para as brancas será forçar gradualmente o recuo das peças pretas.

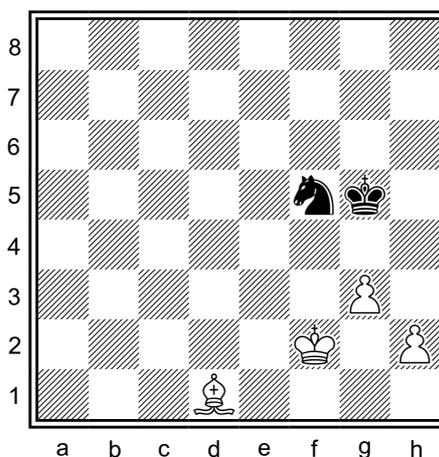


Diagrama 202

1.Bf3!

As brancas identificam a situação corretamente. As peças pretas estão em suas posições ideais, mas, depois deste lance tranquilo, uma delas terá de se mover! Claro que as brancas podem errar de várias maneiras: 1.h3?? Cxg3 e 1.h4+?? Cxh4 são exemplos abomináveis. Muito mais sutil é 1.g4? (que violaria nosso princípio de não avançar peões para a casa de mesma cor do Bispo) 1...Rf4! (que exporia o Cavalos à captura!) 2.h3 Ch4 3.Be2 Cf5!, que dificultaria o progresso das brancas.

1...Ch6

Com o Rei preto em uma posição ideal, esta opção parece ser a mais obstinada. Uma das alternativas, 1...Rf6 2.Be4! Ch6 3.Rf3 Rg5 (3...Re5 4.Bc2 Cf7 5.Rg4 Rf6 6.Rf4 Cg5 7.Bf5 prepara o avanço dos peões), é semelhante à nossa linha principal.

2.Be4 Cg4+ 3.Rg2 Ch6!

As pretas estão evitando 3...Ce3+? 4.Rf3 Cg4? 5.h4+ Rh5 6.Bg6+, que vence no ato. Para ter chances, as pretas precisam desenvolver o avanço prematuro do peão-h.

4.Bd5 Cf5

O progresso das brancas seria mais fácil depois de 4...Rf6? 5.Rf3 Rg5 6.Be6 Rf6 7.Bd7, em que as pretas moveram seu Rei voluntariamente.

5.Be6 Ch6

As pretas não devem posicionar mal seu Cavalos com 5...Ce3+? 6.Rf2 Cd1+? 7.Rf3, quando os peões brancos começariam sua marcha.

6.Rf3 Rf6 7.Bd7 Rg5 8.Re4

As brancas armam a ameaça de 9.Be6 Rf6 10.Rd5, na qual o Bispo domina o Cavalos.

8...Rf6

As pretas são forçadas a recuar, porque 8...Cf7 9.Be6 Cd8? (9...Cd6+ 10.Re5) 10.Bd5 novamente dominaria o Cavalos.

9.Rf4 Cf7 10.g4!

Finalmente, o peão pode avançar Se ele o tivesse feito antes, ...Ch6xg4 configuraria a dolorosa reação.

10...Cd6

Nem todas as posições com o "Bispo errado" terminam em empate. Depois de 10...Ce5? 11.g5+ Rg6 12.Bf5+ Rh5 13.Rxe5 Rxc6 14.h3 Rh6

15.Rf6 Rh5 16.Rg7, o Rei preto não conseguiria chegar até o canto. Também venceria a linha l0...Ch6!? 11.g5+ Rg6 12.Be6! Rh5 13.h4! Rg6 14.Re5 Rg7 15.h5 Rh8 16.Rf6 Rh7 17.Bf5+ Rh8 18.Bh3 Cg8+ (18...Rh7 19.Be6 Rh8 20.Rg6) 19.Rf7 Ch6+ 20.Rf8.

11.h4 Cf7 12.g5+ Rg7!

A melhor chance das pretas é adotar a defesa de manter seu Rei na frente dos peões e torcer para uma posição de "Bispo errado". As pretas precisaram evitar 12...Rg6? 13.Be8, que vence.

13.Bf5 Cd6

Este lance faz sentido porque sabemos que 13...Ch6? 14.Be6 domina o Cavalo. No jogo subsequente, as brancas tentarão manter o Cavalo "afastado" da ala do Rei.

14.Bg4 Cf7

O melhor lance para as pretas é com o Cavalo; se elas moverem seu Rei com 14...Rg6? 15.h5+ Rg7 16.Be6, elas permitem que os peões avancem. Como podemos ver no Diagrama 203, as brancas fizeram um progresso constante desde o Diagrama 202. A chave para a vitória é chutar o Cavalo para longe da ala do Rei.

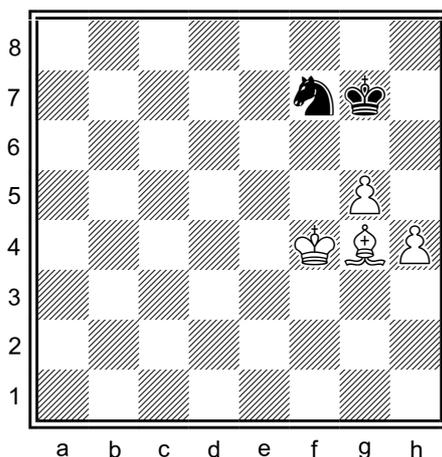


Diagrama 203

15.Be6! Cd6

O Cavalo está com poucas casas disponíveis; se as pretas tentassem 15...Ch8? 16.h5 ou 15...Cd8? 16.Bd5 Rg6 17.Rg4, elas perderiam.

16.Re5! Ce8 17.Bd7!

As brancas são implacáveis em sua caça ao Cavalo.

17...Cc7 18.Rd6

Uma decisão discutível, mas as brancas estão no embalo e querem sumir com o Cavalo preto. O Rei preto não vai conseguir lidar com a dobradinha de peões passados conectados e Bispo.

18...Ca6 19.h5! Cb4 20.h6+ Rg6 21.Bf5+!

Um belo lance, que vem com o bônus de cobrir o Cavalo-b4.

21.Rf7 22.g6+ Rf6 23.g7

Eis a vitória. É interessante reparar que, quando os papéis estão invertidos e o jogador com os peões passados conectados tem um Cavalo, a vitória é mais simples e direta. Isso acontece porque o Bispo precisa ser capaz de se sacrificar pelos dois peões, porque um Rei, um Cavalo e qualquer outro peão (contanto que o peão não tenha avançado demais) garantem a vitória.

No Diagrama 204, escolhi uma análise do grande mestre Yuri Averbach cuja vitória é difícil. Em geral, o procedimento para vencer é avançar os peões com o acompanhamento do Rei e do Cavalo, ao mesmo tempo em que se tenta evitar um bloqueio potencial. Esta façanha apresenta um desafio, porque o peão-a3 precisa ser protegido, simultaneamente à tentativa de reforçar o avanço b3-b4 pelas brancas. O procedimento de vitória é instrutivo:

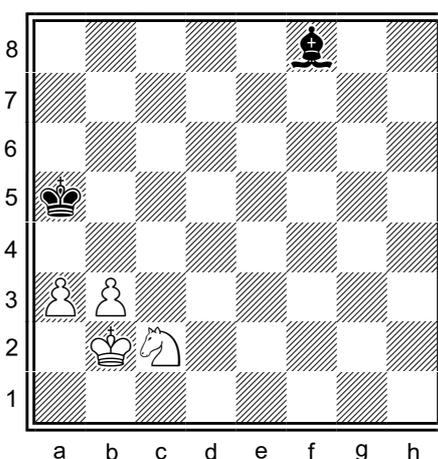


Diagrama 204
Y. Averbach, 1958

1.Cd5!

As brancas começam com a ameaça vitoriosa de 2.b4+ Rb5 3.Rb3, para que possam avançar seus peões - um plano que as pretas farão de tudo para frustrar

1...Bg7+!

As pretas encontram a melhor maneira de incomodar seu adversário. A outra tentativa, 1...Rb5 2.b4 Rc4 3.Ce3+ Rd3 (3...Rb5 4.Rb3 é justamente o que as brancas querem) 4.Cg4! Rc4 5.Ce5+! Rd5 6.Cg6, ganha um tempo vital contra o Bispo. Depois que o Bispo se move, as brancas jogam Rb2-b3 e, então, avançam seu peão-a.

2.Ra2 Rb5!

As pretas não têm como impedir b2-b4, e portanto antecipam reagir com ...Rb5-c4. Escolhas mais fracas incluem 2...Be5? 3.b4+ Ra4 4.Cb6+ Rb5 5.Cd7, com um tempo contra o Bispo. Mais uma vez, as brancas estariam prontas para jogar Ra2-b3, e vencer com o avanço do peão-a. Outro fracasso é 2...Bd4? 3.b4+ Ra4 4.Cf4! Bc3 5.Cd3!, pois as brancas chegariam bem a tempo de proteger o peão-b4 e afastar o Rei preto. O lance seguinte das brancas seria, então, Cd3-b2+, seguido por Ra2-b3, que venceria.

3.Cf4!

As brancas recuam o Cavalo para uma casa melhor, de onde ele consegue dar apoio ao avanço dos peões. As pretas teriam excelentes chances de empate depois de 3.b4? Rc4! 4.Ce3+ Rd3 5.Cd1 Rc2, quando o Rei preto ativo representaria mais que um mero estorvo.

3...Bf6

As pretas estão fazendo o que podem para restringir o Rei branco. Depois de 3...Bf8 4.Cd3 Bd6 5.Rb2! Be7 6.b4! Rc4 7.Rc2!, as brancas estariam posicionadas para forçar o recuo do Rei preto com Cd3-b2+ e Rc2-b3, uma linha vitoriosa.

4.Cd3

Como ilustrado no Diagrama 205, as brancas introduzem um plano diferente de expansão. Desta vez, elas pretendem jogar 5.a4+ Ra5 6.Ra3 Be7+ 7.b4+ e vencer. Esta é a diferença fundamental entre as peças menores em finais como este: enquanto o Bispo tem a desvantagem de ser de cor conflitante com a do peão, o Cavalo pode vencer com qualquer peão. Depois de jogar 7...Bxb4+ 8.Cxb4, o Cavalo branco e o peão-a passado vencem a partida.

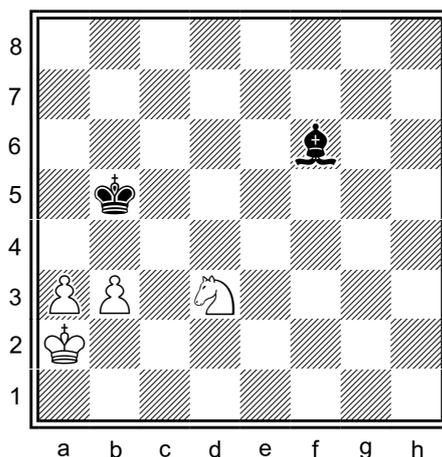


Diagrama 205
Y. Averbach, 1958

4...Be7 5.b4!

Finalmente, as brancas estão preparadas o bastante para dar apoio a este avanço. Um lance fraco seria 5.a4+?? Ra5, que proporcionaria às pretas um bloqueio ideal na ala da Dama.

5...Rc4

Este é o único meio de impedir Ra2-b3, porque 5...Ra4 6.Cb2+ Rb5 7.Rb3 não seria eficaz.

5.Cb2+ Rc3

Outros lances permitiriam Ra2-b3, que venceria.

7.Ca4+ Rc4

As pretas precisam manter contato com o peão-b4. O avanço 7...Rc2? 8.b5! Bd6 9.b6 Rd3 10.b7 Rc4 11.Cb6+ Rb5 12.Cd7 Rc6 13.b8=D Bxb8 14.Cxb8+ mostraria que o Rei preto adiantou-se demais.

8.Cb6+ Rb5 9.Cd5

As brancas ganham tempo contra o Bispo de modo que elas conseguem ativar seu Rei.

9...Bd8 10.Rb3 Rc6 11.Rc4

Agora que as brancas solucionaram a questão do avanço dos peões, o próximo passo é manter suas peças o mais ativas quanto possível e acompanhá-las até o fim do tabuleiro. Idealmente, as brancas gostariam de afastar o Rei da ala da Dama. Como aprendemos, o defensor *precisa manter seu Rei na frente dos peões*.

11...Bg5 12.a4 Bd8 13.a5 Rb7

Esta jogada oferece mais resistência que a análise de vitória 13...Rd6 14.a6 Rc6 15.b5+, fornecida pelo grande mestre Yuri Averbach. As pretas tentam deter o avanço do peão-a.

14.Rb5

As brancas passam temporariamente à frente de seus peões. Elas querem dominar o Rei preto e impedir ...Rb7-a6 que, no caso da ameaça de ...Bd8xa5, culminaria em empate.

14...Bh4 15.Cc3 Be1 16.Ca4 Bd2 17.Cc5+ Ra7

As pretas estão fazendo o máximo para tornar o progresso das brancas o mais difícil possível, ficando na frente dos peões brancos.

18.Ra4

As brancas preparam-se para a marcha do peão-b, como podemos ver no Diagrama 206. As pretas tentam frustrar este plano.

18...Be3 19.Cb3 Bf2 20.b5

Em geral, o lado superior deve tentar avançar seus peões lado a lado, se possível, e evitar que eles se separem demais.

20...Rb7

As pretas não podem abrir mão da diagonal g1-a7, que seria resultante da jogada 20...Be1? 21.Cc5 Bf2 22.b6+ Rb8 23.Rb5. Ficaria fácil demais para as brancas.

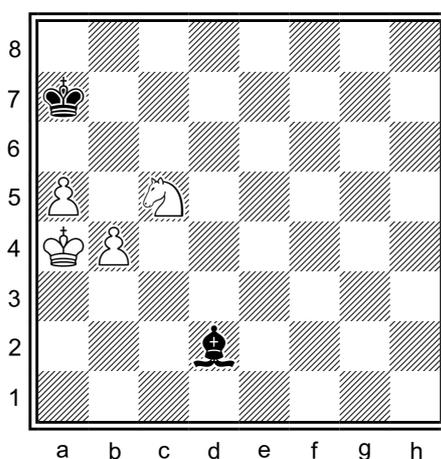


Diagrama 206
Y. Averbach, 1958

21.Rb4 Rc7 22.Rc4 Be3

As pretas mantêm a diagonal ao evitarem 22...Be1 23.b6+ Rc6 24.Cd4+ Rb7 25.Rb5, que venceria.

23.Rd5 Bf2 24.Cc5

Finalmente, as brancas completaram seus preparativos, e agora os peões deslizam até o fim do tabuleiro.

24...Be3 25.b6+ Rb8 26.Rc6 Bf4 27.Ca6+ Ra8 28.Cc7+ Rb8

As pretas resistem um pouco mais, recusando-se a proporcionarás brancas - com 28...Bxc7 29.bxc7 Ra7 30.c8=T! Rxa6 31.Ta8 xeque-mate - uma finalização tão elegante.

29.a5

Trata-se de uma finalização elegante, de qualquer maneira. Embora esta operação tenha custado muito tempo às brancas, precisamos admirar sua execução metódica. Bem devagar, elas protegeram seus peões ao longo do tabuleiro, levando o tempo necessário para posicionar suas peças adequadamente, de maneira que os peões pudessem ser acompanhados. Esta é a alma dos finais de xadrez: um cuidadoso aproveitamento das vantagens inerentes à posição. Xadrez é um jogo que requer tanto sutileza quanto brutalidade.

Uma compreensão total destes finais, em que peças menores opõem-se, requer esforço. Com o tempo, você irá perceber as características das posições que beneficiam Bispos e Cavalos e aprender a diferenciar qual é a melhor peça para cada situação específica.

TESTE SUAS HABILIDADES

Nos testes a seguir, sua tarefa é decidir qual peça menor encaixa-se melhor na posição de peões fornecida. Esteja preparado para explicar os motivos que o levaram a sua resposta. Boa sorte!

TESTE 1: Veja o Diagrama 207. Com as brancas, qual peça menor você preferiria e por quê? Onde você a colocada? Agora, com as pretas, responda às mesmas perguntas.

TESTE 2: No Diagrama 208, temos uma posição de peões equilibrada bastante comum, que pode resultar de praticamente qualquer abertura. Qual peça menor você preferiria e por quê? Em qual casa você a colocaria (já que as posições de peões são espelhadas, suas respostas seriam aplicadas aos dois lados)?

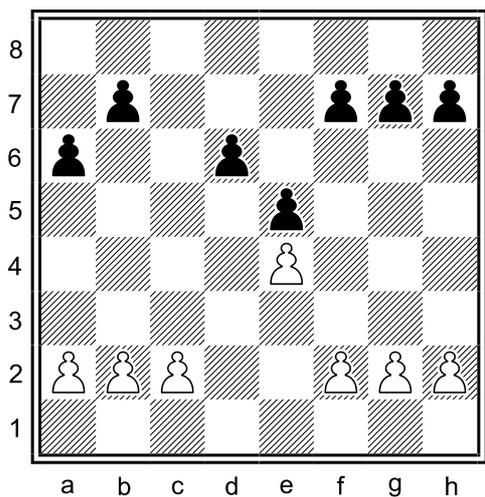


Diagrama 207

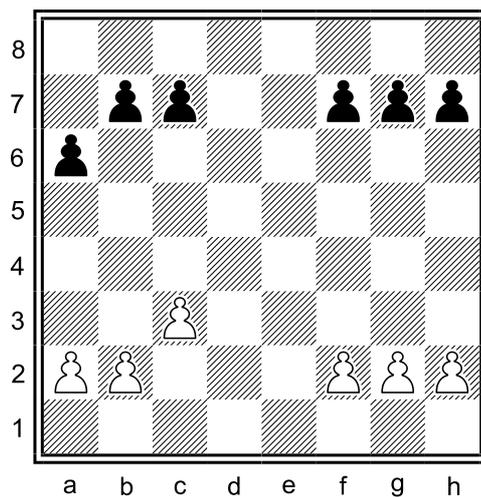


Diagrama 208

TESTE 3: O Diagrama 209 ilustra uma estrutura de peões rica em possibilidades que permite uma enxurrada de idéias criativas. Esta é uma posição para Cavalos ou Bispos?

TESTE 4: Na posição do Diagrama 209, quais são as melhores peças para as brancas e onde elas deveriam ir? Responda à mesma pergunta pelo ponto de vista das pretas.

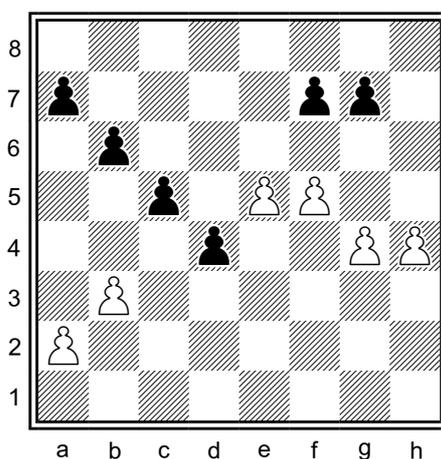


Diagrama 209

TESTE 5: Veja o Diagrama 210. Partindo do pressuposto que os dois jogadores contam com Cavalos, onde eles estariam melhor colocados? Também suponha que as pretas disponham de um Bispo das casas pretas; você colocaria o Bispo em c3 ou em d6?

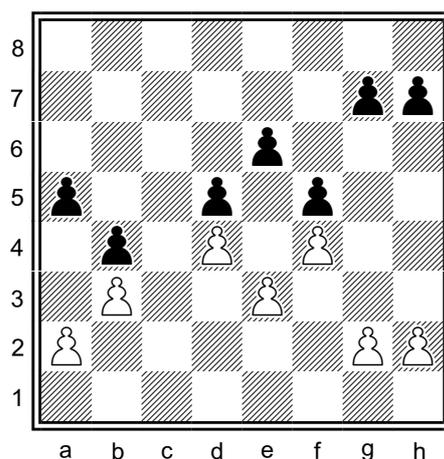


Diagrama 210

SOLUÇÕES

TESTE 1 (Diagrama 207): essa estrutura geralmente ocorre em partidas nas quais a Defesa Siciliana foi jogada. Para as brancas, esta é uma pergunta capciosa - todas as opções das brancas certamente serão boas. Um Bispo das casas pretas é bom, devido à estrutura de peões centrais das pretas. Um Bispo em b6 seria fantástico. Um Bispo das casas brancas em d5 teria a poderosa capacidade de restringir o peão-d6 atrasado e atacar a estrutura das pretas na ala da Dama. Por fim, um Cavalo seria bem empregado em d5 e f5, onde estaria protegido (estude os princípios!).

As opções das pretas também são bastante claras. A única peça que elas não gostariam seria um Bispo das casas pretas, que sofreria tentando defender o centro. Um Cavalo em f6, protegendo d5 e atacando o peão-e4, estaria bem colocado. Um Cavalo no posto avançado d4 ou f4 não seria tão bom assim, já que estas casas não são estáveis. A melhor escolha para as pretas seria um Bispo das casas brancas em e6 ou c6, protegendo d5 e jogando por ...d6-d5, para se livrar do peão-d6 atrasado.

TESTE 2 (Diagrama 208): este é um exemplo claro de uma posição que favorece Bispos. Ela beneficia Bispos de qualquer cor, já que os peões estão fluidos. Se o peão-c preto estivesse em c4, a possibilidade de um Cavalo em d3 seria interessante.

TESTE 3 (Diagrama 209): outra pergunta capciosa, já que esta é uma situação tanto para Cavalos quanto para Bispos. Pode-se defender qualquer uma das duas peças, portanto sua solução está decididamente correta!

TESTE 4 (Diagrama 209): a maioria dos peões equilibrada irá requerer dos dois jogadores atenção constante aos peões passados. Mesmo com cinco peões nas casas brancas, um Bispo desta cor em d3 ou c4 seria bastante útil. Ele iria conter os peões pretos, ao mesmo tempo em que daria apoio aos peões passados das brancas na ala do Rei. Um Cavalo branco em d3, d6 ou c4 seria fantástico. Um Bispo das casas pretas poderia não ser tão útil em uma posição como esta, mas faria sentir-me melhor se ele fosse colocado em d6.

Já que as pretas precisam preocupar-se com um peão-h passado em potencial, dispor de um Cavalo poderia ser gravemente desvantajoso. Mas se estivesse em e3 ou c3, ele decididamente seria útil. Em geral, eu preferiria um Bispo. Um Bispo das casas brancas dando apoio ao avanço da maioria central funcionaria bem.

TESTE 5 (Diagrama 210): esta é, por definição, uma posição para Cavalos. A posição está bem bloqueada, com apenas um par de peões trocados. Os postos avançados lógicos para as brancas são c5 e e5; para as pretas, c3 e e4.

Se as pretas tivessem um Bispo das casas pretas, ele não seria particularmente eficaz em c3, porque não controlaria os postos avançados das brancas. No entanto, ele cobriria ambos em d6.

8

Torre contra peças menores

Quando eu era principiante em xadrez, tive dificuldade em entender por que uma Torre era mais forte que um Cavalo ou um Bispo. Disseram-me que uma Torre valia cinco pontos na contagem de força e que as peças menores valiam três, e parecia que isso era tudo! Custei a entender por que a Torre era tão valorizada, mas finalmente compreendi quando passei a estudar finais. Na abertura e no meio-jogo, a força da Torre pode ficar camuflada pela presença de peões e outras peças. Quando a camuflagem cai, a situação fica óbvia. Neste capítulo, vamos entender exatamente de que maneira a Torre é superior a uma peça menor e conheceremos as condições em que uma Torre pode vencer.

TORRE CONTRA BISPO

Em uma luta ferrenha entre uma Torre e um Bispo, o Bispo não tem chances. Mas isso não quer dizer que a Torre irá vencer. Na realidade, embora o Bispo e o Rei de um defensor sejam empurrados de um lado para o outro pela Torre, o defensor pode resistir até alcançar o empate - se ele souber o que fazer!

O defensor deve estar ciente de dois princípios:

- *Evitar a oposição dos Reis.*
- *Evitar os cantos da mesma cor de seu Bispo.*

No Diagrama 211, temos uma situação típica, que deveria ser empate. Como veremos, na verdade, derrotar as pretas é muito fácil. Vamos seguir uma amostra de jogadas fracas das pretas que, à primeira vista, parecem bastante sensatas.

**1.Ta5 Rd6? 2.Rd4 Bc6 3.Ta6 Rc7? 4.Rc5 Bb7 5.Ta7 Rb8??
6.Rb6 Bf3 7.Tf7 Bg4 8.Tf8+ Bc8 9.Td8**

As pretas sofrem um xeque-mate no lance seguinte.

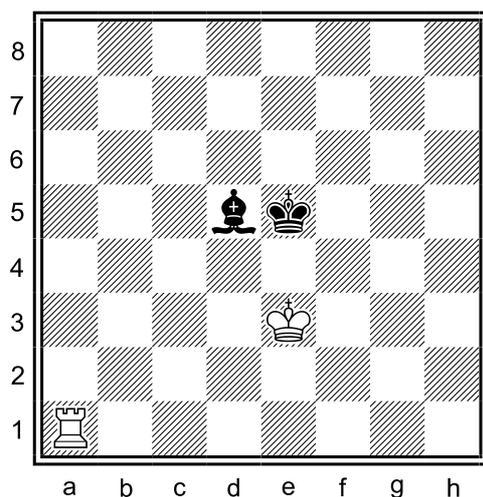


Diagrama 211

Bem, isso foi realmente um fiasco! Mas foi tão ruim assim? As pretas não estavam sendo forçadas a recuar? Sem dúvida que estavam, mas elas não precisavam cooperar tanto. Em primeiro lugar, as pretas deveriam ter evitado a oposição dos Reis, porque somente ao permitir Reis em oposição é que as pretas precisam dar marcha à ré. O próximo argumento - vital - é que o Rei deveria ter ido para o canto oposto à cor de seu Bispo. Em nosso exemplo de jogo ruim, as pretas foram para o canto-a8, uma casa branca, enquanto seu Bispo também estava em uma casa branca. O resultado, como vimos, foi a derrota rápida.

Vamos voltar para o Diagrama 211 e melhorar o jogo das pretas:

1.Ta5 Re6! 2.Rd4 Bf3

As pretas evitam 2...Bc6 3.Ta6, que as forçaria a recuar

3.Te5+ Rf6!

As pretas estão evitando 3...Rd6, que iria criar uma oposição dos Reis. As brancas, então, poderiam jogar 4.Tf5 Bg4 5.Tf6+ Be6 6.Th6 e empurrar as pretas para trás. Depois do texto, as brancas precisariam tentar outra maneira de forçar o recuo do Rei preto.

4.Te1 Bc6 5.Tc1 Bg2 6.Re3 Bb7 7.Rf4

Com os Reis em oposição, as brancas preparam um xeque com a Torre.

7...Re6!

As pretas rapidamente saem da oposição. As brancas não conseguem forçar o Rei para a lateral do tabuleiro.

No Diagrama 212, conferi às brancas uma vantagem inicial maior. Como podemos ver, com os Reis em oposição, as brancas podem forçar o Rei preto para a lateral do tabuleiro.

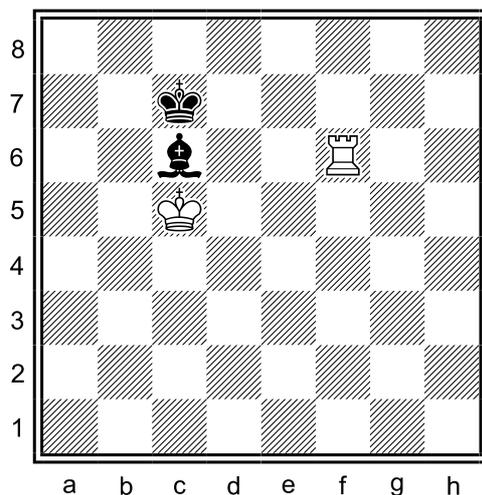


Diagrama 212

1...Bg2 2.Tf7+ Rd8!

As pretas afastam-se de a8.

3.Rd6 Re8 4.Te7+ Rf8

As pretas evitam a armadilha 4...Rd8?? 5.Tg7 com a ameaça dupla de Tg7-g8 xeque-mate e a captura do Bispo.

5.Re6 Rg8 6.Rf6 Bf1 7.Tg7+

No Diagrama 213, as brancas conseguiram atingir seu ápice, criando uma crise ao forçarem o Rei preto até a lateral do tabuleiro.

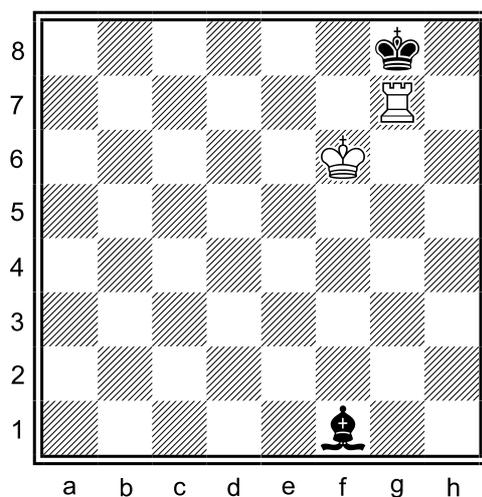


Diagrama 213

7...Rh8!

Apesar das aparências, o Rei está seguro em seu canto. O que as pretas querem evitar é 7...Rf8, que deixaria os Reis em oposição. Com os Reis em oposição, as brancas poderiam desenvolver uma rede de mate com 8.Tg1 Bd3? (isto aceleraria a derrota, mas 8...Be2 9.Te1 Bf3 10.Te3 Bg2 11.Te2 Bf3 12.Tf2 Bc6 13.Tc2 Bd7 14.Tb2! Rg8 15.Tb8+ Rh7 16.Tb7 vence) 9.Td1 Bb5 10.Td8+ Be8 11.Tc8, ganhando o Bispo.

8.Rg6 Bd3+ 9.Rh6

Agora parece que as brancas podem vencer, porque elas conseguiram forçar a oposição dos Reis. Devido à ameaça de mate afogado, as pretas ainda têm fôlego para angariar um empate.

9...Bc4 10.Tc7 Bd5 11.Tc8+ Bg8

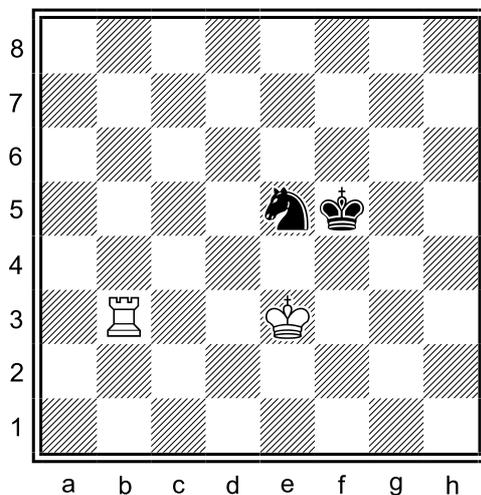
As peças brancas dominantes estão um pouco imperativas demais. Elas precisam livrar-se do mate afogado.

12.Tc3 Ba2 13.Tc2 Bb3 14.Tc7 Bg8

As brancas não têm como melhorar sua posição, e a partida está empatada.

TORRE CONTRA CAVALO

Conduzir o Rei inferior para a lateral do tabuleiro é ainda mais difícil com uma Torre contra um Cavalo. Fica mais penoso para o lado superior criar situações de Reis em oposição, e é aí que está a dificuldade, como estamos prestes a descobrir no Diagrama 214.



1.Tb5 Re6 2.Re4 Cc4

As pretas contêm a Torre branca ao cobrirem b6.

3.Tc5 Cd6+

Este lance simples mostra a força do Cavalo para romper a oposição com xeque.

4.Rf4 Cf7 5.Ta5 Cd6 6.Te5+ Rf6 7.Th5 Re6 8.Tc5 Cf7

As brancas não têm como fazer progresso. Como antes, é preciso prestar uma pequena assistência às brancas, mostrada no Diagrama 215.

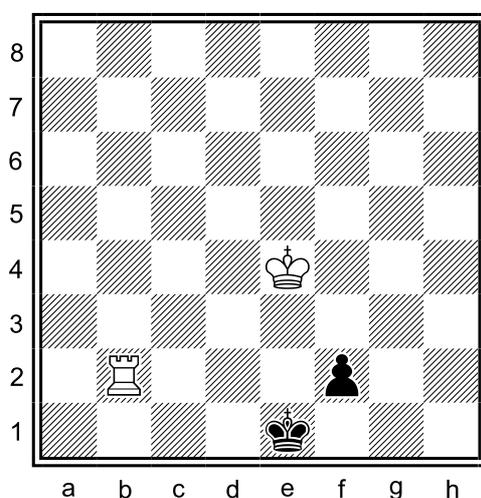


Diagrama 215

1.Re3

Isto forçará as pretas a uma subpromoção, um acontecimento freqüente em finais de Torre e peão. Esta posição é do Capítulo 4, Diagrama105.

1...f1=C+ 2.Rd3

Depois da subpromoção, as pretas sofrem um ou dois momentos incômodos. Seu Rei está preso na fila de trás, onde ele fica vulnerável a possíveis redes de xeque-mate. A solução para salvar a partida é muito simples: o lado inferior precisa manter o Cavalo próximo ao Rei. Se o Cavalo é forçado a se afastar, o defensor perde. Na próxima fase do jogo, vamos ver as brancas tentando separar o Cavalo e o Rei.

2...Cg3 3.Tg2 Cf1!

Seria um erro jogar 3...Cf5?? 4.Tg4! Cd6 5.Tf4, que prenderia e foguearia o Cavalo. Novamente, o Cavalo precisa ficar próximo a seu Rei.

4.Te2+ Rd1 5.Tf2 Re1! 6.Tg2 Rd1

As pretas não temem a posição de Reis em oposição enquanto o Cavalo estiver por perto.

7.Ta2 Re1 8.Te2+ Rd1 9.Te7 Cg3 10.Tg7 Cf1 11.Tg1 Re1 12.Tg2 Rd1

As brancas não fizeram progresso. Isso quer dizer que este final sempre empata? Absolutamente. Quando você tem um Cavalo contra uma Torre, precisa evitar os cantos a todo custo, porque é neles que a derrota fica à espreita.

O Diagrama 216 é parecido com o Diagrama 215; apenas desloquei o peão passado algumas colunas, o que faz uma grande diferença, porque ele instantaneamente coloca o Rei preto em xeque.

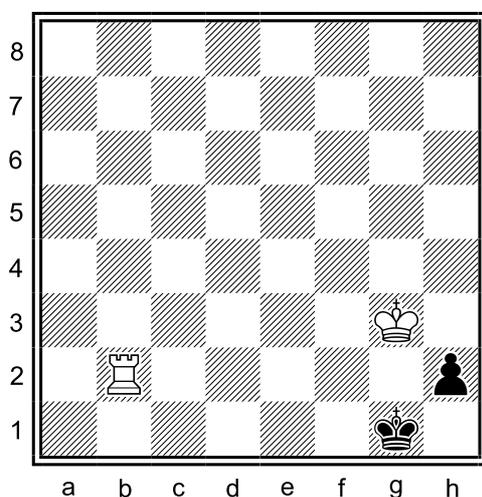


Diagrama 216

1...h1=C+ 2.Rf3

As pretas são derrotadas na hora. Sem dúvida, ficamos com a sensação de que as pretas foram logradas. Seu Cavalo não teve qualquer chance! Vamos tentar mais algumas posições iniciais nas quais as chances das pretas parecem boas.

O estudo no Diagrama 217 parece razoável, não? Mas as brancas dispõem de duas formas de vencer instantaneamente! Aqui vai a primeira:

1.Re6 Re8 2.Tg8+ Cf8+ 3.Rf6

As brancas ganham o Cavalo preto e - o propósito que os autores deste estudo tinham em mente - atraem o Rei preto para o canto.

Aqui vai a segunda maneira de vencer:

1.Rg6 Rg8 2.Tg3! Cf8+

Uma escolha melhor que 2...Rh8 3.Th3, que ganharia o Cavalo.

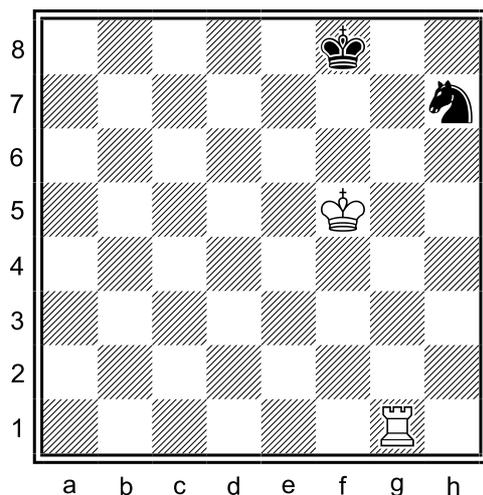


Diagrama 217
J. Kling e B. Horowitz, 1851

3.Rf6+ Rh8 4.Rf7 Ch7 5.Tg8 xeque-mate

Parece cruel ter de colocar o Cavalo preto em uma casa ruim. Bem, vamos contar com o espírito esportivo. No Diagrama 218, vemos o perigo de separar o Rei e o Cavalo e sabemos como tirar vantagem desta circunstância. Enquanto você admira o jogo que segue a posição no Diagrama 218, deixe-se surpreender pela data de sua publicação: 1257! A análise continua tão válida quanto naquela época.

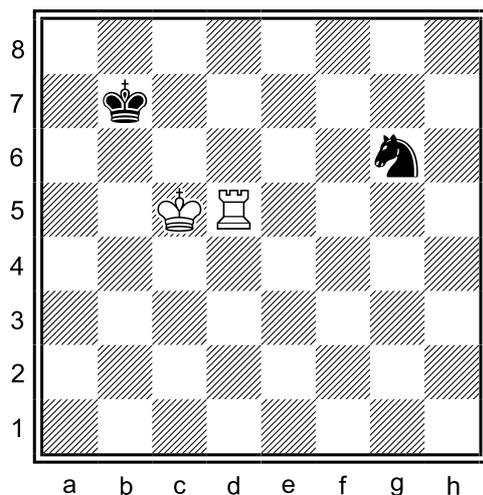


Diagrama 218
Manuscrito árabe, 1257

1.Rd6!

Este lance é um pouco inesperado, mas acerta em cheio ao seguir o plano que está desenrolando-se. O Rei branco cobre e7 e e5, que são essenciais para conter o Cavalo. Neste estudo, o Rei preto não é o alvo; em vez de persegui-lo, as brancas descobrem que é muito mais fácil encurralar o Cavalo.

1...Cf4

As pretas dispõem de mais algumas tentativas de fuga:

- **1...Cf8 2.Tg5! Rb6** (2...Rc8 3.Tg8 dá uma cravada e vence) **3.Re7 Ch7 4.Th5**, encurrala o Cavalo.
- **1...Ch8 2.Re6 Cg6 3.Td4! Rc6** (3...Rc7 4.Tg4 Cf8+ 5.Re7 Cd7 6.Tc4+ ganha o Cavalo) **4.Tc4+ Rb5 5.Tg4 Cf8+ 6.Re7** vence.
- **1...Ch4 2.Th5! Cg2** (2...Cf3 3.Rd5 Rc7 4.Th3 Cg5 5.Tg3 Cf7 6.Tg7 vence) **3.Re5** (ameaçando jogar Re5-e4 e fisgando o Cavalo no ato) **3...Ce3 4.Rd4 Cc2+** (4...Cg4 5.Tf5 Rc7 6.Tf4 Ch6 7.Re5 Rd7 8.Rf6 Re8 9.Rg7 ganha o Cavalo) **5.Rc5!** (um belo e surpreendente lance. Em vez de ir diretamente atrás do Cavalo, as brancas apenas controlam suas possibilidades no futuro. A ameaça é Th5-e5-e2, que ganha o Cavalo.) **5...Ce1 6.Tf5!** (um lance controlador semelhante. As brancas estão tecendo uma nova armadilha. O objetivo é Rc5-c4 e Tf5-f2, para fisgar o Cavalo.) **6...Cg2** (a outra tentativa, 6...Cd3+ 7.Rc4 Cb2+ 8.Rb3 Cd3 9.Rc3 Ce1 10.Tf2, é vitoriosa) **7.Rd4! Ch4 8.Tf6!** (as brancas continuam controlando o Cavalo enquanto aproximam seu Rei) **8...Rc7 9.Re4 Rd7 10.Th6 Cg2 11.Th2 Ce1 12.Te2**, e o Cavalo está perdido.

Depois desta longa pausa, voltamos à solução do autor

2.Td2!

Este sistema de controlar o Cavalo vale a pena memorizar. Repare como as duas peças brancas controlam o Cavalo ao ficar a duas casas de distância dele na diagonal. Tendo isto em mente, jogue novamente as variantes do lance anterior e procure por esta característica. Ao usar este sistema contra o Cavalo, você deixa-o particularmente vulnerável.

2...Rb6

Se o Cavalo preto tentar fugir a galope com 2...Cg6 3.Tf2! Rb6 4.Tf6! Ch4 5.Re5+ Rc5 6.Re4 Rc4 7.Tc6+ Rb5 8.Th6 Cg2 9.Th2 Ce1 10.Te2, ele acaba encurralado, como vimos anteriormente.

3.Re5 Cg6+ 4.Rf6 Cf4 5.Rf5 Ch5 6.Tg2!

As brancas ganham o Cavalo depois de 7.Tg5, enquanto as pretas assistem, desconsoladas.

TESTE 1: Se você tem uma peça menor e seu Rei está preso em ai, qual peça menor você iria querer?

CAÇA AO CAVALO

Quando eu era jovem, um de meus esportes favoritos era a caça ao Cavalo. Tudo bem, é um exercício e não um esporte, mas é divertido! Para experimentá-lo, dê uma olhada no Diagrama 219. A idéia é fazer as brancas caçarem o Cavalo coordenando o Rei e a Torre. Sempre que quiserem, as pretas podem fazer "passar o lance" como se tivessem um Rei. Este "esporte" o ajudará a reconhecer os padrões característicos deste final.

Mesmo depois dessa breve exposição, podemos resumir alguns dos princípios que governam a Torre:

- *Assim como os Bispos, as Torres não precisam de proteção. Ao contrário, elas lançam-se com insistência a perseguições, mesmo em território inimigo.*
- *As Torres podem ser eficientes em longo alcance, ou seja, a necessidade de estar "perto" da ação.*

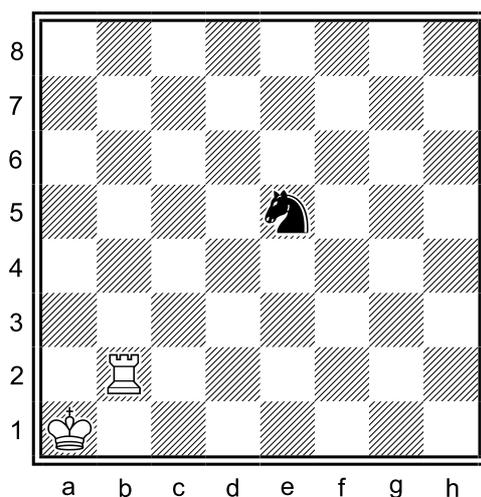


Diagrama 219

- *Embora as Torres possam bancar as valentonas e empurrar as peças menores de um lado para o outro no tabuleiro, elas são capazes de uma boa coordenação com o Rei e com todas as combinações de peças.*
- *Assim como os Bispos, as Torres são peças de longo alcance que preferem posições abertas.*

TORRE E PEÃO CONTRA CAVALO E PEÃO

Nesta seção, não poderemos explorar em detalhe todas as combinações de Torre e peão contra peça menor e peão. Em vez disso, simplesmente indicarei os métodos de vitória que o lado com a Torre pode empregar.

A posição no Diagrama 220 é razoavelmente típica nesta configuração de final. Se as brancas conseguirem fazer o defensor recuar e ganhar o peão-d6, a vitória é moleza. Mas, neste caso, as pretas entocaram-se muito bem, ficando impossível coordenar o Rei e a Torre de modo a evitar que o peão-d5 corra riscos. Por exemplo, se as brancas mandarem seu Rei para b7, as pretas aguardam, movendo seu Rei para frente e para trás em d7 e d8. Se as brancas mandarem seu Rei para h5, na intenção de correr para f7, o Rei preto sai da toca e joga ...Rc7-b6-c5 e ganha o peão-d5. De que maneira as brancas podem vencer? Simples: sempre que puderem criar as condições para um final vitorioso de Rei e peão, elas podem sacrificar a Torre! As brancas dispõem de dois procedimentos para a vitória.

1.Rf4 Rd8 2.Th8+ Rd7 3.Th7 Rd8 4.Txe7 Rxe7 5.Rg5! Rf7 6.Rf5 Re7 7.Rg6 Rd7 Rf7

As brancas também podem vencer na outra lateral, com:

1.Rd4 Rd8 2.Rc4 Rd7 3.Th7 Rd8 4.Txe7 Rxe7 5.Rb5 Rf6 6.Rb6! Rf5 7.Rc7! Re5 8.Rc6

TORRE E PEÃO CONTRA BISPO E PEÃO

É ainda mais desencorajador para a peça menor ter de defender o mesmo final com um Bispo. Isso é particularmente válido quando o peão está na casa de mesma cor do Bispo. O defensor praticamente não tem oportunidades para criar um bloqueio. Ao usarmos uma posição similar à do Diagrama 220, no Diagrama 221, vemos o Bispo sendo massacrado. Neste caso, as brancas habilmente forçam o Rei preto a sair do caminho e ganham o peão-d6.

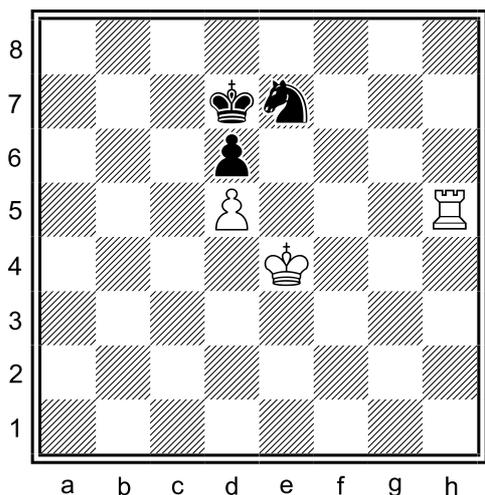


Diagrama 220

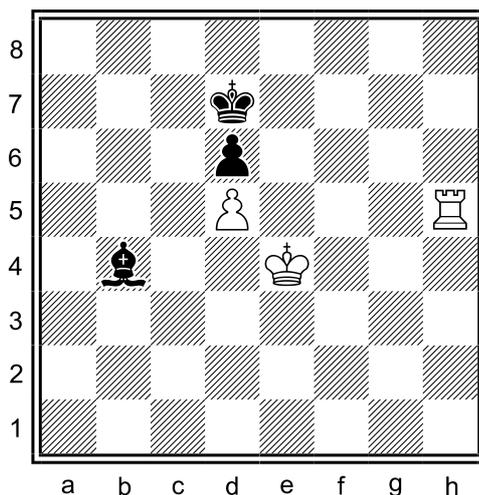


Diagrama 221

1.Th7+ Rd8 2.Rf5 Bc5 3.Re6 Bb4 4.Td7+ Rc8 5.Txd6 Bxd6 5.Rxd6

Um final vitorioso de Rei e peão. Nada muda se permitirmos que as pretas joguem primeiro, a fim de evitar que seu Rei seja empurrado para a fila do fundo. Se elas tentassem 1...Rc7 2.Th7+ Rb6 3.Rf5 Rc5 4.Re6 Rc4 5.Td7, o peão-d6 seria abatido.

Algumas vezes, o lado superior tem dificuldade em vencer nestes finais, porque avançou demais com seu peão e, portanto, seu Bispo não pode defendê-lo. O Diagrama 222 ilustra bem esses casos.

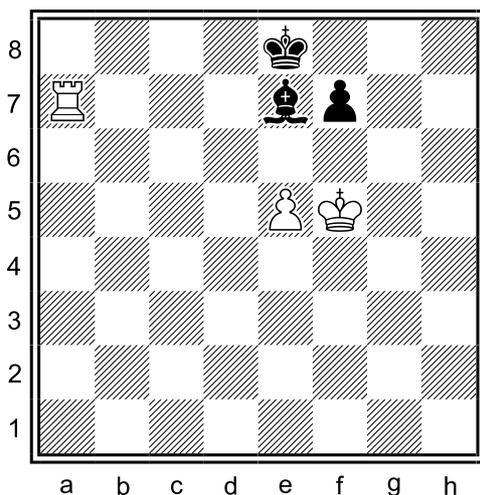


Diagrama 222
Y. Averbach. 1981

A posição no Diagrama 222 é ideal para o defensor. Seu peão-f7 cobre as casas de entrada e6 e g6, e o Bispo cobre f6 e d6. A posição, na verdade, é bem abrupta, sendo que o resultado depende de quem vai jogar primeiro. Se o lance for das brancas, o grande mestre Yuri Averbach mostra como elas venceriam:

1.Ta8+!

Se elas tivessem jogado 1.e6? Rf8!, as brancas teriam arruinado suas chances de vitória completamente.

1...Rd7

Bloquear o xeque com o Bispo produziria uma reação rápida: 1...Bd8 2.e6! Re7 3.exf7, e ele estaria perdido.

2.Th8 Bd8

As pretas estão presas por uma jogada. Seu Rei não pode se mover porque Th1-h7 tomaria seu peão-f7. Da mesma forma, um lance com o Bispo que abrisse mão do controle de f6, tal como 2...Bc5 3.Rf6 Bc3 4.Th7, custaria o peão-f7.

3.Th7 Re8 4.e6! f6

A derrota, neste momento, é inevitável, mas 4...fxe6+ 5.Rxe6 Rf8 6.Th8+ ganharia o Bispo. Agora as pretas não tem mais o que fazer em um final de Rei e peão.

5.Th8+ Re7 5.Txd8 Rxd8 7.Rxf6 Re8 8.e7

Claramente, as pretas perderam a posição, porque seu Rei foi separado do peão-f7.

Vamos voltar para o Diagrama 222. Se o lance estiver com as pretas, elas podem empatar a partida.

1...Rf8!

Este lance previne um xeque a partir da fila de trás, porque o Rei preto vai ficar completamente à vontade em g7. As pretas precisam evitar 1...Bd8?? 2.e6, que perderia na hora.

2.Ta8+ Rg7 3.Tb8

Isto leva as pretas a enfrentar um problema importante. Para onde irão se mover?

3...Bb4!

Este é o único lance que salva a partida. É vital para as pretas controlar a casa de entrada f6. Depois de 3...Bc5?? 4.Tb7 Rg8 5.Rf6, as pretas perderiam o peão-f6. O recuo 3...Bf8? perderia por um motivo diferente:

4.Tb7 Rg8 5.e6 fxe6+ 6.Rg6!! encurralaria o Rei preto no canto errado. A vitória, então, seria o simples e direto 6...e5 7.Tb8 e4 8.Te8 e3 9.Txe3 Rh8 10.Te8 Rg8 11.Ta8, com xeque-mate no lance seguinte. Agora, apesar da posição precária das pretas, a diagonal d8-h4 do Bispo é longa o suficiente para empatar a partida.

CRIE SEUS PRÓPRIOS FINAIS

Chegamos agora a uma das dicas mais importantes deste livro. Todo professor de xadrez irá aconselhar a seu aluno ou sua aluna: "pense por si próprio" e "faça seu próprio lance". Contudo, essas frases bem-intencionadas nem sempre acertam em cheio. Como os alunos poderão pensar por si próprios? Sei que essa pergunta, à primeira vista, parece absurda, mas existe uma maneira de treinar para pensar por si mesmo? Sim, existe. Meu amigo, o mestre internacional Nikolay Minev, deu-me bons conselhos no decorrer dos anos e passo um de meus ensinamentos favoritos para você: não estude apenas as posições no livro. Modifique-as você mesmo! No final da última partida, forneci uma pista importante sobre a posição no Diagrama 222. A pista está neste conceito: "...apesar da posição precária das pretas, a diagonal d8-h4 do Bispo é longa o suficiente para empatar..

Isso pode fazê-lo ponderar: "se encurtássemos a diagonal das pretas ao movermos a posição uma coluna para a direita, a posição estaria perdida?". É o que vamos verificar

Como podemos ver no Diagrama 223, nesta nova posição, parece que as brancas realmente vencem, porque as pretas precisam abrir mão do controle de g6. No entanto, desta vez, o Rei das pretas está no canto certo, e elas podem empatar com um mate afogado:

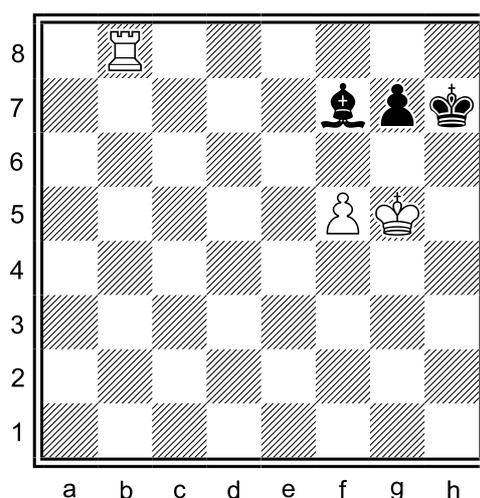


Diagrama 223
Inspiração do leitor, 1999

1...Bg8 2.Tb7 Rh8 3.Rg6 Bh7+ 4.Rg5

Senão, 4.Rf7 Bxf5 custaria o peão-f5.

4...Bg8 5.f6 gx6+ 6.Rh6 f5 7.Tb8 f4 8.Tf8 f3 9.Txf3 Bd5 10.Tf8+ Bg8

E aí está o empate.

Assim, temos um excelente método para entender finais de xadrez. Quando um autor fornece uma posição e indica de quem é a vez e qual será o resultado, leve o tempo necessário para compreender a solução, e, então, modifique a posição ligeiramente. Tente entender como uma mudança sutil afetaria o resultado. Algumas vezes, você poderá adicionar um peão ou mais. Este exercício ajudará sua compreensão e impedirá a mecanização de seus estudos!

Agora vamos voltar para o Diagrama 222 no momento em que paramos. O lance está com as pretas.

1...Rf8 2.Ta8+ Rg7 3.Tb8 Bh4! 4.Te8

As brancas tentam encurtar a diagonal do Bispo. Se as brancas jogassem tanto 4.Tb7 Rf8 quanto 4.Ta8 Be7!, elas deixariam as pretas tranquilas. Depois do texto, as pretas são forçadas a abrir mão do controle de f6. Felizmente, para elas, isso não é fatal.

4...Be1 5.Te7 Bh4 6.Td7 Rf8

As brancas não têm como progredir, porque as pretas gastarão seu tempo para recuar com seu Bispo para e7.

O que deu errado para as brancas no Diagrama 222? Quem foi o responsável? O problema das brancas foi que seu peão-e5 estava avançado demais. Elas poderiam infiltrar a posição com seu Rei apenas por f6. Se o Rei branco estivesse posicionado em e5 e seu peão-e, por exemplo, em e4, ele poderia ter ameaçado entrar por d6 ou f6, e sua infiltração não poderia ser impedida.

TORRE E PEÃO CONTRA BISPO: UMA EXCEÇÃO

Certamente não avaliei a importância do Diagrama 224 quando comecei a jogar xadrez, mas, depois que meu jogo "amadureceu" e tornei-me um jogador assíduo de torneios, achei a posição bem irritante. "Minha nossa", percebi, "as brancas estão com uma peça maior, que vale cinco pontos, contra uma peça menor, que vale três pontos, e um peão extra. Uma liderança de três na contagem de força e, ainda assim, a posição está empatada!" (esta novidade coincidiu com o impacto causado pela revelação de que um Bispo errado e um peão-h ou -a também empatam). A culpa - novamente - é do avanço exagerado do peão branco. O Rei branco precisa entrar em uma casa branca para avançar, e o Bispo pode afugentá-lo. Se o peão estivesse em f5, o lance Rg5-f6 iria, é claro, vencer no ato. Vamos ver como as pretas conseguem salvar a pele.

1.Tc7

O primeiro problema. As brancas gostariam de jogar 1.Rg6, mas 1...Bd3+ deslocaria o Rei. O texto pretende empurrar o Bispo para uma casa perdedora.

1...Ba2

É vital que 2.Rg6 seja impedido, então o Bispo preto move-se para uma casa que lhe permitirá fazer xeque na diagonal b1-h7. Este é o motivo pelo qual ambos 1...Bb3? 2.Rg6 e 1...Be6? 2.Rg6 perderiam. Outra boa alternativa ao texto é 1...Bd5, em que 2.Rg6 é enfrentado com 2...Be4+, que afasta o Rei branco.

Outro erro lamentável, porém instrutivo, seria 1...Bb5? 2.f7! Rg7 (impedindo Rg5-f6, que é uma ameaça vitoriosa) 3.Rf5 (com a ameaça de Rf5-e6-e7, a qual o Bispo preto precisa impedir) 3...Ba4 4.Tb7! (que protegeria b3 e também impossibilitaria Rf5-e6) 4...Bd1 (para atacar o peão-lí a partir de uma diagonal diferente. Um lance mais fraco é 4...Bc6 5.Re6 Bxb7 6.Re7, que venceria) 5.Re6 Bh5 6.Tc7! (uma pausa sutil na ação quando o Bispo preto é atraído para uma casa vulnerável) 6..Bg6 7.f8=D++! Rxf8 8.Rf6, resultando nas ameaças duplas de Rf6xg6 e Tc7-c8+, que entregaria a partida às brancas.

2.Tc1

Novamente, as brancas armam a ameaça de avançar com seu Rei. As brancas poderiam jogar 2.f7, que examinaremos mais tarde. Por enquanto, elas estão testando seu adversário, esperando por um erro.

2...Bd5

As pretas também evitam 2...Bf7? 3.Tc8+ Be8 4.Rf5 Rf7 5.Tc7+ Rf8 6.Re6, que venceria.

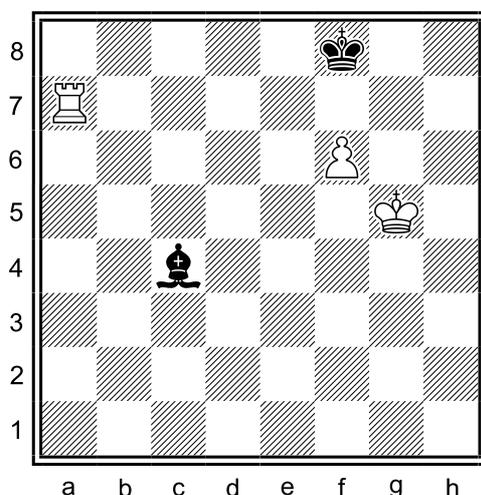


Diagrama 224
E. Del Rio, 1750

3.Rf5 Rf7! 4.Re5 Bb3

A diagonal do Bispo é longa o suficiente para poder lidar com a posição. Com seus próximos lances, as brancas continuam a criar problemas que dispõem de apenas uma solução.

5.Tc7 + Rf8 5.Tb7 Bc4 7.Th4 Ba2!

O único lance possível. Vimos que 7...Bf7? 8.Tb8+ seria vitorioso. Também fica fora de cogitação 7...Bg8? 8.Tb8+ Rf7 9.Tc8 Bh7 10.Tc7+ Rf8 11.Re6 Bg8-t- 12.17, que venceria para as brancas.

8.Rf5 Bd5!

Novamente, o único lance possível, porque 8...Rf7? 9.Tb7+ Rf8 10.Rg6 venceria.

9.Rg6 Bf7+!

Com e4 sob cobertura, este é o único xeque das pretas.

10.Rg5 Bd5! 11.Th4

As brancas seguem uma nova abordagem, na esperança de romper as defesas das pretas.

11...Bb3 12.Th8+ Rf7 13.Th7+ Rf8 14.f7

A partida agora alcançou a posição mostrada no Diagrama 225. As pretas encaram um novo problema. O que você faria?

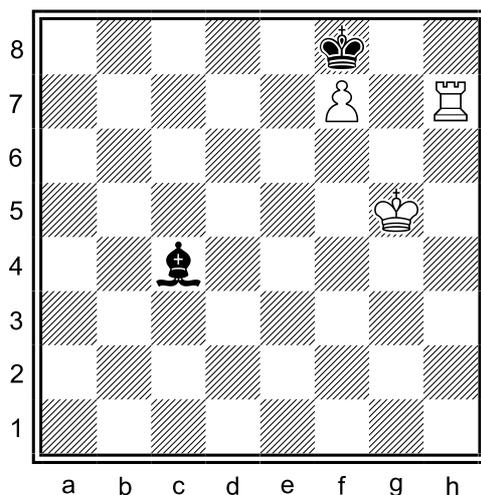


Diagrama 225
E. Del Rio, 1750

14...Re7!!

Um lance brilhante, que dribla a derrota contida na seguinte alternativa: 14...Bxf7? 15.Rf6 Ba2 16.Th8+ Bg8 17.Rg6, que ganharia o Bispo. O texto impede Rg5-f6 e prepara a captura do peão-f7.

15.Rg6 Bc4

As pretas não devem ceder à tentação de jogar 15...Bc2+?? 16.Rg7, que venceria para as brancas.

15.Tg7 Bb3 17.f8=D++

As brancas não têm como melhorar sua posição ainda mais e, portanto, descartam seu peão remanescente.

17...Rxf8 18.Rf6 Re8

As pretas salvam-se com o empate. Esta linha principal leva-nos diretamente para o Diagrama 224. Imagine o que aconteceria se as brancas tivessem escolhido a abordagem mais direta:

1.f7

As brancas aparecem com esta ameaça, planejando Rg5-f6 para vencer. Você consegue adivinhar o único lance possível para as pretas?

1...Rg7!!

Uma imagem espelhada da linha anterior O peão está envenenado: 1...Bxf7? 2.Rf6 Bh5 3.Ta8+ Be8 4.Tb8 Rg8 5.Txe8+ ganharia o Bispo e venceria a partida.

2.Rf5 Bxf7 3.Rg5 Rg8!

Este lance é a chave para o empate. Vimos que 3...Rf8? 4.Rf6 resultaria em derrota.

4.Rf6 Bd5

Já vimos isso antes: um empate.

Assim, chegamos ao fim desta seção sobre Torre contra peças menores. Esta visão geral foi deliberadamente tendenciosa em favor da Torre. Minha intenção foi mostrar como ela é superior e pode dominar uma peça menor na maioria dos finais. Um dos grandes pontos fortes é sua capacidade de ser trocada para permitir um final vitorioso de Rei e peão. Deixo você com uma sugestão: quando repetir jogos de grandes mestres, preste atenção especialmente naqueles finais em que um jogador dispõe de uma qualidade de vantagem. Observe como o grande mestre manipula a Torre para superar a peça menor.

TESTE 2: (Não monte esta posição no tabuleiro.) Imagine que você joga com as brancas na seguinte posição: Rg5, Tc7 e um peão em h6. As pretas têm Rh8 e Bb1. Você pode vencer?

ESTUDOS PARA DIVERSÃO

Como você sem dúvida percebeu, gosto especialmente de estudos de natureza prática, então, em vez de completar este capítulo com uma série de testes, prefiro compartilhar alguns de meus estudos favoritos que apresentam as peças relevantes a esta análise.

Como já mencionei, em janeiro de 1999, joguei um match de 10 partidas contra o grande mestre Michael Adams, em Bermuda. Na primeira partida, fiz um dos melhores jogos da minha carreira e alcancei uma posição vitoriosa, apenas para perder grosseiramente uma qualidade e entregar a partida em apenas alguns lances. Meu amigo, o grande mestre Lubosh Kavalek, escreveu-me um e-mail para dizer que não me preocupasse, que eu havia jogado bem e recuperaria o ponto. Para me alegrar, ele mandou o estudo elaborado por Vancura (Diagrama 226), e logo a derrota ficou em segundo plano.

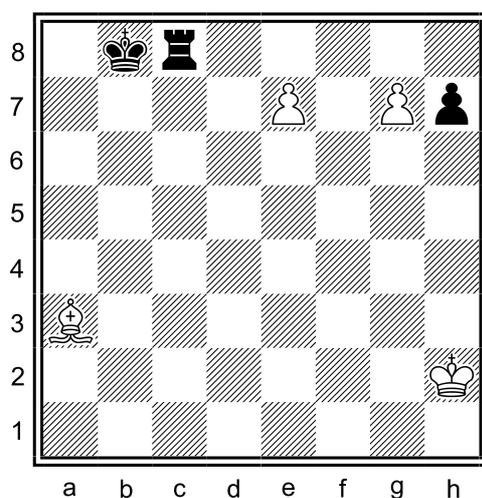


Diagrama 226
Vancura, 1916

O Bispo - uma peça de longo alcance - tem, em geral, melhores chances do que um Cavalo contra uma Torre. Obviamente, a verdade dessa generalização depende das características específicas da posição. O charme deste estudo é a intrigante virada na forma como o Bispo domina a Torre. As brancas parecem dispor de duas estratégias para vencer. A primeira, movendo o Rei, não surte efeito:

1.Rh3 Rc7 2.Rh4 Rd7 3.Rh5 Re6 4.Rh6 Rf7 5.Rxh7 Tg8

As pretas empatam. Talvez um lance diferente com o Rei funcione:

1.Rg3 Rc7 2.Rf4 Rd7 3.Rf5 Te8 4.Rf6 h5 5.Rf7 h4 6.g8=D Txg8 7.Rxg8 Re8 8.Rg7 h3 9.Bd6 h2 10.Bxh2 Rxe7

Esta linha também empata. Então as brancas não podem vencer avançando o Rei. Portanto, elas tentam a segunda estratégia:

1.e8=D! Txe8 2.Bf8

De repente, as pretas parecem perdidas, porque o peão-g esta pronto para a promoção. Simples, certo? Então, por que as pretas estão tentando esses xeques "espinhosos" agora?

2...Te2+ 3.Rh3

As brancas não podem entrar na coluna-g, porque 3.Rg3 Te6 4.Bd6+ Rb7, seguido por ...Te6-g6+, salvaria a partida para as pretas.

3...Te3+ 4.Rh4 Te4+

As pretas são obrigadas a manter a série de xeques, porque 4...Te1 5.Bd6+ Rb7 6.g8=D Th1+ 7.Rg4 Tg1+ 8.Bg3 bloquearia o xeque e salvaria a Dama. O Bispo branco parece estar em todos os lugares!

5.Rh5 Te5+ 6.Rh6 Te1

Agora as pretas estão preparadas para fazer xeque por trás e espetar a Dama recém-criada. Ambos 6...Te3 e 6...Te2 7.Bd6+ cobririam h2 e g3 e levariam à vitória. No momento, parece um empate, porque os xeques aparentam ser fortes demais.

7.Bc5!

As brancas cobrem g1 e ameaçam promover seu peão com xeque. As pretas precisam recuar.

7...Te8 8.Rxh7

As brancas estão prontas para Bc5-f8 e a promoção do peão-g7.

8... Td8

As pretas assumem uma postura defensiva. Agora o objetivo é ...Td8-d7, para cravar o peão-g. Seria mais fraco jogar 8...Rc7? 9.Bf8 Te1 10.g8=D Th1+ 11.Bh6!, que bloquearia o xeque e salvaria a Dama mais uma vez.

9.Be7!

Este lance bloqueia a ameaça das pretas com tempo.

9...Tc8

Não há outra escolha, porque 9...Te8 10.Bf8 transpõe para a linha fraca mencionada depois do oitavo lance.

10.Bf8 Tc7 11.Bd6

Uma cravada na Torre - exemplo impressionante da capacidade do Bispo de parecer estar em todos os lugares! Repare quantas casas decisivas o Bispo precisou cobrir: f8, e7, d7, c7, h6, g1, g3 e h2. O Bispo bloqueou a Torre na sétima e na oitava filas, bem como nas colunas-h e -g, tudo isso a partir de a3.

Vancura também não ficou satisfeito com esta linha de jogo, que permite um Bispo constranger a Torre! Ele encontrou uma bela maneira de mostrar como um Cavalo também poderia desbancar seu adversário mais poderoso, como veremos agora.

No Diagrama 227, o Cavalo branco parece estar tão mal colocado que fica difícil imaginar que as pretas não sejam capazes de sacrificar sua Torre pelo peão-g7 e conseguir um empate. Como é que as brancas podem ganhar esta posição? O primeiro lance das brancas é nada menos que impressionante:

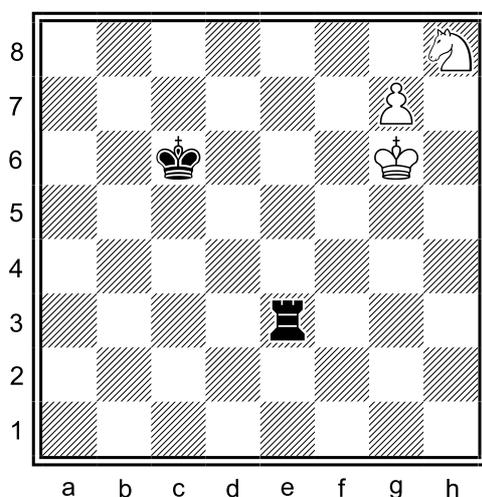


Diagrama 227
Vancura, 1925

1.Rh5!!

Ao contrário da idéia imediata de dar apoio ao peão passado, o Rei branco dá um passo para trás, a fim de permitir que o Cavalo mova-se para g6. O óbvio não funciona: 1.Rf7? Tf3+ 2.Re7 Tg3 empataria, e 1.Rf5? Te8 2.Cg6 Rd6 3.Cf8 Re7 4.g8=D Txf8+ também empataria.

1...Te8

Esta é a melhor chance das pretas, porque 1...Te5+ 2.Rh6 Te8 3.Cg6, com a intenção de jogar Cg6-f8 (3...Tg8? 4.Ce7+ resultaria em um garfo), venceria para as brancas. Além disso, 1...Th3+ 2.Rg4 Th1 3.Cg6 Tg1+ 4.Rf5 Tf1+ 5.Re6 Te1+ 6.Ce5+!, em uma interposição com xeque, também venceria para as brancas.

2.Cg6 Rd6

As pretas escolhem este lance, sabendo que dispõem de uma defesa extremamente traiçoeira em 2...Ta8, a partir da qual as brancas deverão jogar com precisão para vencer: 3.Rh6! (o imediato 3.Cf8? Ta1 4.Ce6 Ta8! dá no mesmo. Agora a ameaça é 4.Cf8 Tal 5.g8=D Th1+ 6.Rg7 Tg1+ 7.Cg6, que salva a Dama) 3...Rb5 (na tentativa de escapar de garfos do Cavalo e ameaçando com ...Ta8-g8. Embora pareça que o Rei preto tenha várias casas para onde se mover, na realidade, ele não possui uma sequer. Ele não pode entrar na sétima fila, 3...Rb7 ou 3...Rc7 4.Cf8 Ta6+ 5.Rh7, porque as pretas não podem cravar o peão-g na sétima fila. Se as pretas tentarem 3...Rd5? 4.Cf8, o peão-g irá ser promovido com xeque. Finalmente, 3...Rc5 4.Cf8 Ta6+ 5.Rh5 Tal 6.Ce6+ Rd6 7.g8=D Th1+ 8.Rg6 Tg1+ 9.Cg5 vence.) 4.Cf8 Ta6+ 5.Rh5 Tal 6.Ce6! Ta8 (no caso de 6...Th1+ 7.Rg6 Tg1+ 8.Cg5, o peão-g é promovido) 7.Cc7+ Rc6 8.Cxa8 - completando uma viagem notável enquanto o Cavalo pula de um canto para o outro.

3.Cf8 Te1

A posição, mostrada no Diagrama 228, mudou. Parece que as pretas estão prontas para fazer xeques por trás e conseguir o empate. Agora, as brancas executam um lance mágico.

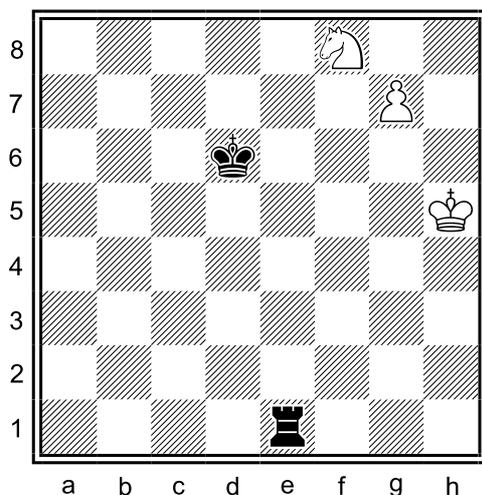


Diagrama 228
J. Vancura, 1925

4.Ce6!!

Bela jogada. A Torre preta é impedida de retornar a e8 e precisa tentar barrar o peão por tras.

4...Te5+

Mais uma vez, 4...Th1 + 5.Rg6 Tg1+ 6.Cg5, e o peão seria promovido.

5.Rg4! Te1 6.Rf5! Tf1+

Depois de 6...Te5+ 7.Rf4, as pretas ficariam sem xeques úteis. As brancas vencem nos dois lances seguintes:

7.Rg6! Tg1+ 8.Cg5

Um exemplo encantador da capacidade do Cavalo de interferir e de dar apoio a um peão passado.

Bem, estes foram, certamente, dois estudos agradáveis, mas vamos recapitular a história principal: a Torre é a melhor peça, o que foi provado historicamente várias vezes. O Diagrama 229 mostra a posição final do match mais célebre na história do xadrez. A posição foi retirada da vigésima primeira partida do match entre Spassky e Fischer de 1972, em Reykjavik, Islândia.

Depois de 31 lances, os jogadores atingiram a posição mostrada no Diagrama 229. A posição nem parece estar perdida, parece? Dois peões passados conectados na ala da Dama e uma contagem de força parrelha é

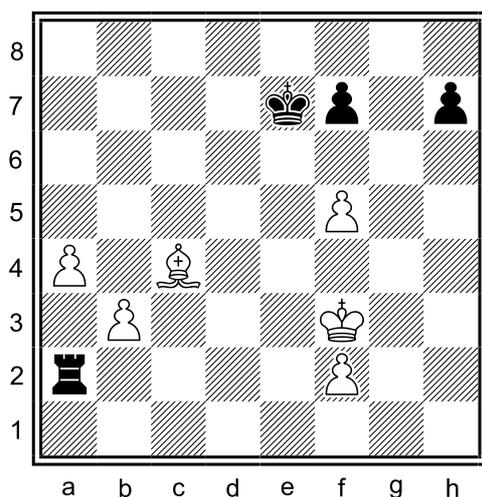


Diagrama 229
Spassky-Fischer, 1972

tudo o que as brancas têm como consolo, porque a Torre preta é simplesmente poderosa demais. Os três elementos essenciais da posição são: a Torre está bem posicionada (atrás dos peões passados conectados das bran-

cas, ela os mantém imóveis); os peões-f dobrados têm valor limitado; e o peão-h passado das pretas é o melhor do tabuleiro. Esta combinação de "melhor peça e melhor peão" e uma mistura letal.

31...f6

As pretas tiram o peão de uma casa branca, onde ele está vulnerável a ataques, e fixam o peão-f5 branco em uma casa branca, onde ele causa problemas para a defesa.

32.Bg8

As brancas não dispõem de tempo para levar seu Rei até a ala da Dama, porque o peão-h é forte demais. Além disso, 32.Bb5 Rd6 33.b4 Tb2 custaria a elas seu peão-b. Ao seguirem o texto, as brancas tentam ganhar tempo, movendo-se para frente e para trás, na esperança de poder criar uma fortaleza para manter a posição.

32...h6 33.Rg3 Rd6

O Rei preto dirige-se para a casa central e5 com a finalidade de assediar o peão-f5 e o Rei branco.

34.Rf3 Ta1!

As pretas estão preparando-se para ...Ta1-g1 e isolar o Rei branco, de modo que seu peão-h possa avançar. As pretas também evitam 34...Rc5?? 35.b4+ Rxb4 36.Bxa2, que resultaria em um fracasso estrondoso.

35.Rg2 Re5 36.Be6 Rf4!

As pretas limitam ainda mais as opções das brancas, que estão rapidamente ficando sem lances.

37.Bd7 Tb1 38.Be6 Tb2!

As brancas estão praticamente em zugzwang, e algo em sua posição precisa ceder.

39.Bc4

As brancas oferecem o peão-f5.

39...Ta2!

As pretas declinam a oferta! Depois de 39...Rxf5 40.a5 Ta2 41.a6, as brancas conseguiriam ativar seus peões passados.

40.Be6 h5 41.Bd7

A posição, mostrada no Diagrama 230, foi adiada. Depois de uma noite de estudos, Spassky resolveu jogar a toalha e abandonou a partida. Bobby tornou-se o novo Campeão Mundial e não disputou partidas de

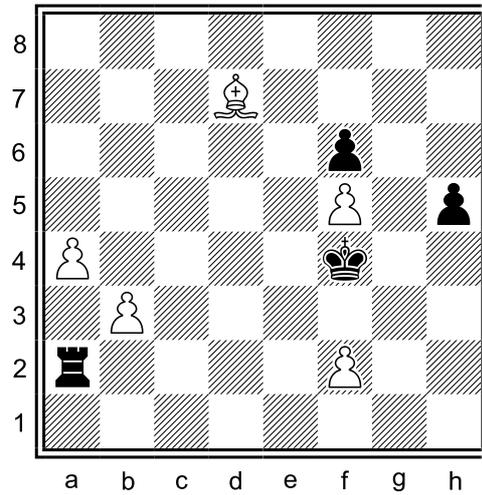


Diagrama 230
Spassky-Fischer, 1972

xadrez em público nos 20 anos seguintes - uma pena. Quanto à partida, Bobby teria vencido ao acompanhar seu peão-h até o final do tabuleiro: **41...Rg4 42.b4 h4 43.a5 h3+ 44.Rg1 Ta1+ 45.Rh2 Tf1 46.a6 Txf2+ 47.Rg1 Ta2 48.b5 h2+ 49.Rh1 Rg3**, com xeque-mate no lance seguinte.

SOLUÇÕES

TESTE 1: você iria preferir um Bispo das casas brancas. O canto-a1 é uma casa preta, e um Bispo das casas brancas seria necessário para o empate. Um Cavalo provavelmente perderia.

TESTE 2: a posição está empatada. O Rei preto está no canto certo. Depois de **1.h7 Bxh7 2.Rh6 Bg8**, a partida provavelmente terminará em mate afogado.

9

Os raros e os "perfeitos"

DAMA CONTRA TORRE

Um final de Dama contra Torre é bastante raro. Em minha carreira de torneios, de quase três décadas, lembro-me de ter jogado este final específico apenas uma vez! Eu estava com a Torre e fui derrotado. Então por que dedicar um capítulo inteiro a um final complicado que raramente acontece na prática? Esta é uma boa pergunta, e pensei bastante a respeito quando estava planejando este livro, até que me dei conta que entender este final em particular é vital para decifrar os poderes da Dama. Conhecer a Dama, por sua vez, leva à melhor compreensão das limitações da Torre. Agora que já exaltamos os poderes da Torre contra uma peça menor, este capítulo irá mostrar qual é a peça que realmente manda no tabuleiro. É a Dama!

Apesar da raridade deste final, ele tem o potencial de aparecer com frequência e pode surgir inesperadamente. O Diagrama 227, no Capítulo 8, exibiu a linha 1.Rh5 Te8 2.Cg6 Ta8 3.Rh6, quando as pretas poderiam ter tentado 3...Rd6 4.Cf8 Re7 5.g8=D Txf8, criando uma posição de Dama contra Torre. Seguidamente, quando os jogadores com a Torre percebem que terão de enfrentar a Dama, eles abandonam, em vez de continuar jogando!

No Diagrama 231, as brancas poderiam dispor de outras maneiras para ganhar a posição, mas a maioria dos grandes mestres jogaria 1.Txc7 Txc7 2.b6, em que um peão será promovido. Uma continuação provável é 2...Td7+ 3.Rc2 Td6 4.b7 Txa6 5.b8=D, que leva ao final que estamos analisando.

Dessa forma, finais de Dama contra Torre podem aparecer facilmente a partir do final mais comum de todos, o de Torre contra Torre. Até que ponto este final é fácil ou difícil? Quando me ensinaram pela primeira vez o final de Dama contra Torre, ele era considerado razoavelmente simples e direto. O lado superior marcharia com seu Rei em direção ao adversário e, em conjunto com os poderes da Dama, forçaria o deslocamento do Rei

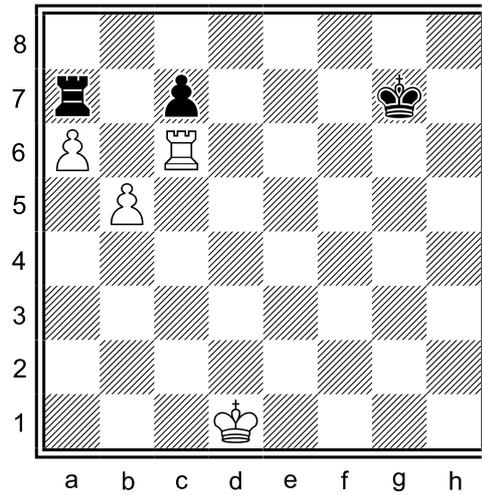


Diagrama 231

defensor para a lateral do tabuleiro até encurralá-lo em um canto, para então separá-lo à força da Torre que estava tentando proteger A Dama, então, faria uma série de xeques, até conseguir um espeto bem-sucedido contra o Rei e a Torre, e venceria a partida. Esta visão predominante de uma vitória fácil durou vários séculos. No entanto, um certo amigo meu, o programador Ken Thompson, famoso por seu trabalho na Bell e na UNIX, abalou essa noção já arraigada.

UM POUCO DE MALÍCIA

O programa de computador elaborado por Ken revelou que o final de Dama contra Torre é muito mais difícil que se poderia imaginar Louco para fazer uma "pegadinha", começou a procurar por um grande mestre que servisse de vítima para jogar pelo lado superior

Enquanto imaginava quem desafiaria, Ken não precisou procurar muito. O ilustre grande mestre norte-americano Walter S. Browne, hexacampeão dos Estados Unidos, tem uma sólida reputação em aceitar desafios arriscados. Ele foi escolhido imediatamente. Ken desafiou Walter a ganhar a Torre ou dar o xeque-mate no computador usando a Dama e 50 lances. Sem desconfiar da armação, Walter não conseguiu vencer com o número de lances estipulado. Aborrecido com o resultado, pediu revanche e, depois de alguns dias de estudo meticuloso, conseguiu vencer. Intrigado e incomodado por ter sido malsucedido em sua tentativa anterior, Walter demonstrou nova consideração por este final, que lhe havia proporcionado novas constatações. O computador havia deixado uma de suas primeiras marcas no mundo do xadrez.

O que o computador revelou que ninguém havia conseguido perceber antes? No passado, o defensor faria de tudo para manter sua Torre sob a cobertura protetora do Rei, permitindo a separação apenas quando forçado. A Dama então atacava com xeque ao Rei para espetar a Torre com uma série de xeques, e a partida terminava. O que o computador mostrou foi que o defensor deveria, em determinadas posições, *afastar sua Torre voluntariamente antes de ser forçado a fazê-lo*. Em tais casos, a Dama não consegue criar um espeto, e só é possível forçar a vitória por meio de um lance de espera. Dessa maneira, a derrota inevitável pode ser adiada, mas não evitada. Preciso confessar que ainda não entendo todas as nuances deste final, mas os princípios por trás deste procedimento de vitória vêm funcionando há séculos e são fáceis de aprender

Em resumo, o lado superior precisa intimidar o defensor como se a Torre não existisse! Os princípios seguintes levam ao espeto da Torre e à vitória:

- *Rei defensor precisa ser afugentado do centro para as laterais do tabuleiro.*
- *Assim que o Rei do defensor estiver descentralizado, o lado superior deve agrupar as peças do defensor em um canto.*
- *Depois que o Rei estiver encurralado, força-se a Torre a se afastar da proteção do Rei.*

Vejam como este final era ensinado pelos mestres antigos. O Diagrama 232 é uma posição inicial fornecida pelo grande mestre Paul Keres, e seguiremos sua análise.

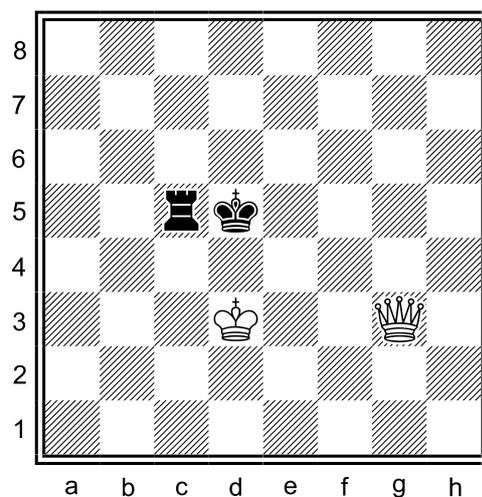


Diagrama 232
P. Keres, 1973

1.Df3+ Re5 2.De4+ Rd6 3.Rd4 Tc6

Keres prontamente reconhece que este lance não chega a ser forçado. Ele nem mesmo é o melhor lance, 3...Ta5 provavelmente resistiria por mais tempo. Por enquanto, estamos apenas interessados no método empregado pelas brancas.

4.De5+ Rd7 5.Rd5 Tc7 6.De6+ Rd8

Como mostra o Diagrama 233, as brancas fizeram um progresso considerável, tendo forçado o Rei preto para a borda do tabuleiro. Agora as brancas precisam ajustar suas peças.

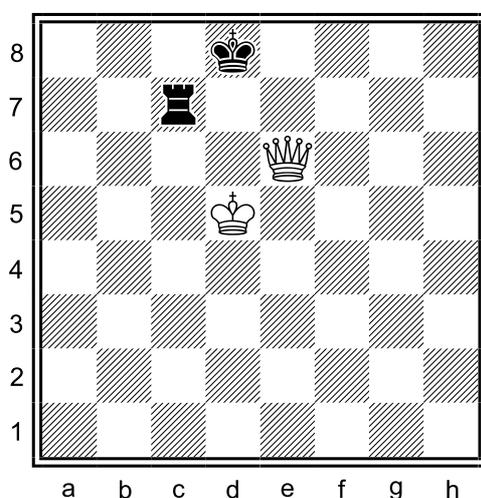


Diagrama 233
P. Keres, 1973

7.Dg8+

As brancas não vão cair no diabólico 7.Rd6?? Tc6+ 8.Rxc6, que levaria a um mate afogado.

7...Re7 8.Dg7+ Rd8 9.Df8+ Rd7

No Diagrama 234, as brancas gostariam que o lance fosse das pretas, então elas procuram repetir a posição, passando a vez para as pretas. As brancas precisam achar um meio de perder o lance.

10.Df4

Embora existam outras maneiras para perder o lance, esta parece descomplicada, porque a Torre preta está dominada.

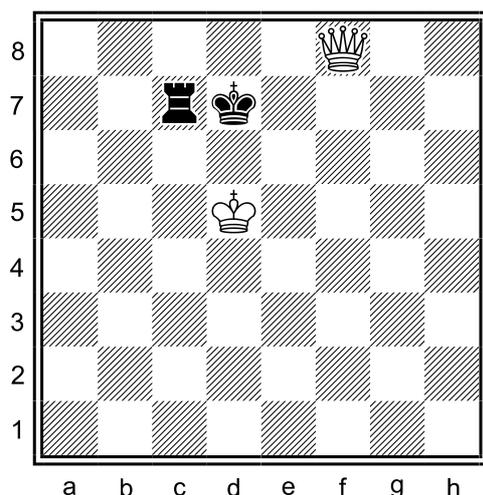


Diagrama 234
P. Keres, 1973

10...Rc8

O Rei preto recua. Se, em vez disso, as pretas tivessem movido a Torre, 10...Tc2? 11.Df5+ e Df5xc2, 10...Ta7? 11.Df7+ e Df7xa7, 10...Tb7 11.Df7+ Rc8 12.De8+ Rc7 13.Rc5! Ta7 14.De7+ Rb8 15.Dd8+ Rb7 16.Rb5! Ta8 17.Dd7+ Rb8 18.Rb6 venceria.

11.Rd6!

As brancas avançam, pressionando com seu Rei e controlando um número cada vez maior de casas.

11...Rb8

Possibilidades mais rápidas de derrota aguardam 11...Td7+? 12.Rc6, que venceria para as brancas, ou 11...Ta7? 12.Df8+ Rb7 13.Df7+! Rb8 (13...Rb6 14.Db3+ Ra5 15.Rc6 Ta6+ 16.Rc5 venceria) 14.De8+ Rb7 15.Dd7+ Rb8 16.Dd8+ Rb7 17.Dc7+ Ra6 18.Dc6+ Ra5 19.Rc5, que também venceria.

Como ocorre com frequência neste final, as brancas não chegam a lugar algum forçando xeques. A partir da posição no Diagrama 235, como no Diagrama 234, as brancas precisam fazer um lance de espera, que fortalece sua posição ao mesmo tempo que que passa o lance ao adversário.

12.De5! Tb7

As pretas estão sendo espremidas no canto, porque o texto era inevitável: 12...Rb7 13.Db5+ Rc8 14.Da6+ Rb8 15.Db6+ Tb7 16.Dd8+ Ra7 17.Rc6, e o Rei branco conquistaria c6, como em nossa linha principal.

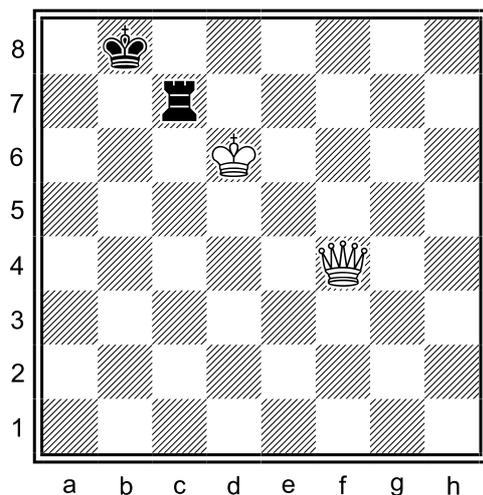


Diagrama 235
P. Keres. 1973

13.Rc6+! Ra8

Os primeiros dois princípios de jogo agora estão completos. O passo final é forçar a Torre a se afastar

14.Da1+ Rb8 15.Da5

O Diagrama 236, que mostra a posição analisada por Philidor, em 1777, indica que as pretas não têm escolha a não ser afastar sua Torre.

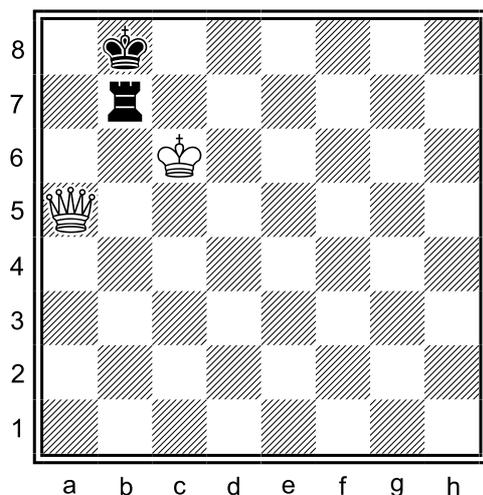


Diagrama 236
F.A.D. Philider, 1777

15...Tb1

A Torre preta pode correr, mas não pode se esconder. Há outras três opções igualmente indesejáveis:

- 15...Th7 16.De5+ Ra8 17.Da1+ Rb8 18.Db1+.
- 15...Tf7 16.De5+ Ra7 17.De3+ Rb8 18.De8+.
- 15...Tb3 16.Dd8+ Ra7 17.Dd4+ Rb8 18.Df4+ Ra7 19.Da4+.

Todas levam à captura da Torre preta. Depois do texto, como era de se esperar, uma série forçada de xeques toma a Torre.

16.Dd8+ Ra7 17.Dd4+ Rb8 18.Dh8+ Ra7 19.Dh7+

Já que o Rei e a Torre estão espetados, as brancas vencem.

Este exemplo mostra o quanto as brancas precisam estar atentas para não permitir um mate afogado. Uma exceção a esta vitória ocorre se o Rei branco inicia em uma posição ruim, como mostra o Diagrama 237. Esta análise, de autoria de Domenico Lorenzo Ponziani (1719-1796), um sacerdote italiano, mostra que a Dama branca é poderosa demais, e as pretas conseguem dar um xeque perpétuo:

1...Th7+ 2.Rg5 Tg7+ 3.Rf5 Tf7+ 4.Rg6

As brancas retornam para a ala do Rei, porque 4.Re5 Te7 empataria.

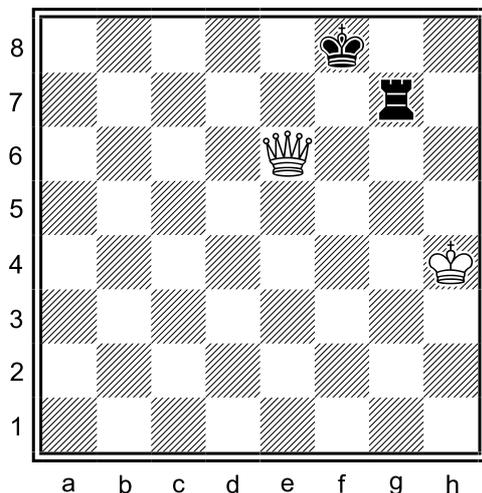


Diagrama 237
D. L. Ponziani, 1782

4...Tg7+ 5.Rh6 Th7+!

As pretas atingem seu objetivo. Elas dão xeque perpétuo ou, no caso de 6.Rxh7, mate afogado.

ANÁLISE DE COMPUTADOR

Desde que o enxadrista de maior pontuação, Garry Kasparov, perdeu um famoso match, em 1997, para o programa de computador da IBM, Deep Blue, uma perturbadora tendência desenvolveu-se no xadrez. Esta nova tendência considera a tecnologia como sendo uma "autoridade maior" que os seres humanos. Não quero aprofundar-me nos detalhes do match Kasparov-Deep Blue de 1997, mas afirmo que a derrota de Kasparov foi indevidamente prematura. Ele cometeu dois erros grosseiros. Na segunda partida do match de seis jogos, ele abandonou uma posição empatada. Na sexta partida, ele cometeu um erro bastante comum, algo que os enxadristas descrevem como dedo-falho: moveu a peça errada na abertura. Com essa bobeadada, caiu em uma armadilha de abertura típica e perdeu a partida antes mesmo de começar. O Deep Blue simplesmente seguiu sua biblioteca pré-programada de lances de abertura e, quando teve de fazer um lance original, a posição já estava ganha. Kasparov perdeu a sexta partida na primeira hora de jogo, depois de apenas 19 lances, a derrota mais rápida de sua carreira. Dois erros grosseiros em um match curto de seis partidas deixaram a recuperação difícil demais.

O placar final do match, de $3\frac{1}{2}$ - $2\frac{1}{2}$, não refletiu de forma alguma a "força" do computador, mesmo com Kasparov tendo posto a perder a segunda e a sexta partidas por nada (ele também não conseguiu ganhar posições em que estava claramente com a vantagem na terceira, na quarta e na quinta partidas). Para o público, apenas o placar final importava. O computador havia vencido, e agora o público acreditava que tanto o Deep Blue como qualquer outro computador eram melhores que os enxadristas humanos. Isso simplesmente não é verdade. Duvida-se até que o programa Deep Blue da IBM seja o melhor do mundo. Joguei contra alguns dos melhores programas de xadrez por computador simulando condições de torneio e obtive $16\frac{1}{2}$ pontos em 18 partidas. Um desses programas, o Fritz, derrotou o Deep Blue nos Campeonatos Mundiais de Xadrez por Computador. Não tenho dúvidas de que eu e também dezenas de colegas poderíamos derrotar o Deep Blue em uma competição.

Depois desse esclarecimento, posso dizer que há muitas áreas do xadrez em que os computadores são muito mais fortes que os melhores jogadores do mundo. Dois pontos fortes essenciais são que a memória de aberturas de um computador é perfeita, e que ele tem a capacidade de seguir a linha principal até mesmo das aberturas mais angustiantes com absoluta precisão. Mas também há bases de dados de finais de xadrez compostos por cinco peças e peões ou menos. Para esses finais, os Reis contam como duas peças. Por exemplo: o final de Rei e Dama contra Rei e Torre é um final de quatro peças. Nesses finais, em que o material está bastante reduzido, cada lance concebível até o xeque-mate pode ser analisado com absoluta precisão. O mesmo não pode ser feito em posições que têm muitas peças e peões no tabuleiro.

O programa desenvolvido por Ken Thompson, que mencionei anteriormente, solucionou todas as posições concebíveis que pudessem ocorrer no final de quatro peças de Rei e Dama contra Rei e Torre. Indiferentemente de onde ou como as peças são colocadas, o computador levará um nanossegundo para afirmar com precisão quantos lances faltam para o xeque-mate. Nenhum enxadrista possui tal habilidade. Só posso equiparar-me a este nível de exatidão ao afirmar que o lado com a Dama deve vencer!

Portanto, em casos especiais como esses, os jogadores realmente devem se curvar a autoridade mais elevada". Desde a vitória do Deep Blue em 1997, hardware e software de computadores foram substancialmente melhorados, tornando os programas de xadrez cada vez mais fortes. Mesmo assim, acredito que levará mais uma década até que os computadores derrotem, indubitavelmente, os melhores jogadores humanos.

Na seção a seguir, vamos examinar algumas variantes de computador para o final de Dama contra Torre. Montei alguns testes usando as bases de dados de finais de Ken Thompson, disponibilizadas pelo *Tasc ChessSystem*[®]. Rodei duas posições aleatórias no programa, comparando os métodos do computador com os métodos de antigos mestres. O desenrolar do jogo, como você vai ver, foi bem parecido, mas pode-se detectar uma grande diferença: a Torre do computador afastou-se da proteção do Rei antes do que seria considerado - no mundo dos humanos - aconselhável. Houve, como você também poderá ver, um maior número de lances ideais para os dois lados que eu havia percebido.

Para meu primeiro teste, escolhi a posição no Diagrama 238, por sua semelhança com a posição apresentada por Keres. O computador logo revelou que, em uma partida com lances ideais dos dois jogadores, as bran-

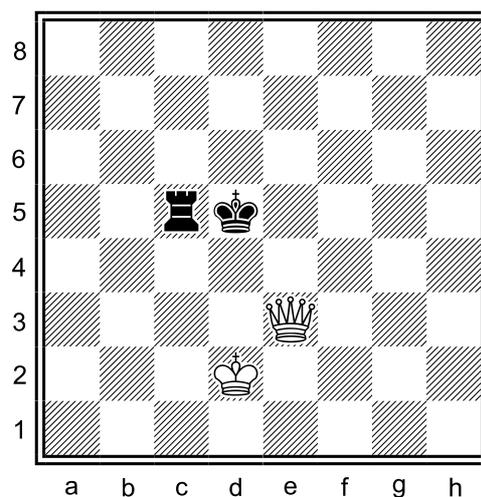


Diagrama 238
Rase de dados de computador, 1997

cas dão xeque-mate em 27 lances (os números em colchetes depois de cada lance indicam em quantos lances o xeque-mate será atingido. Também mostrei os lances "ideais" alternativos para os dois lados).

1.Rd3 [27] Tc6 [26] 2.Dg5+ [26]

Claramente um "lance humano". Surpreendentemente, **2.Dd4+**, **2.Df3+** e **2.De4+** são tão bons quanto o escolhido.

2..Rd5 [25]

Igualmente, **2...Re6 [25]** dura tanto tempo quanto o texto.

3.Rd4 [25]

Uma escolha óbvia e forte. Fiquei surpreso que **3.Db5** fosse igualmente bom.

3...Rd7 [24] 4.Db5 [24]

O computador gosta deste lance e eu também. Além disso, **4.Dg7+** também era ideal.

4...Rc7 [23]

A melhor forma de resistência. A maioria dos jogadores teria optado por **4...Rd6**, que levaria a uma derrota mais rápida.

5.Re5 [23]

Este lance não é uma escolha óbvia. Eu teria optado por **5.Rd5**, que é mais fraco, ao passo que **5.Db4!?** é tão bom quanto o texto.

5...Tg6 [22]

Este é decididamente um lance de computador, já que a Torre afasta-se por vontade própria. O lance humano, **5...Tb6**, teria acelerado a derrota.

6.Dc4+ [22] Tc6 [21] 7.Db4 [21] Th6 [20]

Mais uma vez, o computador é capaz de ver que não é para a Torre levar um espeto. Felizmente, os lances mais humanos **7...Tb6** e **7...Rd7** também eram bons.

8.De7+ [20] Rc6 [19] 9.De8+ [19] Rc7 [18] 10.Rd5 [18]

Esta era a jogada que eu queria no quinto lance.

10...Td6+ [17]

Também teria a mesma duração **10...Ta6**.

11.Rc5 [17] Td7 [16] 12.De5+ [16] Rh7 [15]

Escolho defender afastado do centro, porque **12...Rd8 13.Rc6** parece perigoso, embora as duas alternativas levem á derrota em 15 lances.

13.Rb5 [15] Tc7 [14] 14.De8 [14]

As brancas não vão com o esperado 14.De6 ou 14.Dd6, ambos isolam o Rei preto e tomam posse da sexta fila. Estes lances apenas retardam a vitória.

14...Tc1 [13]

Como você pode adivinhar a partir do Diagrama 239, um lance como este dói no adversário. Se um oponente humano jogasse este lance contra mim, eu passaria os próximos minutos tentando calcular uma série de xeques para tomar a Torre. Percebi que eu estaria desperdiçando meu tempo contra um computador! O truque é não gastar *tempi* em xeques infrutíferos, mas fortalecer o controle das brancas, dominando mais casas. A primeira coisa a fazer é cobrir b1 para impedir xeques.

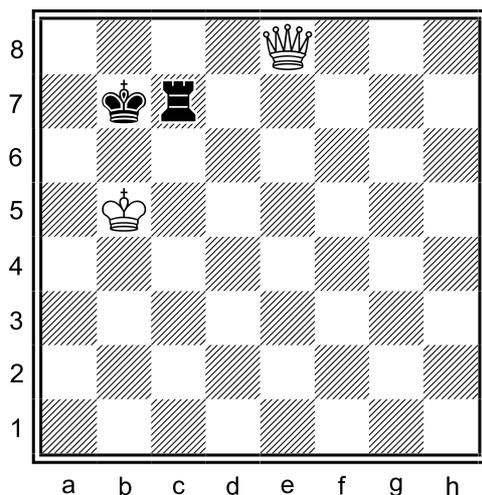


Diagrama 239
Base de dados de computador, 1997

15.De4+ [13] Rc8 [12] 16.Rb6 [12] Rd7 [11]

Além desta opção, **16...Rd8** resiste por 11 lances. Mas ambos custam às pretas sua Torre.

17.Dd3+ [11]

Com **17.Dd4+**, as brancas também ganham a Torre.

17...Re6 [10] 18.De3+ [10]

Com **19.Dxc1**, a seguir, o mate será forçado no número de lances previsto.

Para tornar o desafio mais difícil, montei o Diagrama 240 para fazer mais um teste. Vamos ver como o computador vence:

1...Tc4 [34] 2.Ra2 [34]

Seleciono o lance humano de tentar ativar o Rei. Também são ideais **2.Df5**, **2.Dd1+**, **2.Dg6** e **2.Df1**. Estes dois últimos lances deixam-me perplexo.

2...Tc3 [33] 3.Rb2 [33]

Os lances mais difíceis de entender, **3.Dg6** e **3.Df1**, também são ideais.

3...Tf3 [32]

As pretas ainda poderiam escolher entre **3...Te3**, **3...Tc4** e **3...Tc6**, sendo que todos eles, de alguma forma, isolam o Rei branco e resistem por 32 lances.

4.Dg1+ [32]

As brancas dispunham de três opções: **4.Dg6 [32]**, **4.Dc1 [32]** e **4.De1**, além do texto; escolhi a última opção porque gostei da idéia de controlar f2 com xeque.

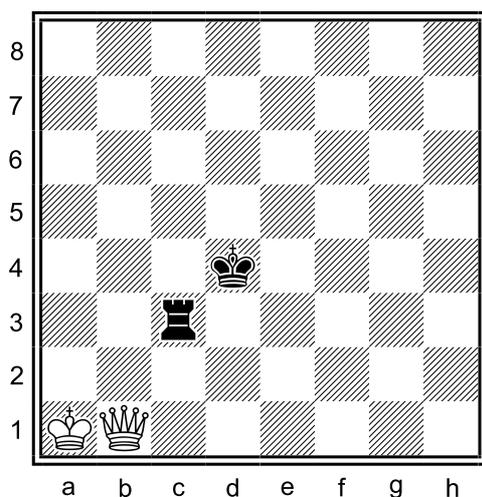


Diagrama 240
Base de dados de computador, 1997

4...Re4 [31]

Tão razoável quanto este lance é **4...Te3**, que para no centro.

5.Dg4+ [31]

A opção **5.Rc2** e o surpreendente **5.Dh1!** são tão bons quanto o escolhido.

5...Tf4 [30] 6.De6+ [30]

Gosto deste lance, porque as brancas tentam trazer o Rei preto para a primeira fila, onde ele fica mais próximo do Rei branco. Ele é também o melhor lance.

6...Rd4 [29]

As pretas tentam ficar no pequeno centro, embora **6...Rd3** tenha o mesmo valor.

7.Dd6+ [29] Re4 [28] 8.Rc3 [28] Rf5 [27]

Por incrível que pareça, **8...Tf3+** é tão bom quanto o escolhido. Isso põe por terra a expressão "Capivara vê um xeque, capivara dá um xeque" (capivara é um enxadrista obtuso).

9.Rd3 [27] Tf3+ [26] 10.Rd4 [26] Tf4+ [25] 11.Rd5 [25] Tf3 [24]

Gostei desta série de lances, porque senti que realmente compreendi o que estava acontecendo. Agora, com o Rei centralizado, é hora de empurrar o Rei preto para a lateral.

12.De5+ [24]

Com **12.Df8+**, as brancas alcançariam o mesmo objetivo.

12...Rg4 [23]

Embora **12...Rg6 13.De4+ Tf5+ 14.Re6** tome a Torre, você teria adivinhado que depois de **12...Rg6 [7]**, as pretas levariam o mate em sete lances?

13.Re4 [23] Tf1 [22]

Parece ser mais seguro jogar **13...Tf2**, que também é ideal. Escolhi intencionalmente o texto, que se parece mais com um lance de computador. Como vemos no Diagrama 241, as brancas fizeram um progresso fantástico, e as pretas estão prestes a ser mandadas para a lateral do tabuleiro. Qual deve ser a próxima jogada das brancas?

14.Dg7+ [22]

Se você tivesse jogado **14.De6+**, você teria escolhido outro lance ideal, O texto apenas parece ser mais razoável".

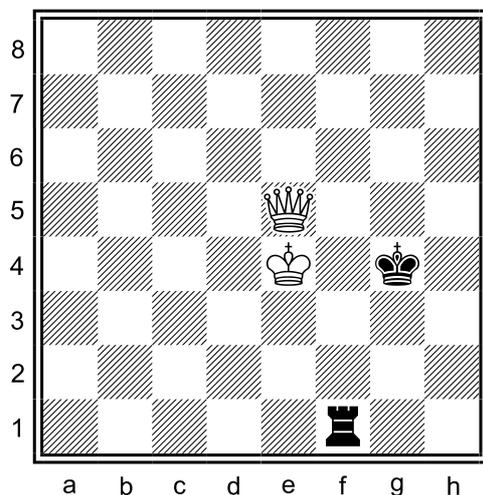


Diagrama 241
Base de dados de computador, 1997

14...Rh5 [21] 15.Dg3 [21] Tf8 [20]

Tão forte quanto este lance seria **15...Tf6 [20]**. Contudo, o texto, que vai "o mais distante possível", parece ser o melhor.

16.Re5 [20] Tf7 [19] 17.Dd3 [19]

Um lance impressionante. Inesperadamente, as brancas precisam forçar o Rei e a Torre a unirem-se novamente. Uma vez que eles dependem um do outro para proteção mútua, fica mais fácil forçar o defensor a recuar, o que permite ao Rei branco que se aproxime. O texto restringe o número de casas para onde a Torre preta pode se mover.

17...Rg5 [18] 18.Dd8+ [18] Rg6 [17] 19.Dg8+ [17] Tg7 [16]

Agora que as peças pretas estão amontoadas, as brancas podem fazer progresso.

20.De6+ [16] Rh7 [15] 21.Rf5 [15] Tg2 [14] 22.Df7+ [14]

Aqui havia outros cinco lances perfeitos: **22.Dd5**, **22.Dd7+**, **22.De5**, **22.De4** e **22.De3**; todos forçam o mate em 14 lances.

22...Rh6 [13] 23.Df6+ [13] Rh7 [12] 24.Dd4 [12]

Neste recuo familiar, as brancas cobrem f2 e ameaçam avançar com seu Rei. Além disso, **24.Dh4+** também dá mate em uma dúzia de lances.

24...Tg6 [11] 25.De4 [11]

Aplausos para Paul Keres! Os antigos mestres certamente sabiam o que estavam fazendo!

25...Tg7 [10] 26. Rf6+ [10] Rg8 [9]

As pretas estão se escondendo com 26...Rh8, que também dura nove lances. Foi um longo caminho desde o Diagrama 240! De canto a canto.

27.Da8+ [9] Rh7 [8] 28.De8 [8] Ta7 [7]

Desta vez, a saída da Torre é forçada.

29.Dg6+ [7]

Este lance é o que força mais, embora **29.Dh5+** e **29.De4+** também sejam ideais.

29...Rh8 [6]

Ao olharmos o Diagrama 242, fica difícil acreditar que as brancas irão fazer o mate em apenas seis lances. Você consegue identificar o primeiro lance?

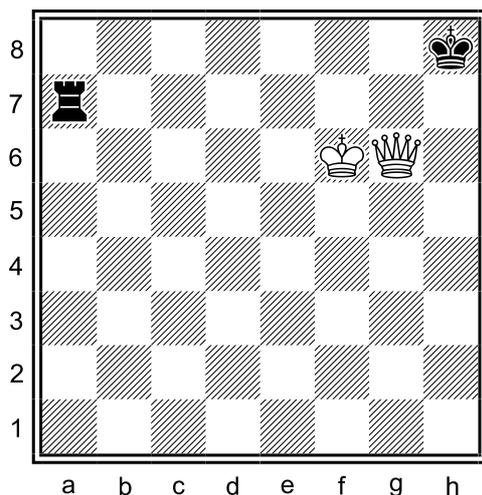


Diagrama 242

Base de dados de computador, 1997

30.Dg1 [6] Th7 [5]

Além do escolhido, **30...Td7** duraria mais cinco lances, mas **30...Ta6+** **31.Rf7** acelera a derrota das pretas.

31.Dg3 [5]

Outra boa opção é **31.De3**, que cobriria h6.

31...Tb7 [4]

Aqui, as pretas impedem o mate Dg3-b8. Ao optar por **31...Ta7** ou **31...Th6+**, as pretas ainda conseguiriam perder em quatro lances.

32.Dh3+ [4]

O xeque **32.Dh2+** também vence em quatro lances.

32...Rg8 [3] 33.Dg2+ [3]

O resultado é o mesmo, sendo que **33.Dc8+** ganha a Torre.

33...Rh7 [2] 34.Dxb7+ [2] Rh6 [1] 35.Dh1 xeque-mate

E assim termina esta prévia bastante interessante do futuro do xadrez. Espero que esta seção sobre análise de computador não tenha dado a impressão de que não gosto de computadores. Nada poderia ser mais errado. Na realidade, fico impressionado com eles e com todas as maravilhas que derivam deles: sua memória perfeita, os sistemas de bases de dados que analisam incansavelmente e sem reclamações, e sua "disposição" em jogar dia e noite. Todos esses atributos fazem com que os computadores sejam uma ferramenta indispensável para o enxadrista moderno. Minha irritação dirige-se à tendência de considerá-los uma "autoridade superior" para todas as posições. Eu gostava do seriado de TV Jornada nas Estrelas, no qual o Dr Spock (Leonard Nimoy) disputa uma partida de xadrez tridimensional contra o computador da nave espacial, que joga de modo "perfeito". Em um dos episódios, Spock vence, o que comprova que alguém alterou o programa do computador. Na realidade, ainda não existe um nível de perfeição desse calibre e, para muitas posições, os computadores ainda têm um longo caminho a percorrer. Será fascinante testemunhar, sem dúvida enquanto ainda estiver vivo, uma partida com "jogo perfeito" executado pelos dois lados.

Lembro-me de uma história engraçada do Torneio AEGON de 1997, a competição de humanos contra computadores. O mestre internacional Roberto Cifuentes bobou e entrou em um final de Torre com um peão a menos. Com a derrota despontando, Roberto começou a queimar neurônios tentando encontrar um meio de salvar a partida. De repente, o operador do computador calmamente anunciou a Roberto: "Mate em 47 lances". Isso é que é intimidação! Mais tarde caí na gargalhada - às custas de Roberto, é claro - explicando que eu teria abandonado na hora, porque teria certeza de que não conseguiria encontrar o lance "ideal" que durasse todos os 47 lances. Como se fosse um pesadelo, o programador informaria depois de cada um de meus lances que eu havia acelerado minha própria derrota!

Para concluir, muito obrigado por ler este livro sobre finais do início ao fim. Se o inspirei a ter um maior apreço pelo xadrez, fico satisfeito. Foi um prazer enorme apresentar a você a complexidade dos finais.

Referências

O autor gostaria de expressar seu apreço e respeito pelos seguintes livros, periódicos e software que enriqueceram este trabalho:

Akiba Rubinstein: The Later Years, MI John Donaldson, MI Nikolay Minev

Akiba Rubinstein: Uncrowned King, MI John Donaldson, MI Nikoiay Minev

Basic Chess Endings, GM Ruben Pine

Comprehensive Chess Endings: todos os volumes, GM Yuri Averbach

Chess Endgame Lessons, GM Pal Benko

Chess in a Nutshell, Fred Reinfeld

Chess Informants, Volumes 1-76, Chess Informant

Chess Personalia: A Bibliography, Jeremy Gaige

Domination in 2,545 Endgame Studies, Ghenrikh M. Kasparian

Encyclopedia of Chess Endings, todos os volumes, Chess Informant

Endgame Play, GM Chris Ward

Endgame Strategy, Mikhail Shereshevsky

Grandmaster Preparation, GM Lev Polugaevsky

How to Play Chess Endings, Eugene Znosko-Borovsky

Impact of Genius, Richard Fauber

Kings, Com tnoners and Knaves, Edward Winter

The Oxford Companion to Chess, David Hooper e Ken Whyld

Practical Chess Endings, GM Paul Keres

Practical Chess Endings: A Basic Guide to Endgame Strategy for the Beginner and 4w More Advanced Chess Player, Irving Chernev

Reinfeld on the End-game in Chess, Fred Reinfeld

Skola Saba: Zavrstice, GM Borislav Ivkov

British Chess Magazine (BCM)

Chess Life Magazine, Federação de Xadrez dos Estados Unidos (USCF)

Ghess Monthly, Centro Enxadrístico de Londres

Inside Chess Magazine, International Chess Enterprises, mc. (ICE)

New In Chess Magazine, Interchess BV

Chessica, Tasc ChessSystem(c)

Ken Thompson's Endgarne Data bases , Tasc ChessSystem(c)

M-Chess Program, Marty Hirsch