

ir para o ÍNDICE

A resolução de tela ideal para ver este curso é de 1024 x 768. Também é possível ver na resolução usual de 800 x 600.

Para ajustar a resolução de tela do seu computador, clique com o botão direito do mouse em um espaço livre da área de trabalho e selecione PROPRIEDADES no menú que aparece. Depois clique em CONFIGURAÇÕES e ajuste a resolução deslizando a barra no canto inferior da janela.



clique 2 vezes no ícone de som acima para ouvir mensagem de Jorge Aramuni

CURSO DE TÁTICA E COMBINAÇÕES

Jorge Aramuni

Copyright © 2002 – Direitos reservados

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



O que são as combinações
O jogo tático
Conhecimento e treinamento
Os temas combinatórios
O xeque-mate
Desvio de peça defensora
atração
cravada
Aberturas de linhas
Interferência

Ataque duplo
Ataque descoberto
Xeque descoberto
Captura
Peão passado
Jogada intermediária
Contra-ataque
Invasão
Raio X
Ataque indireto
Ganho de tempo

Ameaça indefensável
Zugzwang
Xeque duplo indireto
Liberação da casa
Clareamento de linhas
Eliminação da defesa
Destruição da ala do rei inimiga
Bloqueio
Limitação da mobilidade
Combinações de empate



O que são as COMBINAÇÕES?

Combinações são seqüências de lances forçados que visam atingir um determinado objetivo, como o xeque-mate, ganho de material, de tempo, ou vantagem de posição.

Após séculos de prática do xadrez competitivo, observou-se que as combinações obedecem a certos critérios e padrões, que veremos adiante. O conhecimento destes critérios e padrões é de fundamental importância, pois apesar de toda partida de xadrez ser diferente, os temas combinatórios muitas vezes se repetem, portanto as jogadas serão diferentes mas os métodos utilizados serão semelhantes.

O jogo TÁTICO

Jogo tático é aquele que se caracteriza pela busca constante e incessante de combinações. Não apenas a busca mas principalmente a criação das combinações.

Há dois tipos de enxadristas: os **posicionais**, que se caracterizam por um estilo mais estratégico que visa a obtenção progressiva e acumulativa de pequenas vantagens, e os **táticos**, que buscam complicar ao máximo a partida desde os movimentos iniciais tentando criar situações complexas no tabuleiro, onde normalmente há abundância de combinações.

O jogador tático dá uma maior importância à criação de combinações do que o jogador posicional.

Como exemplo de enxadristas táticos de sucesso podem ser citados nomes como Paul Morphy, Anderssen, Pillsbury, Spielman, Tchigorin, Alekhine, Tal, Spassky, Fischer, Kasparov e muitos outros.

Conhecimento e Treinamento

Veremos a seguir diversos temas combinatórios que acontecem com frequência na maioria das combinações.

É importante conhecer os temas, e acima de tudo compreendê-los bem. Muito mais importante do que decorar manobras é entender bem a sistemática nelas envolvida.

De fundamental importância é também o treinamento em cada um dos temas combinatórios. Dentro deste objetivo o método que utilizarei neste manual é o seguinte:

1. Apresentação e explicação sobre o tema.
2. Demonstração e exemplos práticos.
3. Exercícios para o leitor.

Recomendo que o manual seja estudado em sequência, página após página, sem pulos e omissão de partes do mesmo. O leitor observará que seu progresso será constante e a cada página estudada haverá uma maior compreensão dos temas e desenvolvimento da capacidade de análise das variantes.

Não é necessário tentar solucionar os diagramas de demonstração dos temas. Apenas reproduza as jogadas em um tabuleiro meditando nos métodos utilizados para a concretização da combinação.

Na fase de exercícios, aí sim se esforce ao máximo para encontrar a solução, mas caso esteja difícil passe para a página seguinte e veja a solução, tentando compreender bem os métodos utilizados. Desta forma você não gastará demasiado tempo em um único exercício, e haverá também um desenvolvimento.

À medida em que for avançando pelo manual você notará que estará cada vez mais apto a analisar e calcular as variantes dentro dos diversos temas combinatórios apresentados.



Os TEMAS COMBINATÓRIOS

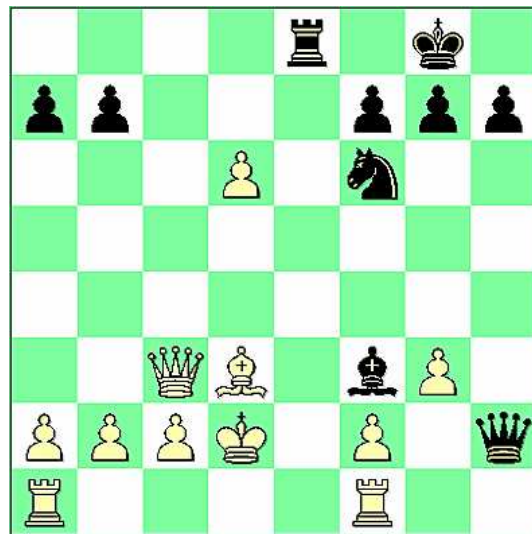
Coloquemos a mão na massa!

Vou começar o nosso estudo de uma forma bem original, apresentando aquele que é o maior de todos os temas táticos: o XEQUE-MATE.

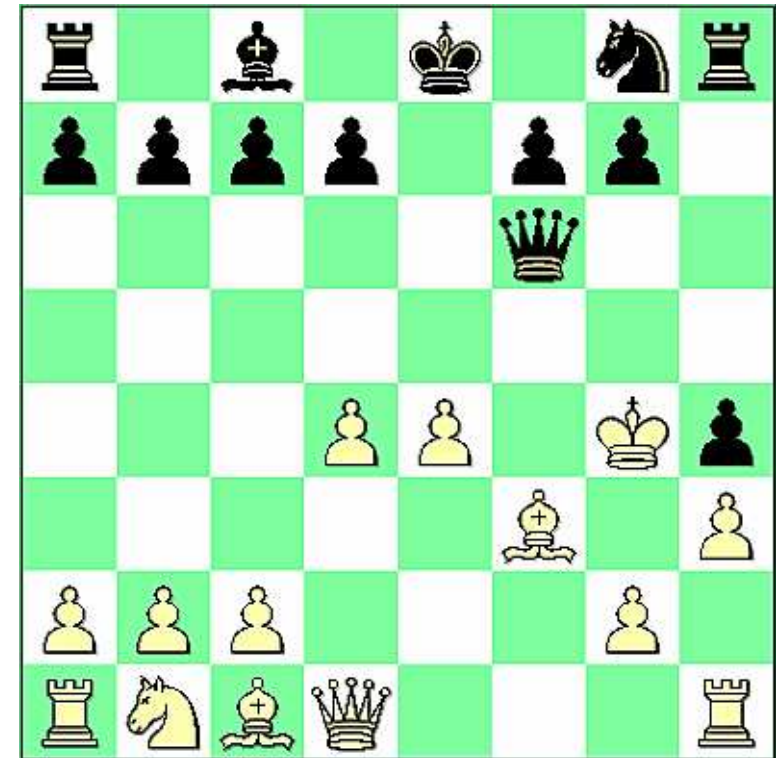
O Xequre-Mate

Isto mesmo! O xeque-mate é o motivo maior de todas as partidas de xadrez e também o tema principal da maioria das combinações, portanto precisamos antes de qualquer outra coisa desenvolvermos nossa habilidade para enxergar rapidamente e com precisão qualquer xeque-mate possível na posição.

Vejamos um exemplo (nas soluções o sinal de jogo da velha # representa xeque-mate):



As negras dão xeque-mate com 1...♛h6#



As negras dispõem do xeque-mate com 1...d6#

Sempre identifique no tabuleiro TODOS os ataques possíveis ao rei adversário, e TODAS as alternativas de que o rei irá dispor para escapar do ataque. Este é o método mais eficiente para encontrar rapidamente qualquer xeque-mate possível na posição.

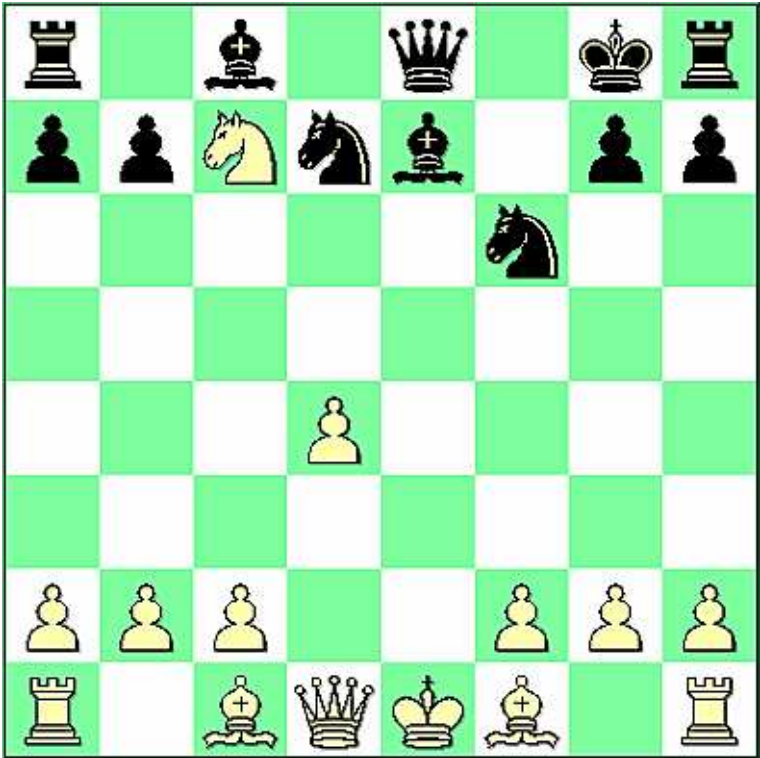
Sair

Ir para

página inicial

Voltar





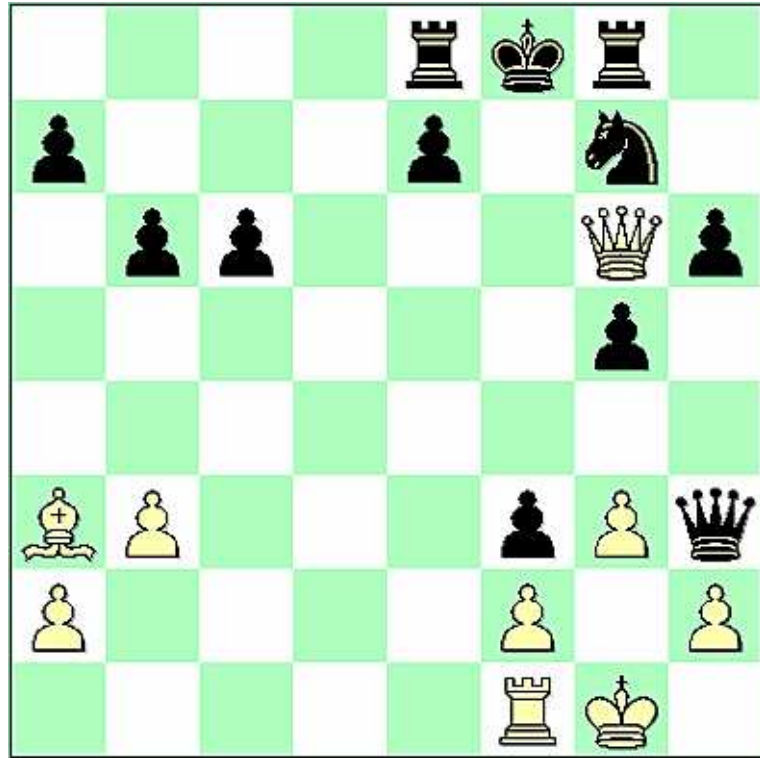
As negras dispõe do mate com
1...♖b4#

Simples, não é mesmo?

Mas isto é da maior importância: enxergar rapidamente todas as situações de mate existentes no tabuleiro. Isto é a base inicial para o domínio de todas as outras combinações.

Vamos portanto a alguns exercícios neste tema. Nas 2 páginas seguintes tente encontrar rapidamente o xeque-mate possível em cada diagrama.

Caso não encontre o mate, a resposta está sempre na página seguinte, mas antes de ver a solução se esforce ao máximo para descobrir o xeque-mate.

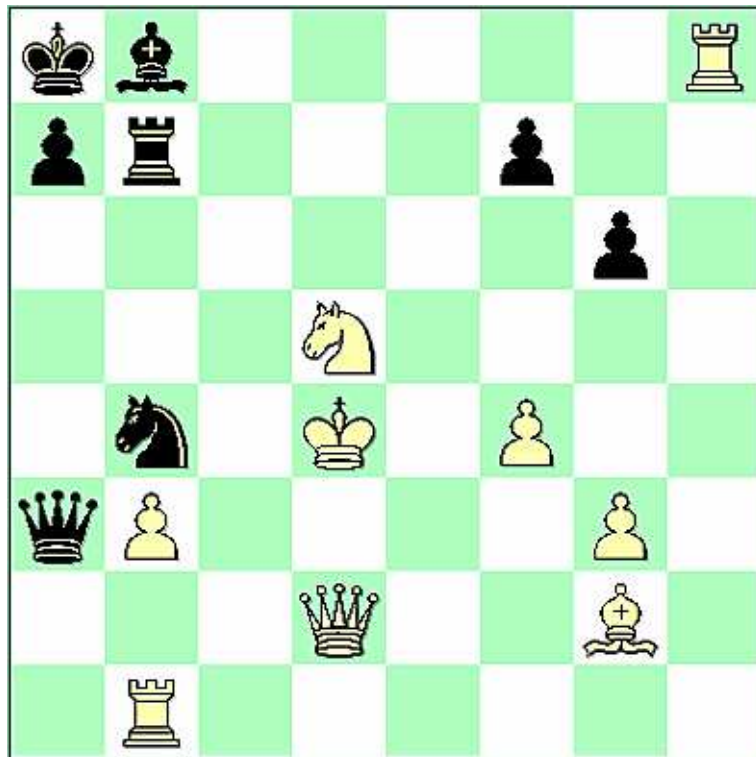


As brancas jogam e dão xeque-mate
(solução na próxima página).



Solução do problema anterior:
1. ♔f6#

1. ♔f6#



As brancas jogam e dão xeque-mate



Sair

Ir para

página inicial

Voltar

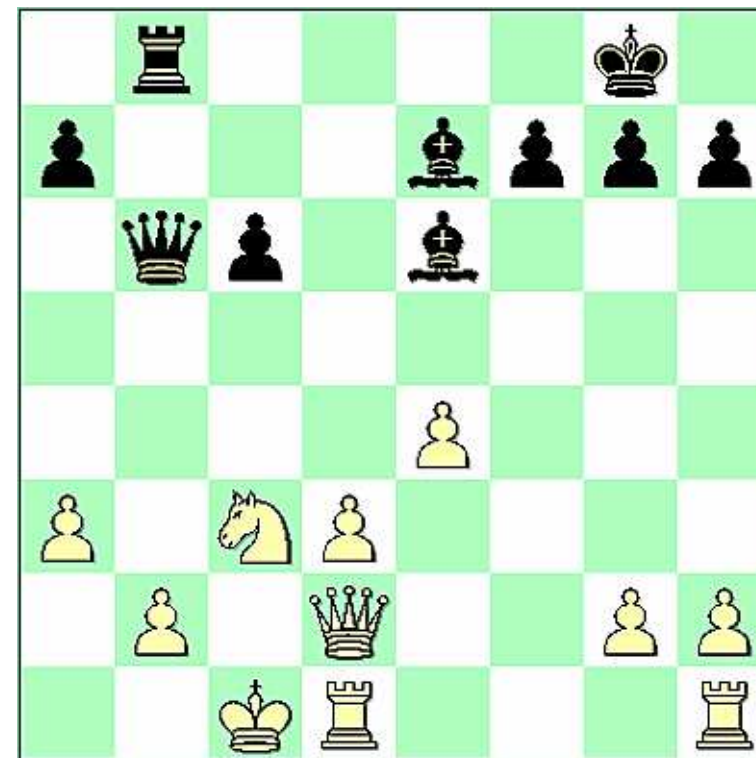
Solução do problema anterior:
1. ♘c7#

1. c7#

Desvio de peça defensora

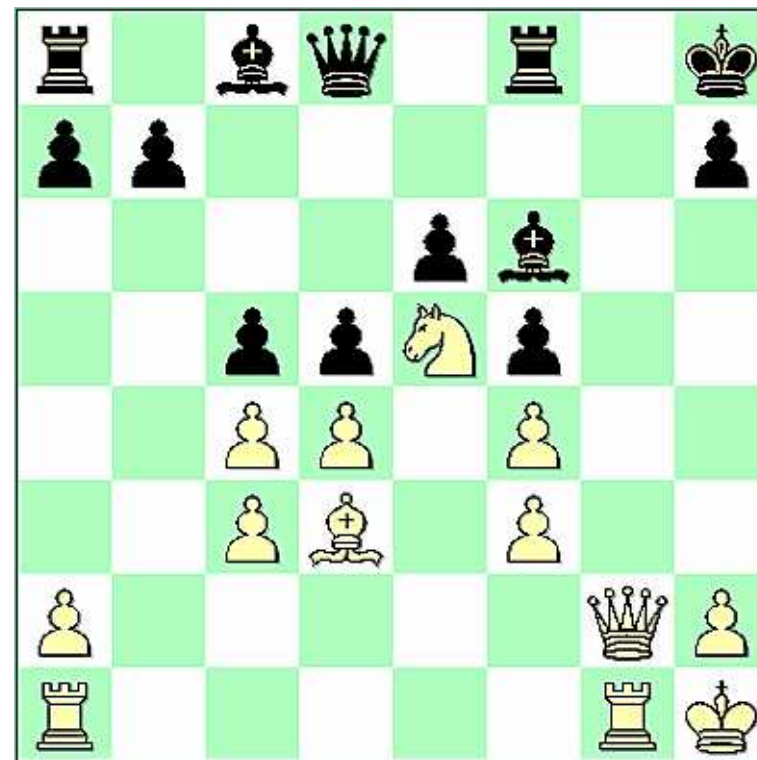
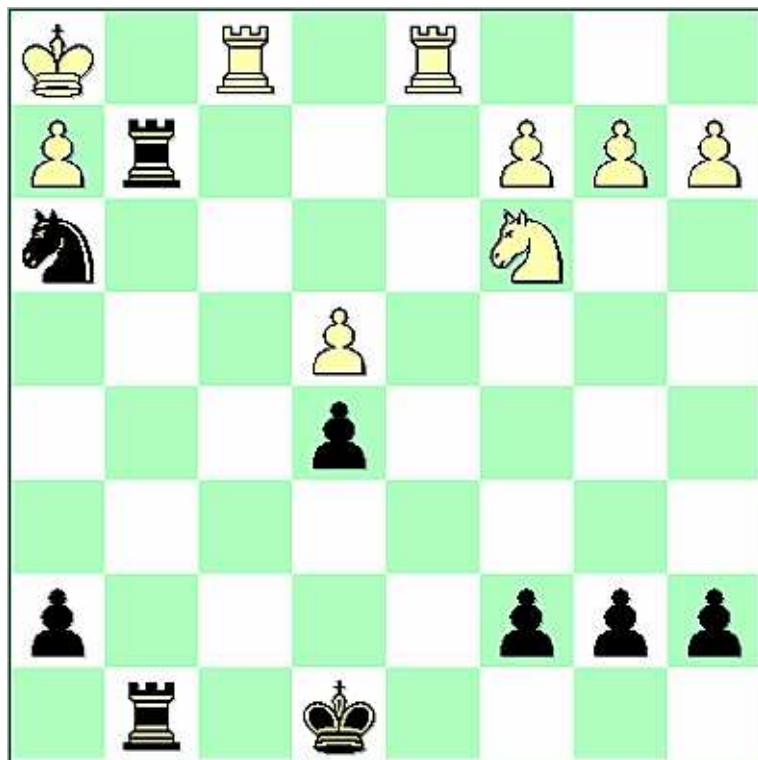
Este é um dos temas combinatórios mais comuns. Desviar uma peça da função defensora que exerce em um determinado momento.

Os exemplos a seguir falam por si:



A rainha branca defende a ameaça de mate em b2, mas as negras com o movimento 1... ♕g5! forçam a rainha branca a abandonar a sua função defensiva, pois após 2. ♖g5 segue 2... ♔b2 mate.





As brancas jogam e ganham

Observamos que a torre branca de f1 defende a casa f2 de um possível xeque do cavalo negro. Mas com a jogada 1... ♖g1+! as negras desviam a torre branca de sua função defensiva, pois após 2. ♜g1 (forçado) segue 2... ♘f2 mate. Vamos agora a uma sequência de exercícios dentro do tema *desvio da peça defensora*. Lembre-se que a solução de cada problema está sempre na página seguinte, mas antes de ver a solução se esforce ao máximo para encontrá-la pelos seus próprios méritos.



Sair

Ir para

página inicial

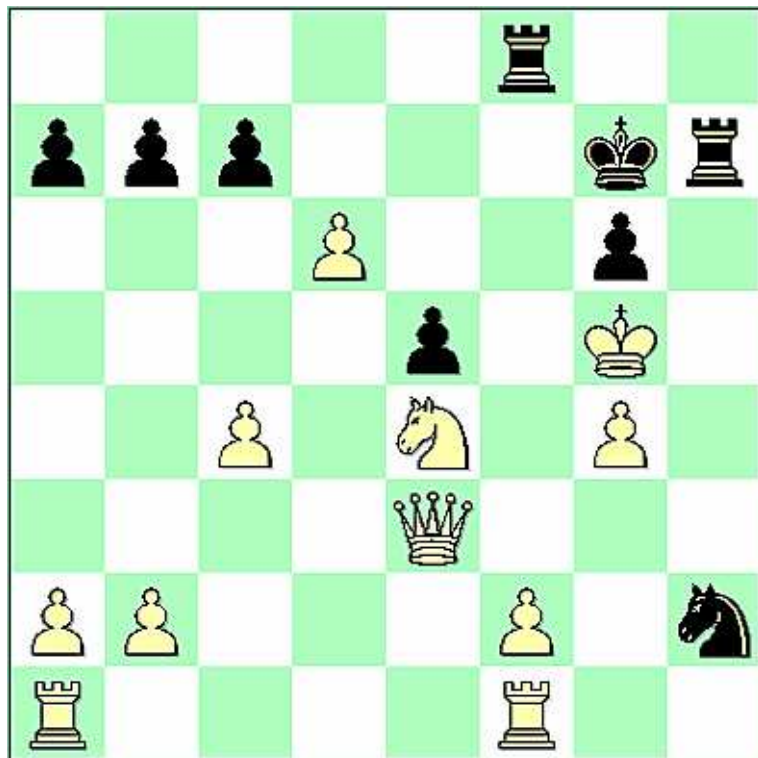
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♔g8+ ♖g8 2. ♘f7#

O sacrifício de dama desviou a torre da defesa da casa vital f7.

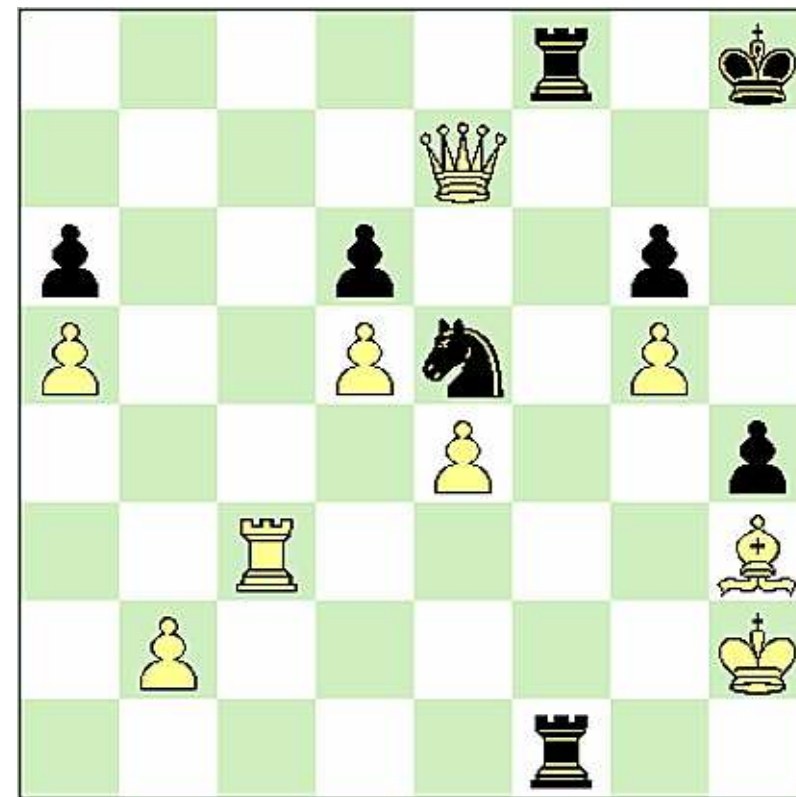


As negras jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♖h5+! 2. gh5 ♜f5#

Com o sacrifício da torre o peão branco foi desviado da defesa da casa vital f5.



As negras jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♖g4+! 2. ♗g4 ♜f2+ 3. ♘h3 ♜h1#

O sacrifício do cavalo desviou o bispo da defesa da casa g2, onde poderia cobrir o rei branco.

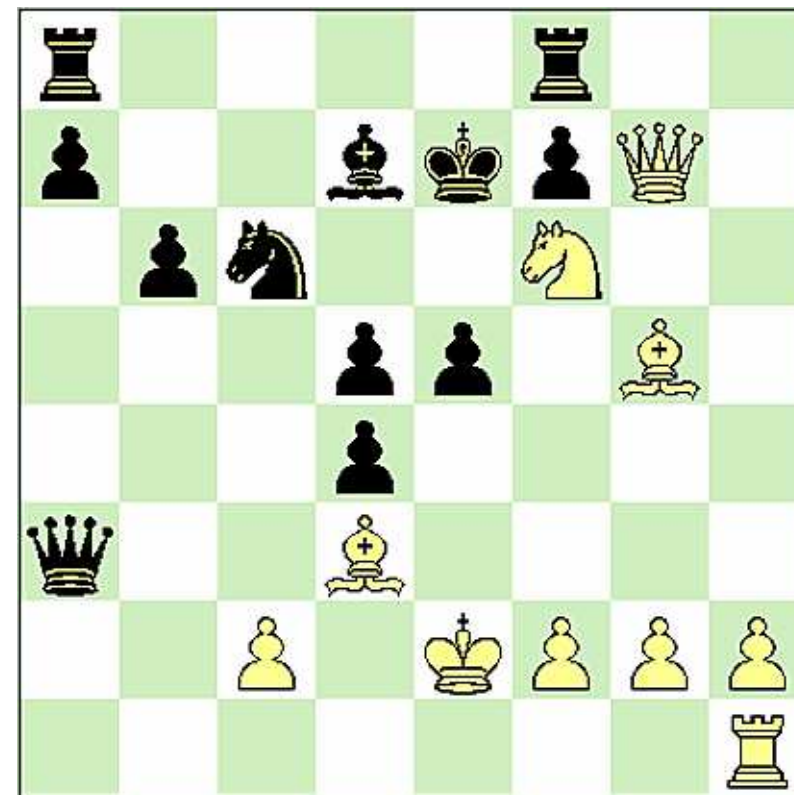


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖h5! h6 [1... ♖xh5 2. ♗xh7#] 2. ♖xh6+ g×h6 [2... ♘h8 3. ♖hf7+ ♗g8 4. ♖h8#] 3. ♖g6+ ♘h8 4. ♖h7#

A jogada ♖h5 foi possível graças ao tema do desvio da peça defensora, no caso o cavalo negro de f6.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

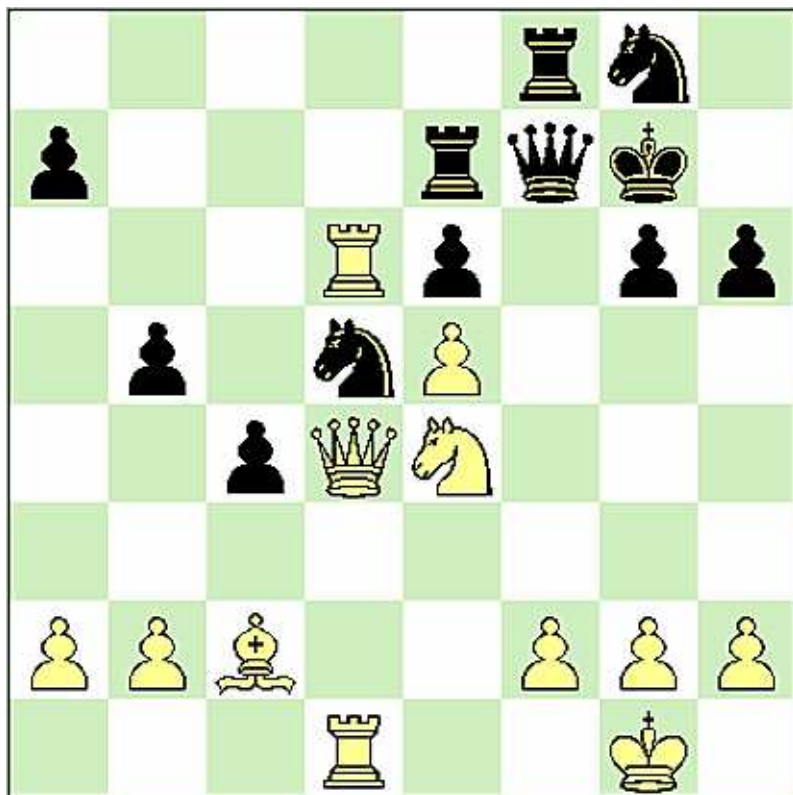
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖a1! ♜xa1 [1... ♜b4 2. ♜xd5++-; 1... ♜c5 2. ♜e4++-;
1... ♜d6 2. ♜e4++-] 2. ♜e4+ ♜e8 [2... ♜e6 3. ♜f6#] 3. ♜d6#

O belo sacrifício de torre desviou a dama negra da diagonal a3- f8, permitindo o mate de cavalo em d6.

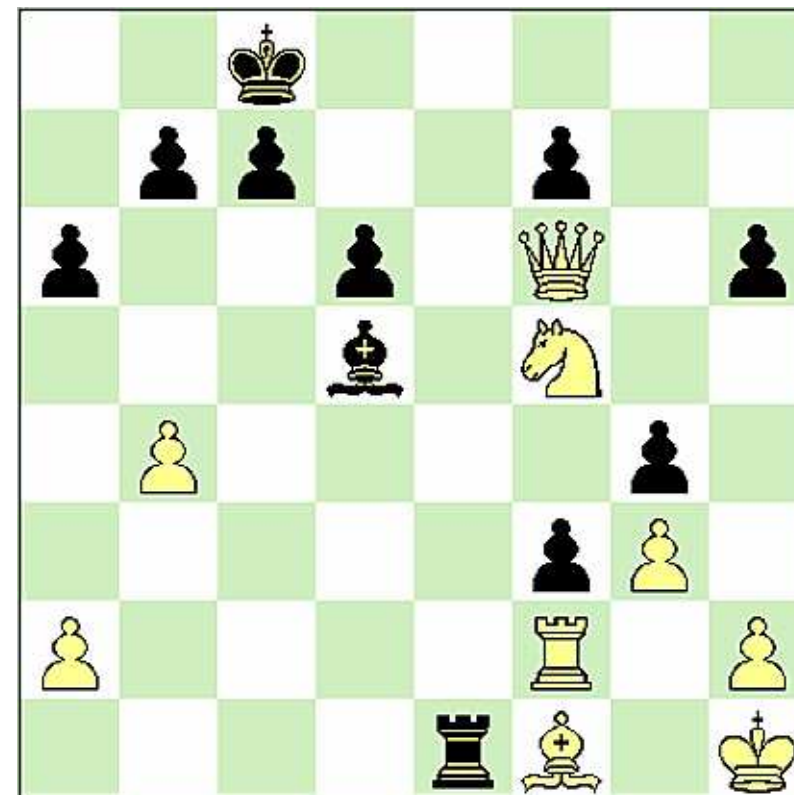


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♜d5! ed5 2. d6+

O sacrifício da qualidade (trocar uma torre por uma peça menor) força o desvio do peão negro de e, permitindo a jogada e6 ganhando a dama negra.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

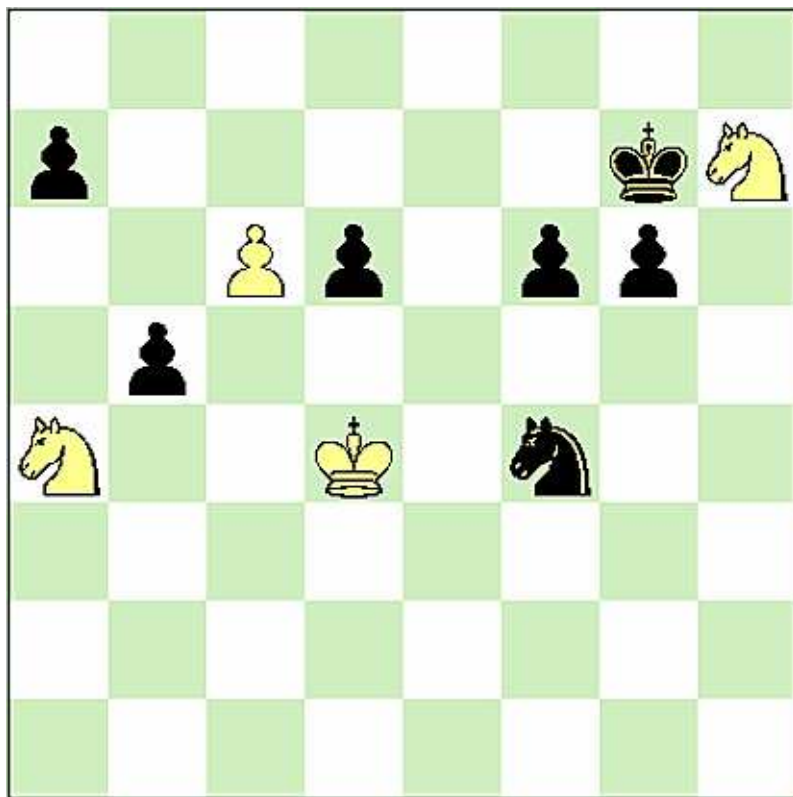
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖f1+! 2. ♖f1 f2#

A torre branca foi desviada para a casa f1, liberando o avanço do peão negro para f2, que por sua vez abriu a diagonal para o bispo negro dar o mate.

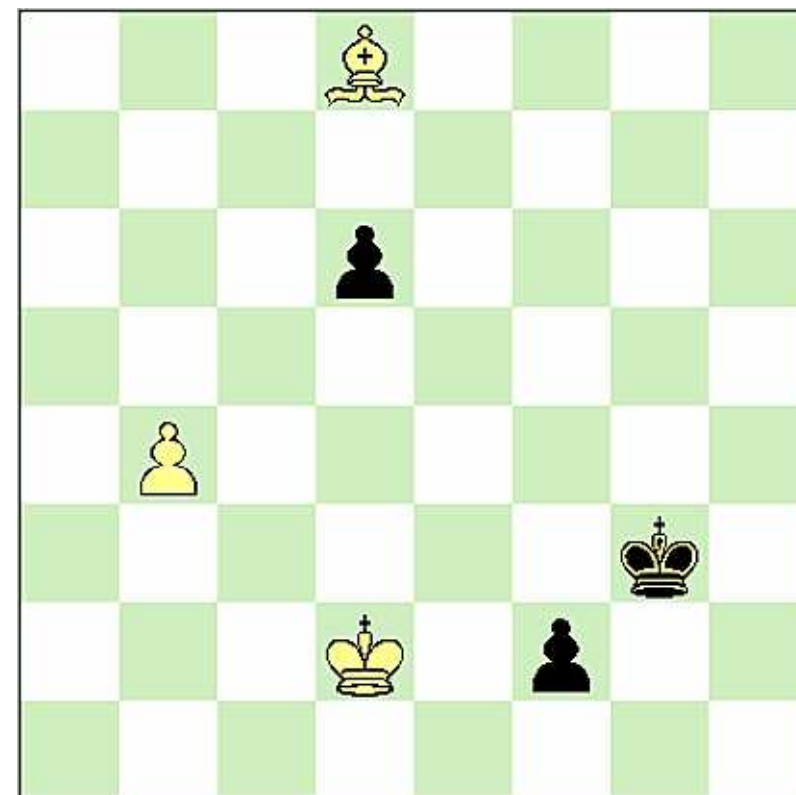


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖g5!!! fg5 2. ♖c5!!! dc5+ 3. ♖e5! ♖d3+ 4. ♖e6 ♖f4+ 5. ♖d6! 0-1

O tema do desvio é esplendidamente demonstrado neste brilhante problema. As brancas sacrificam os dois cavalos para evitar a ocupação da casa e6 pelo cavalo negro, o que faria defender o avanço do peão passado branco. Ao mesmo tempo o sacrifício dos cavalos fez desviar os peões negros do domínio da casa e5, permitindo assim o avanço decisivo do rei branco, apoiando o avanço do peão rumo a coroação e evitando também a entrada do cavalo negro.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

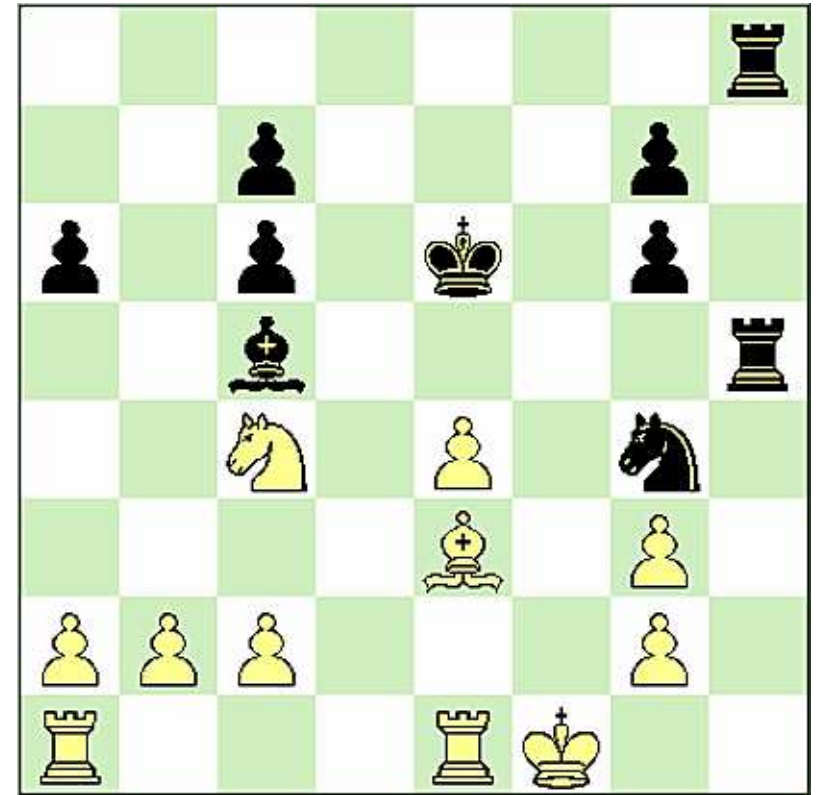
Voltar

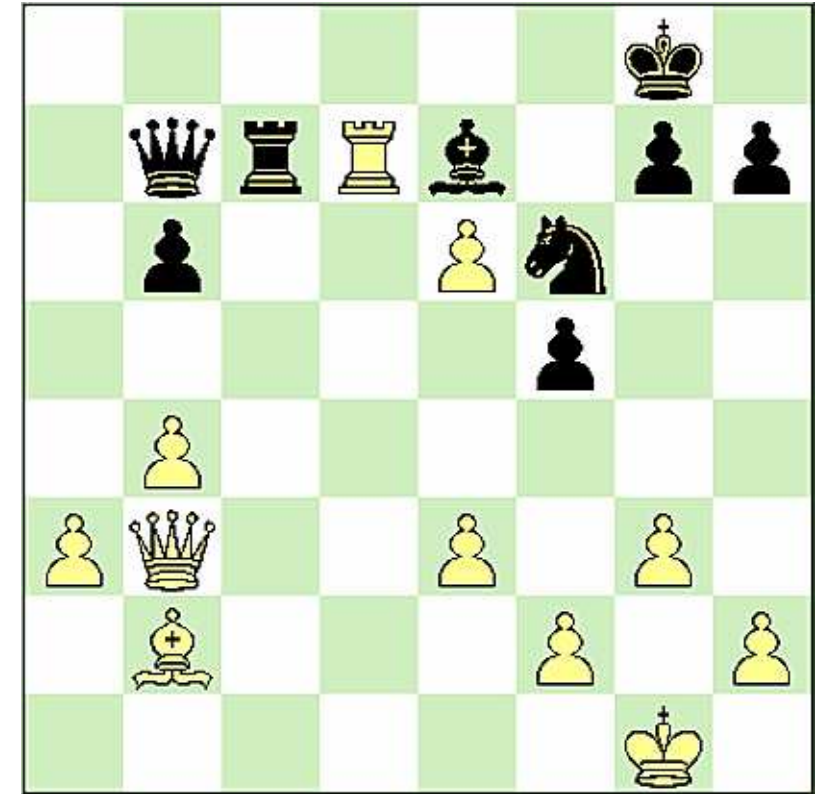
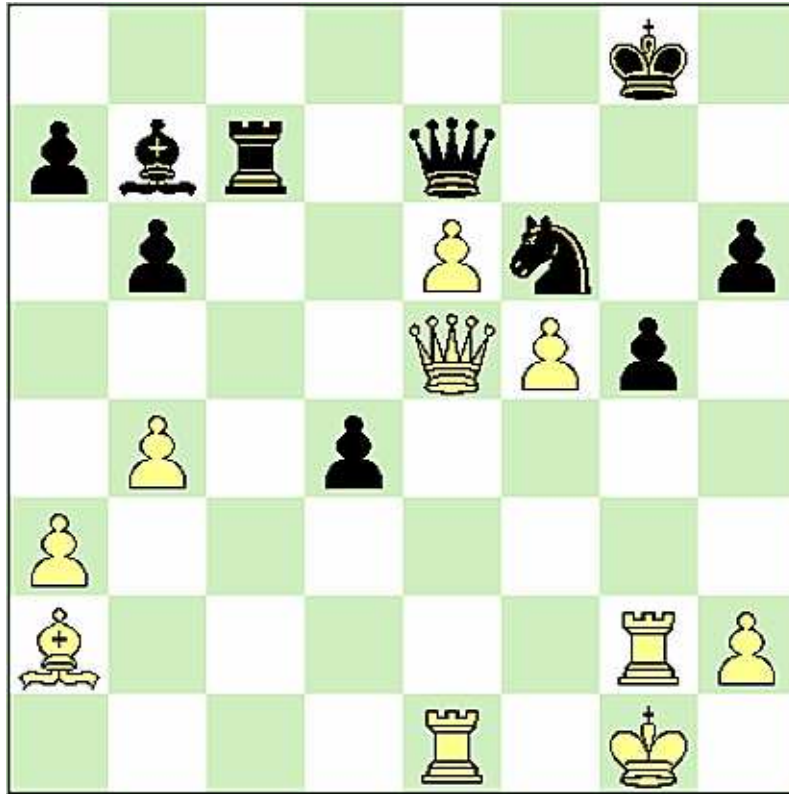


1. ♖h4+! ♔h4 2. ♔e2 ♔g3 3. ♔f1 d5 4. b5

Atração

A torre negra foi forçada a abandonar a primeira linha para capturar o bispo branco e agora a rainha negra ficou indefesa. Vejamos alguns exemplos:





As brancas jogam 1. ♔f6! atraindo a dama negra para a casa f6, após o qual o avanço e7 com xeque descoberto (veremos este tema adiante) do bispo branco decide a partida.

Agora exercite suas habilidades com os diagramas das próximas páginas.

As brancas jogam e ganham



Sair

Ir para

página inicial

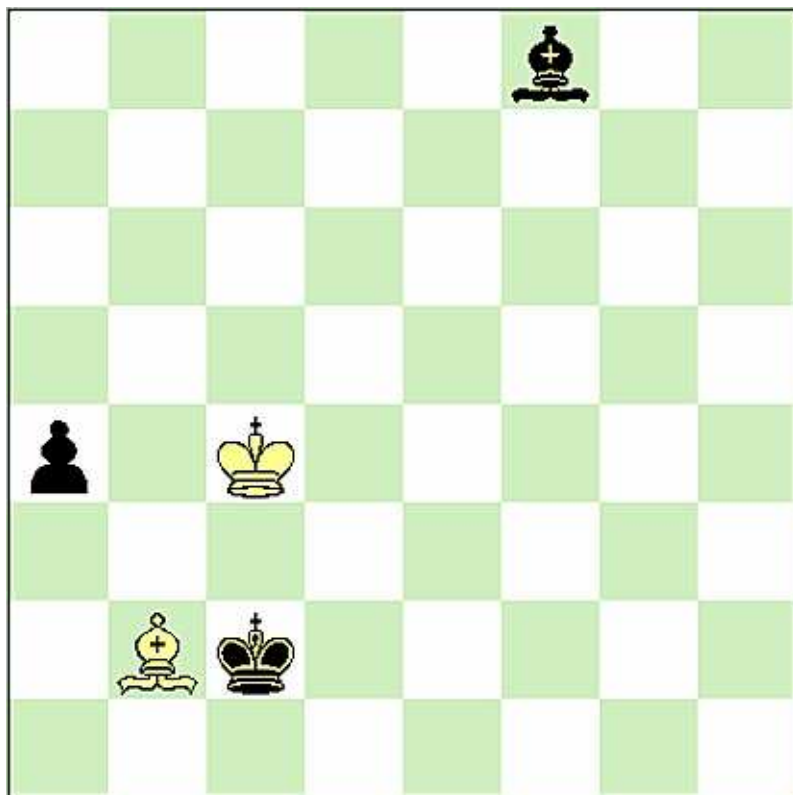
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖d8+! ♗d8 2. e7+

O xeque de torre atraiu o bispo negro para a casa desfavorável d8, permitindo então o avanço decisivo do peão branco.

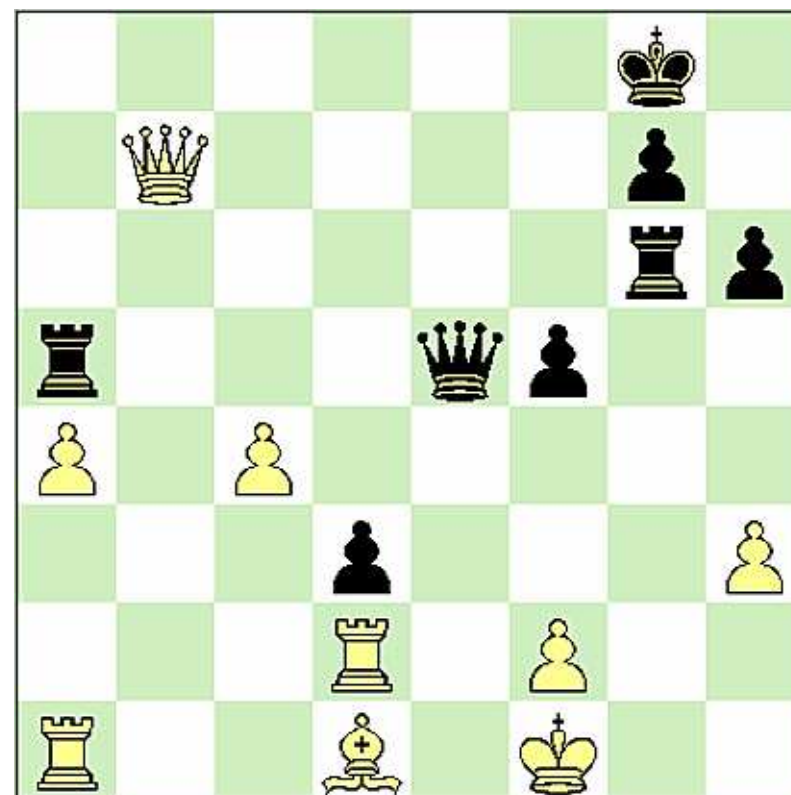


As brancas jogam e empatam

Solução do problema anterior:

1. ♗g7!! ♗e7 2. ♗f6! ♗d6 3. ♗e5! ♗a3 4. ♗f6 ♗b2 5. ♗e7!

O bispo branco caçou o bispo negro todo o tempo. Se as negras capturassem o bispo branco o rei branco chegaria a casa b4 e capturaria o peão de torre negro, levando a partida a um empate. A única tentativa negra foi tentar trocar os bispos em b2, o que obviamente as brancas recusaram jogando ♗e7 controlando agora a diagonal a3-f8 e evitando definitivamente o avanço do peão.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e1+! ♔e1 2. ♖g1#

A dama sacrificou-se para atrair o rei branco para a casa desfavorável e1, permitindo o mate de torre.

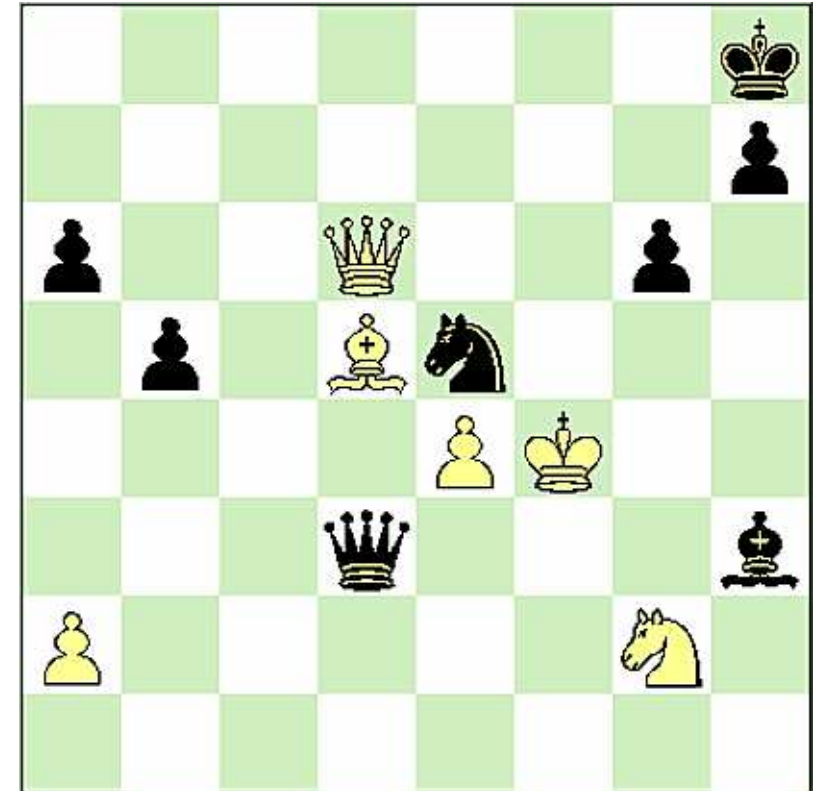


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖h8+! ♔h8 2. ♖h7#

O sacrifício de torre atrai o rei para a casa desfavorável h8.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

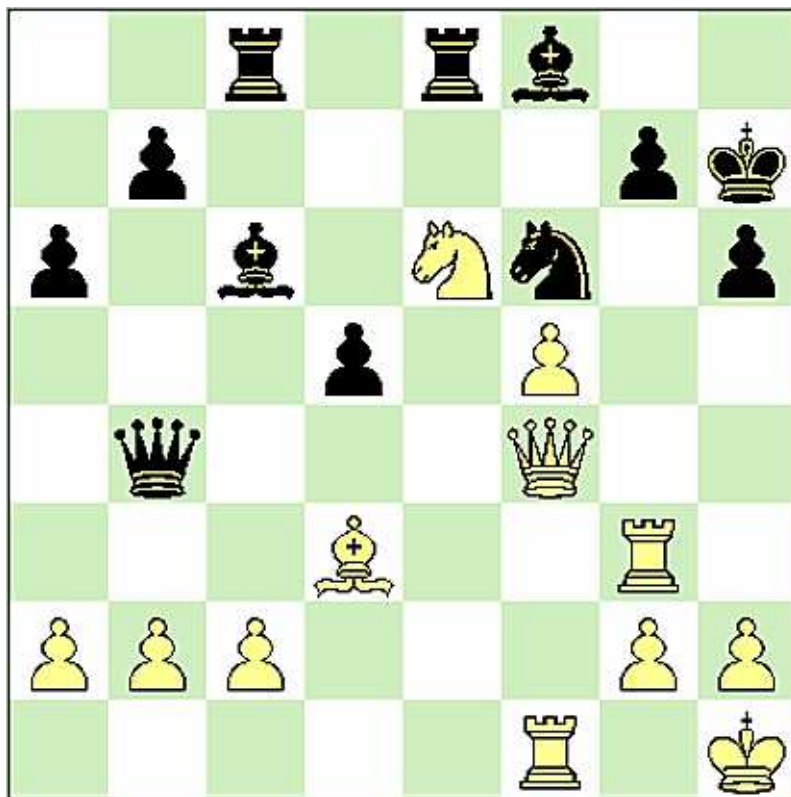
Voltar



Solução do problema anterior:

1. g5+! ♔e5 (se toma o peão leva xeque duplo de cavalo em f7) ♚c3#

A jogada g5 atrai o rei branco para uma situação desfavorável.

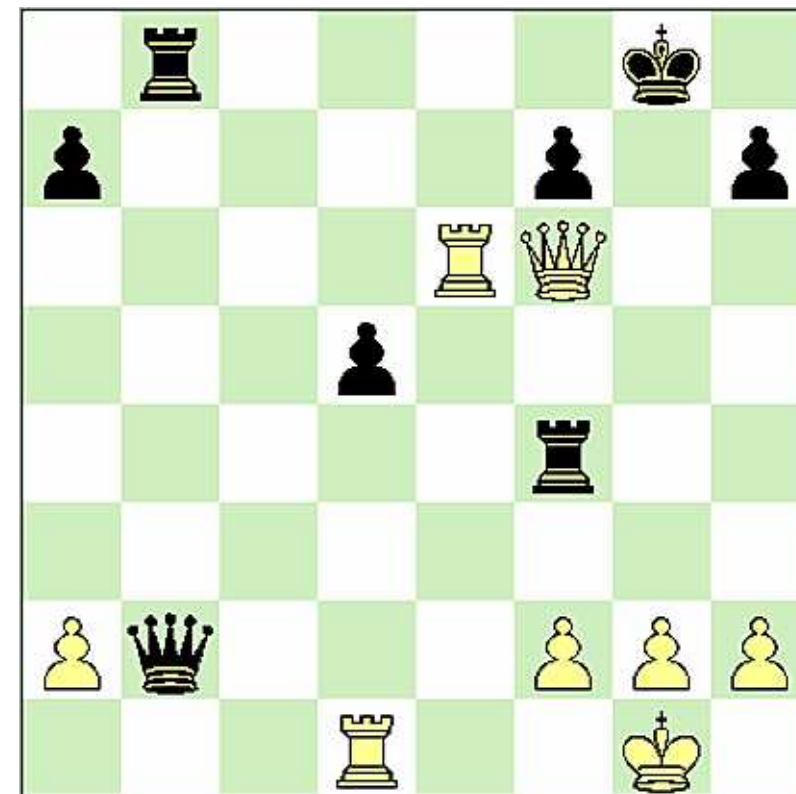


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖g7+! ♔g7 2. ♚b4

O sacrifício de torre atrai o bispo para a casa desfavorável g7, deixando a rainha preta sem defesa.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

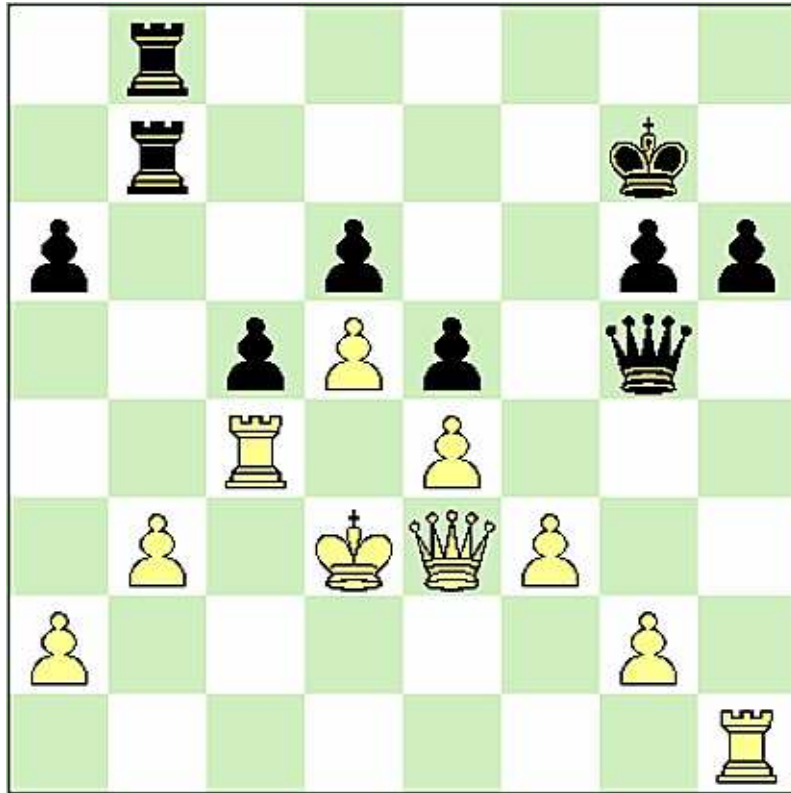
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e8+! ♜e8 2. ♜b2

O sacrifício da torre branca atrai a torre negra para uma casa desfavorável deixando sem defesa a dama negra.



As negras jogam e ganham

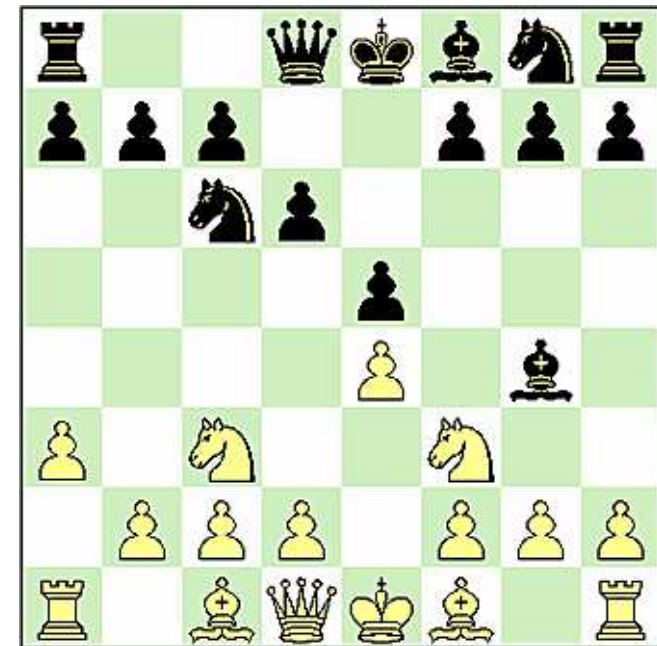
Solução do problema anterior:

1... ♜b3+! 2. ab3 ♜b3+ 3. ♜c3 ♜c3+ 4. ♜c3 ♜e3

O sacrifício da torre negra leva a atração do rei branco, deixando sem defesa a rainha.

Cravada

A cravada é com toda a certeza o tema mais comum, que mesmo os principiantes utilizam intuitivamente. Cravar uma peça inimiga significa uma tentativa de imobilizar a peça levando em consideração o fato de que após esta peça há uma outra de maior valor. Se a peça se move, então a outra de maior valor será capturada.



O bispo negro de g4 está *cravando* o cavalo branco de f3, pois se o cavalo se move, então a dama branca pode ser capturada.

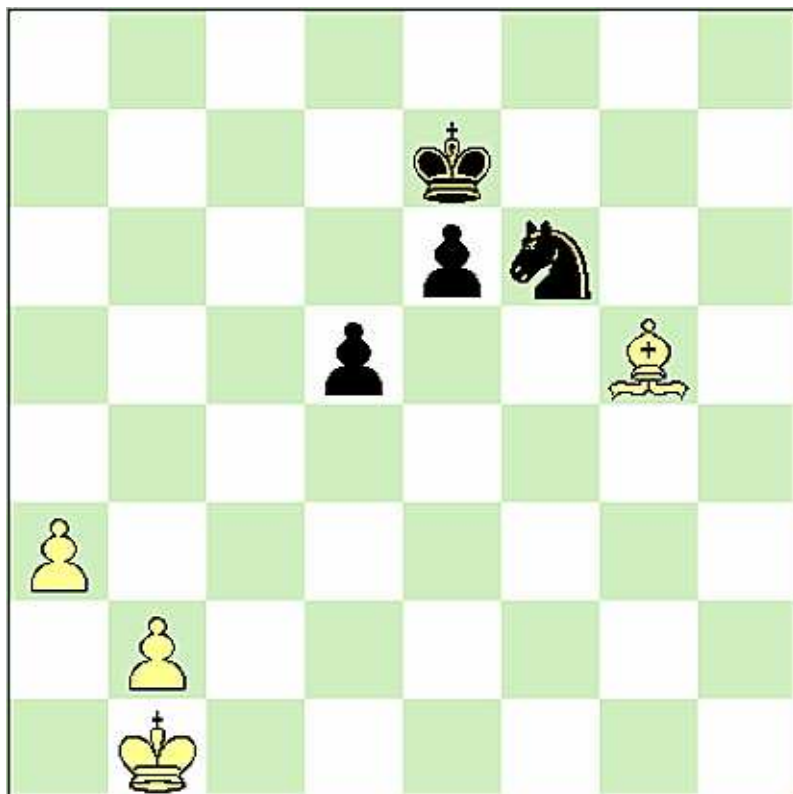
Sair

Ir para

página inicial

Voltar

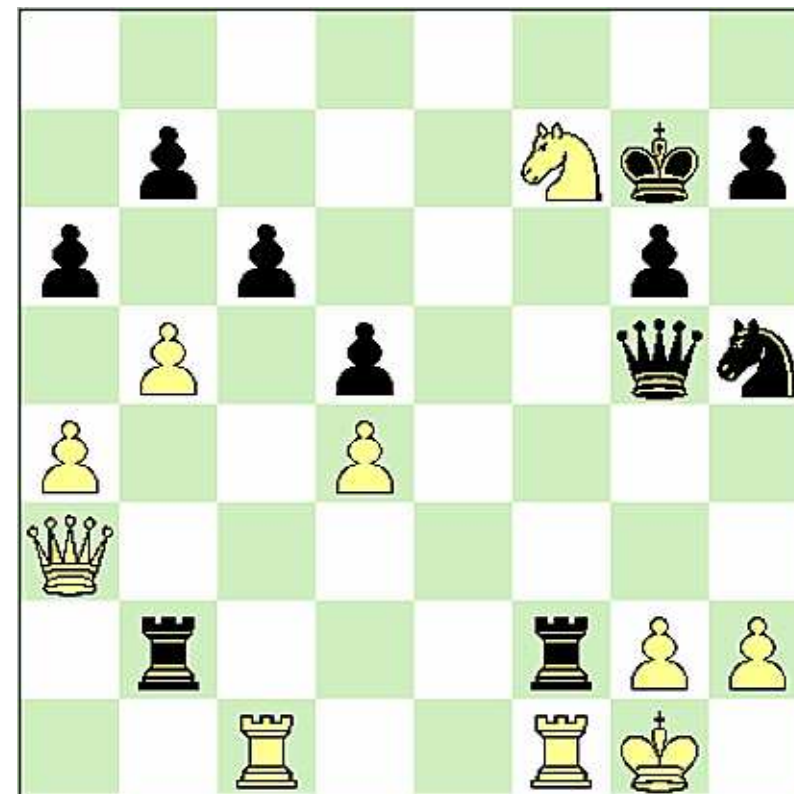




O bispo branco de g5 crava o cavalo negro de f6, uma vez que o rei negro encontra-se na mesma diagonal. Pode-se dizer que a cravada é também um *ataque indireto* a uma peça contrária.

A cravada é um tema tático usado já na fase de abertura de muitas partidas, como a Espanhola e Nimzoíndia. Pode-se dizer portanto que a cravada é também um tema estratégico, pois imobiliza as peças inimigas.

Vejamos agora algumas combinações baseadas nas cravadas.



As brancas jogam e ganham

(repare que a situação das brancas é delicada. se tomam a rainha preta simplesmente, levam mate com as 2 torres negras)



Sair

Ir para

página inicial

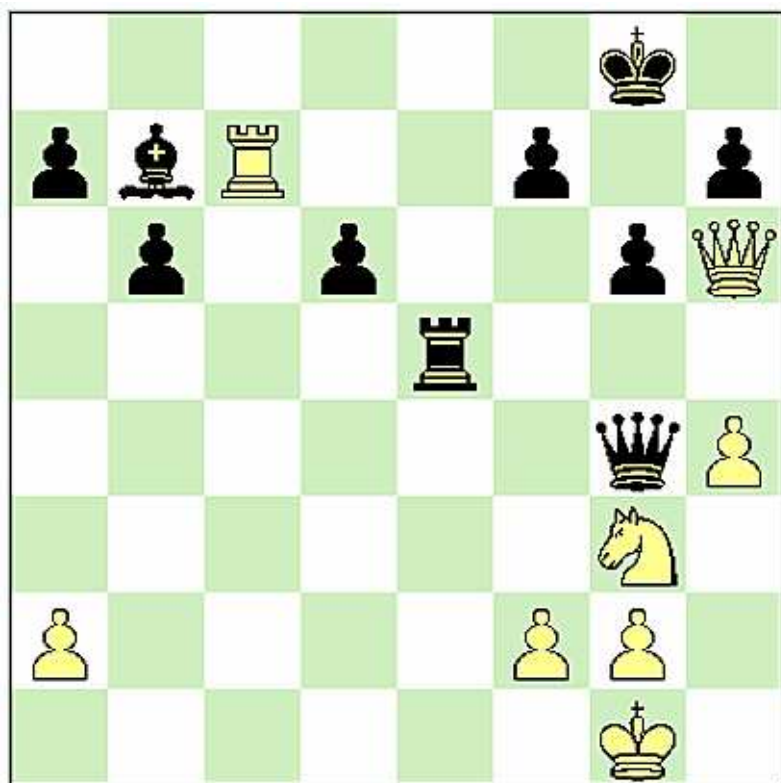
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♔f8+!! (uma jogada completamente inesperada para as negras, que já festejavam vitória) ♕f8 (única)
2. ♖g5! (agora sim as brancas tomam a dama negra, pois não é mais possível a torre negra se mover para dar xeque no rei branco devido ao fato de estar *cravada* pela torre branca!).

Quem festeja vitória branca agora são as brancas, conduzidas pelo grande jogador do passado, Bogoljubow.

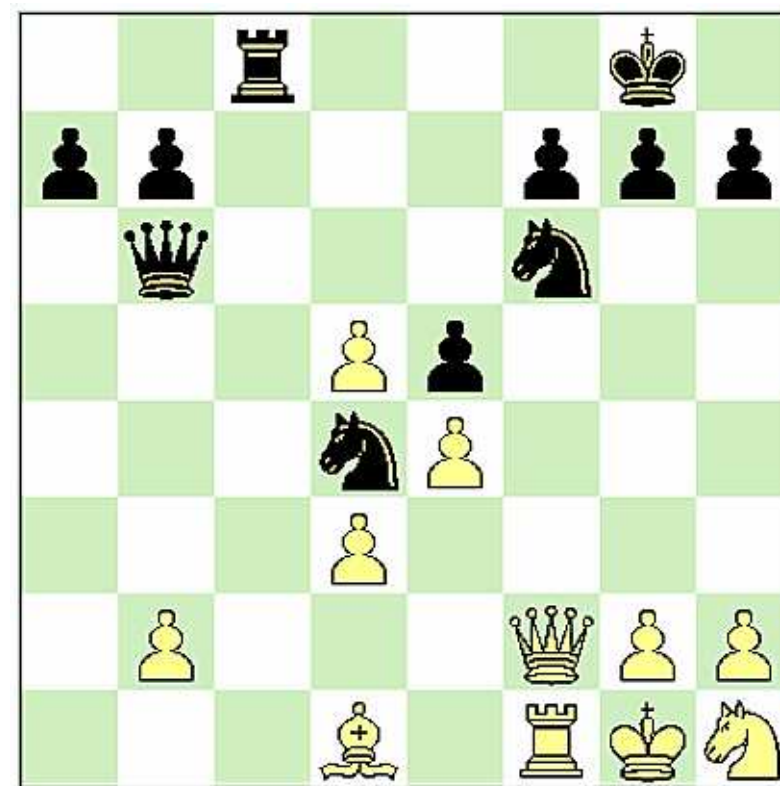


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

- 1... ♖e1+ 2. ♕h2 ♖h1+!! 3. ♕h1 ♔h3+! (este xeque, no qual se fundamenta toda a combinação, só é possível graças à cravada do peão branco pelo bispo negro de b7) ♕g1 4. ♔g2#

Uma elegante combinação, possível graças ao tema da cravada.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

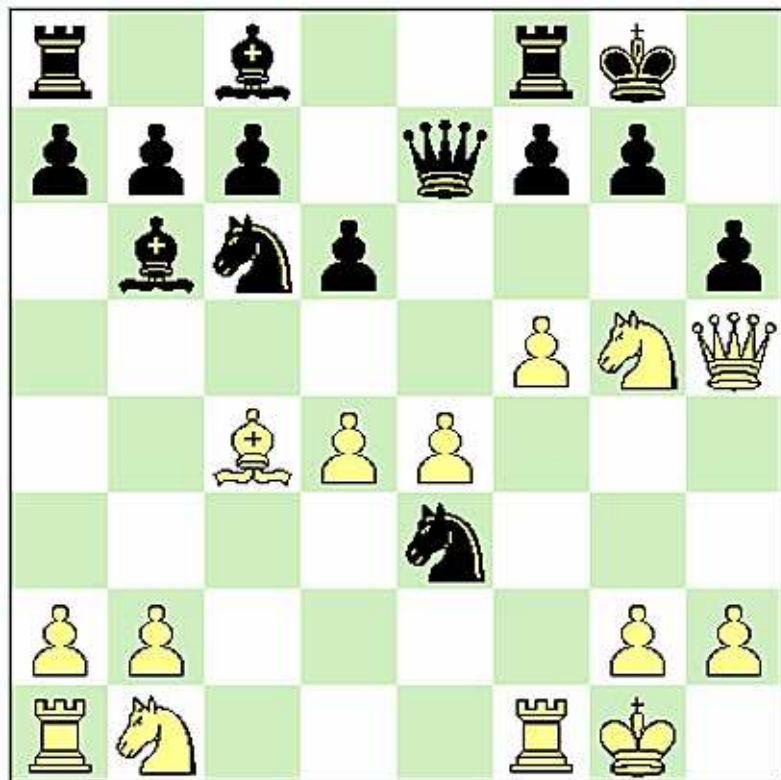
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖c2!! 2. ♔c2 (2 ♕e3 ♖e2) ♖e2#

O sacrifício da torre negra leva a atração do rei branco, deixando sem defesa a rainha.



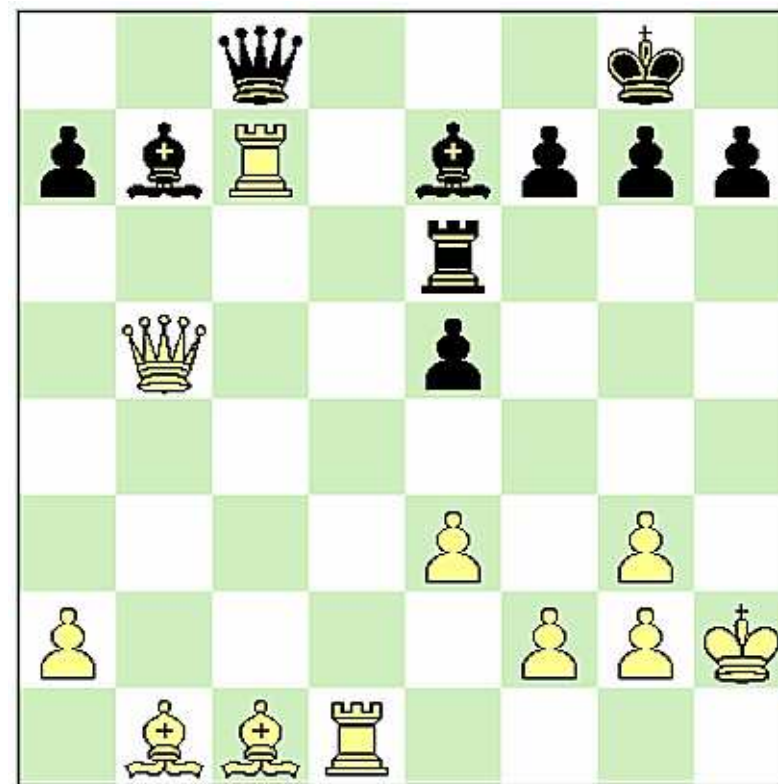
As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. f6! gf6 (se a dama se move segue a mesma resposta) 2.

♔g6! com a fatal ameaça de mate em h7.

Esta jogada só é possível graças à ação do bispo branco de c4, **cravando** o peão negro de f7.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

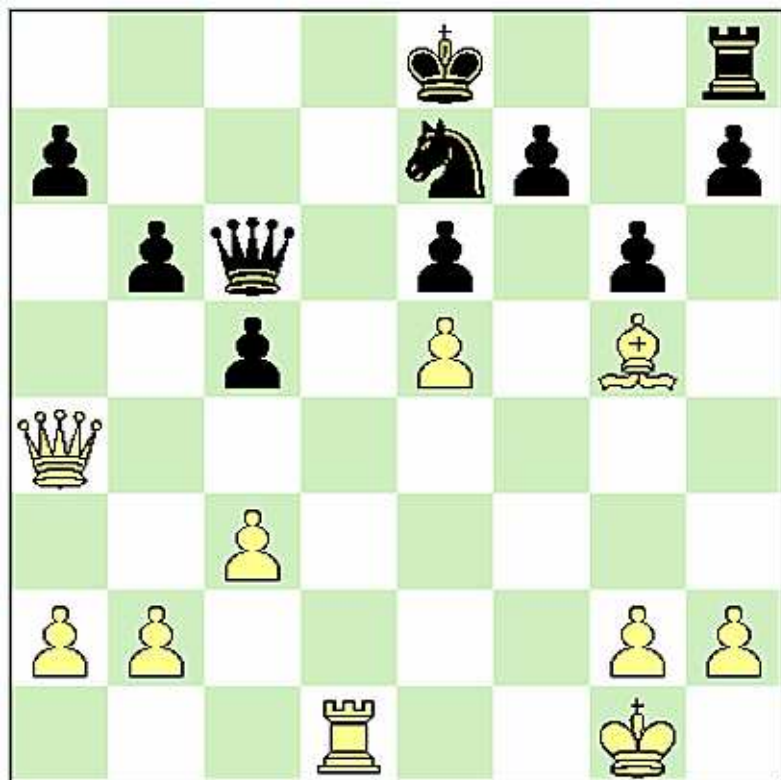
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖h6+ 2. ♘g1 ♖h1+!! 3. ♘h1 ♗h3+! 4. ♘g1 ♗g2#

Uma brilhante sequência, somente possível graças à ação do bispo negro, cravando o peão branco de g.



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

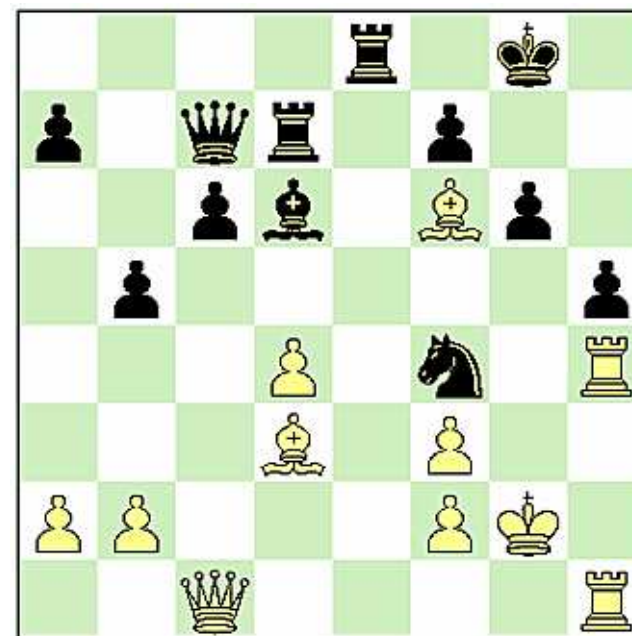
1. ♖d8+! ♘d8 2. ♗c6

Neste problema tivemos a conjugação de dois temas: primeiro a *atração*, com o sacrifício da torre atraindo o rei para uma casa desfavorável, e segundo a *cravada*, ao tomar a rainha negra, pois o cavalo ficou cravado após o movimento do rei negro.

Abertura de Linhas

Este é um tema tático onde normalmente é utilizada a *força bruta* para abrir linhas de penetração na posição inimiga. Usualmente os sacrifícios neste tema são dirigidos contra a muralha de peões que protege o rei ou as peças do oponente.

Vejamos alguns exemplos:



Sair

Ir para

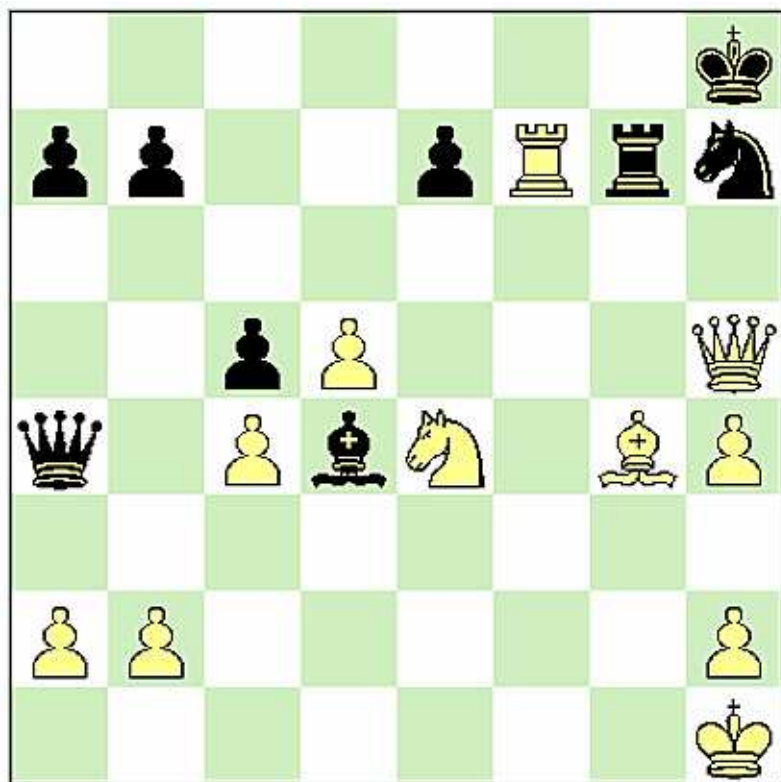
página inicial

Voltar



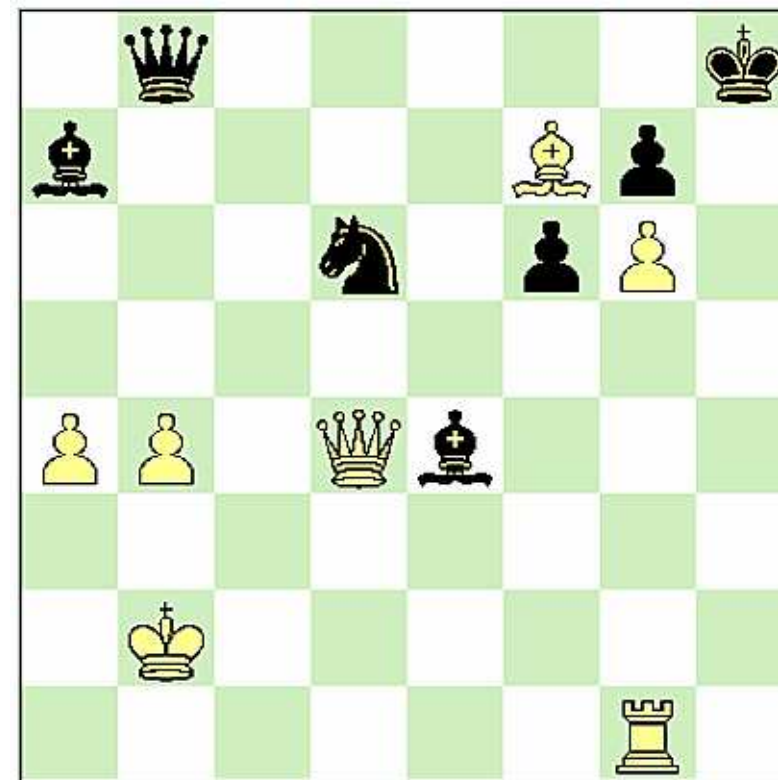
No diagrama anterior as brancas tem todas as suas peças dispostas contra a ala do rei negro. Entretanto a muralha de peões defende momentaneamente o monarca. Para chegar até ele é necessário destruir a muralha de peões, portanto as brancas usam da força bruta:

1. ♔f4!! ♕f4 2. ♖h5!! g5 3. ♖h5 e agora simplesmente não há defesa para a entrada fulminante da torre branca em h8.



negras jogam 1... ♔d1+! forçando o bispo negro a capturar a rainha, conseqüentemente abrindo a coluna g para a torre. Segue 2. ♕d1 ♖g1#.

Vamos agora exercitar-nos com alguns problemas:



As brancas jogam e ganham

As negras vislumbram um mate de torre em g1 com o apoio do bispo de d4, mas o bispo branco de g4 obstrue a coluna vital g. É necessário abrir esta coluna e portanto as

Sair

Ir para

página inicial

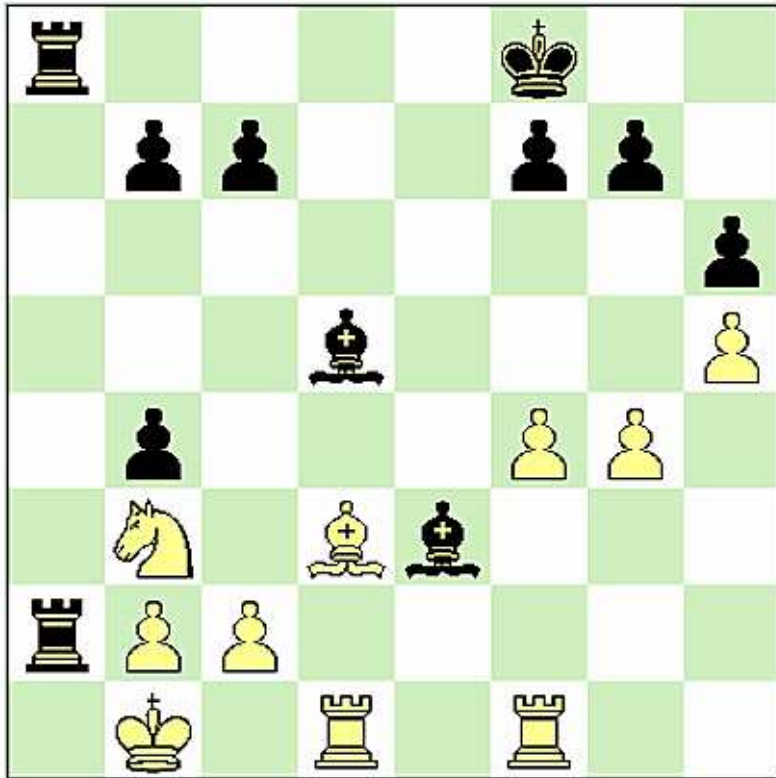
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖h1+! ♔h1 (abrindo a horizontal para a dama branca)
2. ♕h4#

Simple solução usando o tema da abertura de linhas.



As pretas jogam e ganham

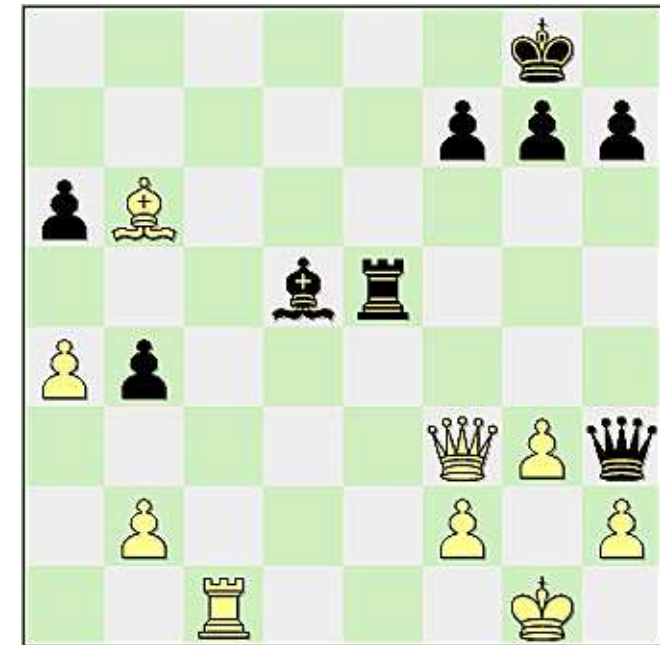
Solução do problema anterior:

- 1... ♖a1+! 2. ♔a1 ♕a2#

Um sacrifício de torre para abrir a diagonal vital para o bispo negro dar mate.

Interferência

Este importante tema tático é baseado na ação momentânea de uma peça que interfere decisivamente na atuação de uma peça adversária. Veja o seguinte exemplo:



Observamos que a dama negra é a única peça a defender a casa vital c8, de onde a torre branca poderia dar um xeque fatal. Com a jogada 1. g4!! as brancas interferem na ação da dama negra sobre a casa c8 ao mesmo tempo em que ameaçam a dama negra com a dama branca.

Sair

Ir para

página inicial

Voltar

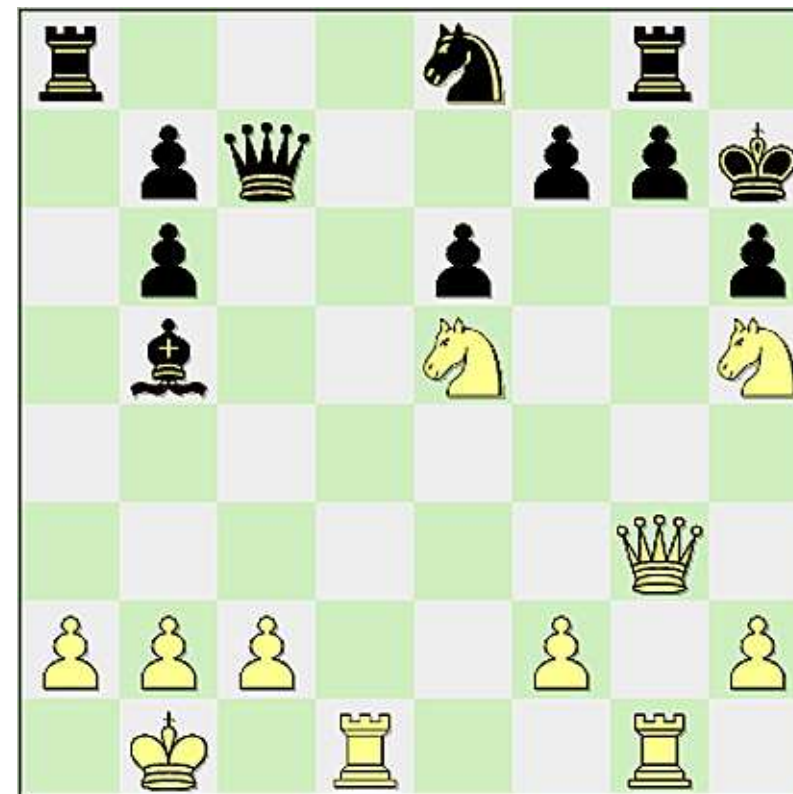


Surgem portanto 2 ameaças simultâneas para as negras: ameaça de mate em c8 e ameaça à sua dama em h3, não havendo defesa satisfatória.

Esta situação só foi possível graças ao golpe mortal g4, baseado no tema da interferência. Vejamos mais um exemplo:



A dama branca defende indiretamente a casa h2, atacada pela bateria de dama e bispo negros. Mas o golpe 1... ♖h3+! interfere na ação da dama branca com o ganho de tempo proporcionado pelo xeque fatal.

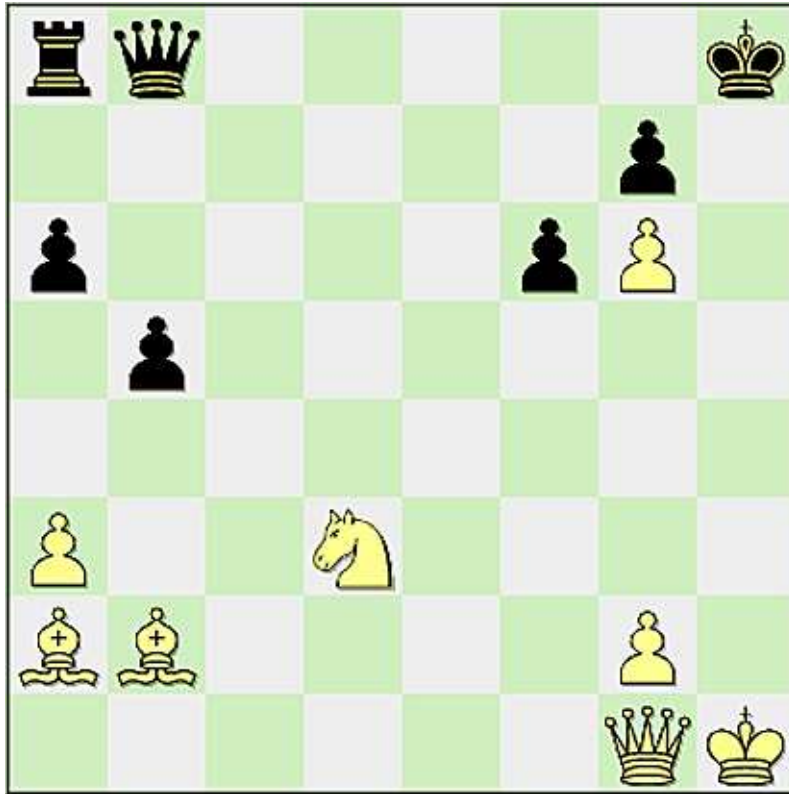


Neste magnífico exemplo as brancas vislumbram a possibilidade de mate em f7 com o cavalo, mas pelo momento a dama negra defende a casa vital f7, portanto é necessário interferir na ação da rainha negra:

1. ♖d7!! ♕d7 2. ♔g7+!! ♖g7 3. ♖g7+!! ♗g7 4. ♗f6+ ♜h8 5. ♗f7#!

Resolva agora os problemas das páginas seguintes.





As brancas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1. ♔e5!

Interferindo decisivamente na ação da dama negra sobre a diagonal b8-h2 e permitindo o xeque fatal da dama branca em h2.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

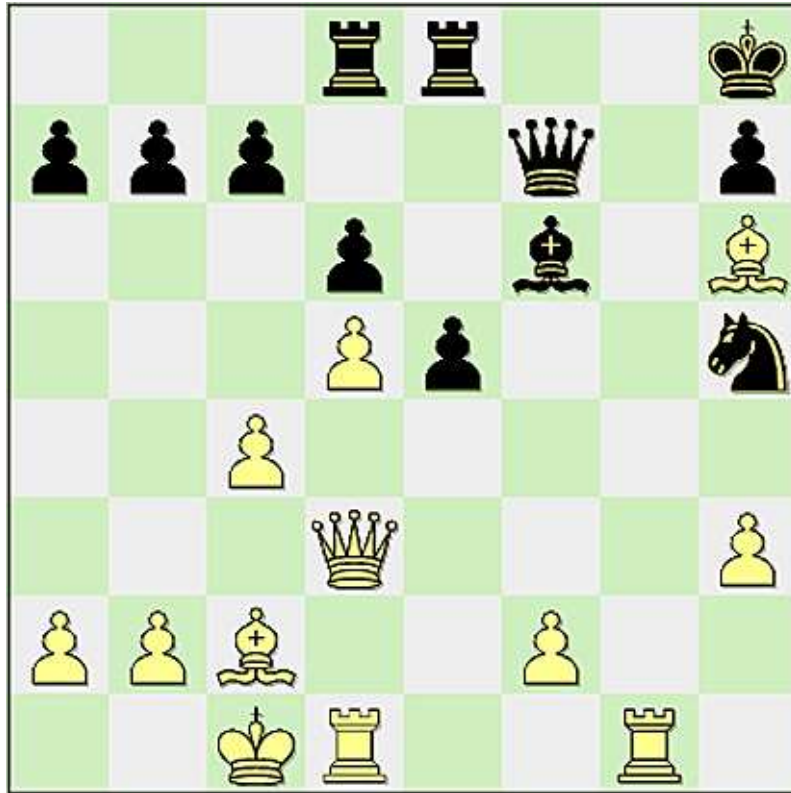
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖d2!

Interfere na ação da dama branca sobre a casa e2.

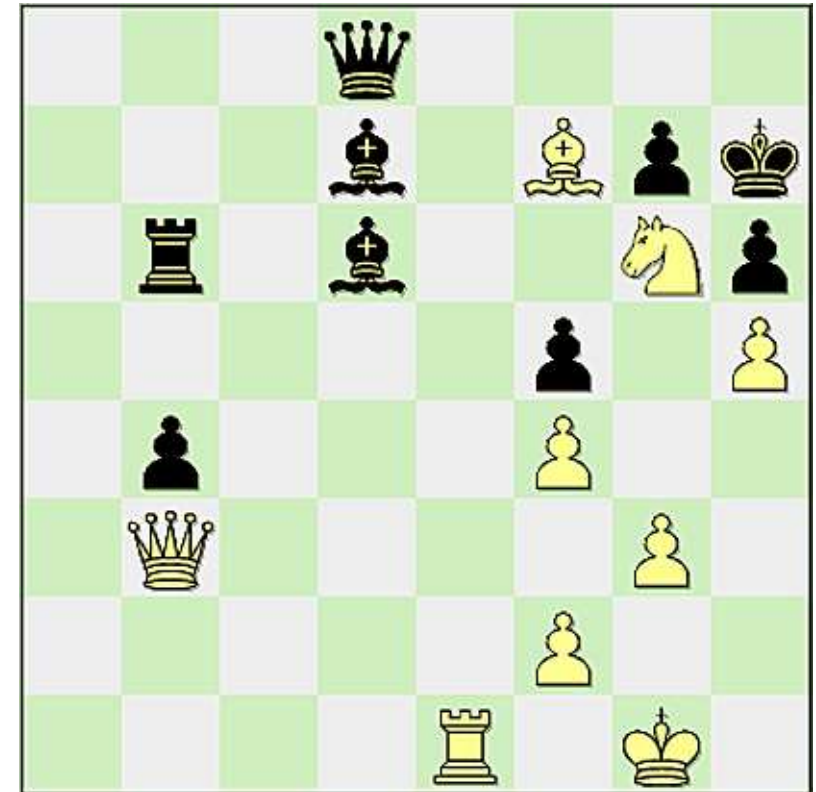


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖g7!

Interferindo decisivamente na ação da dama negra sobre a casa h7, ameaçada de mate.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

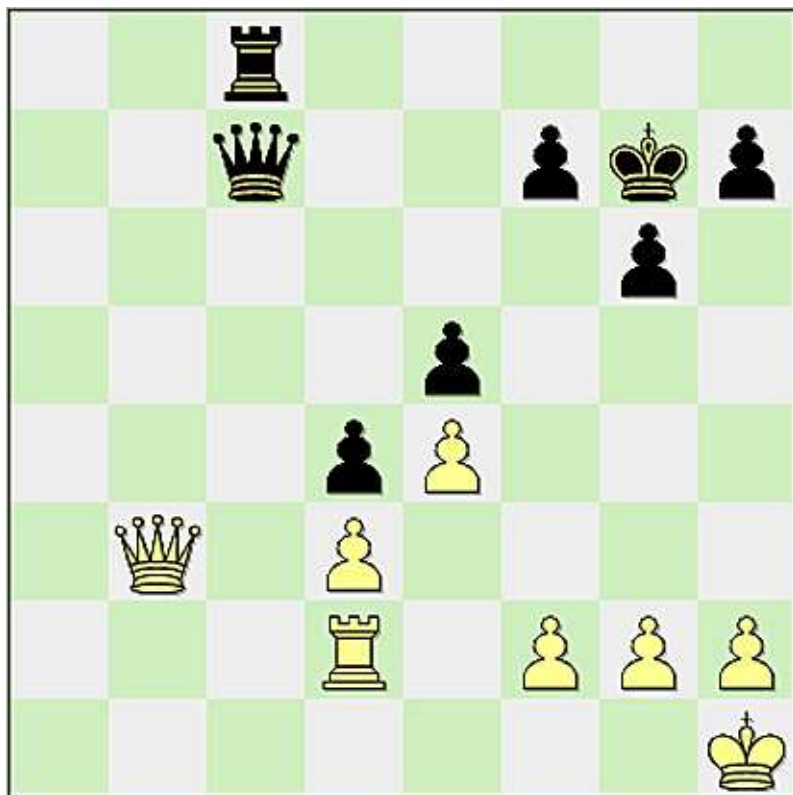
página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e8! ♗e8 2. ♗g8#



As negras jogam e ganham



Solução do problema anterior:

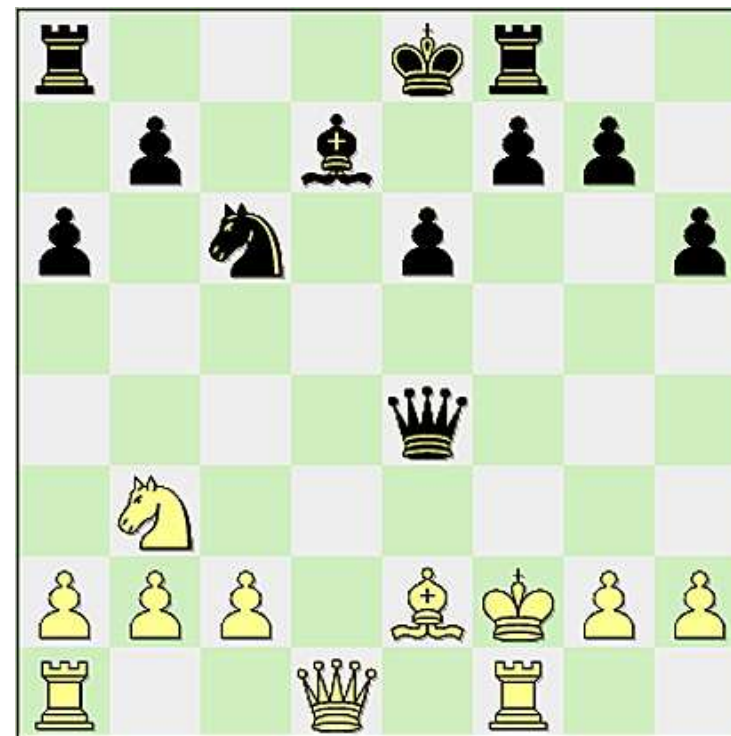
1... ♔c1+ 2. ♖d1 ♖c2!!

Interferindo decisivamente na ação da dama negra. Agora não há defesa para as ameaças na primeira horizontal.

Ataque duplo

Este possivelmente é o tema tático mais comum. O objetivo é colocar duas peças inimigas em situação desfavorável, de forma que possam ser alvo de um ataque simultâneo. Xeques duplos de cavalos e ataques duplos pelas linhas do tabuleiro são os métodos mais utilizados.

Vejamos alguns exemplos:



Sair

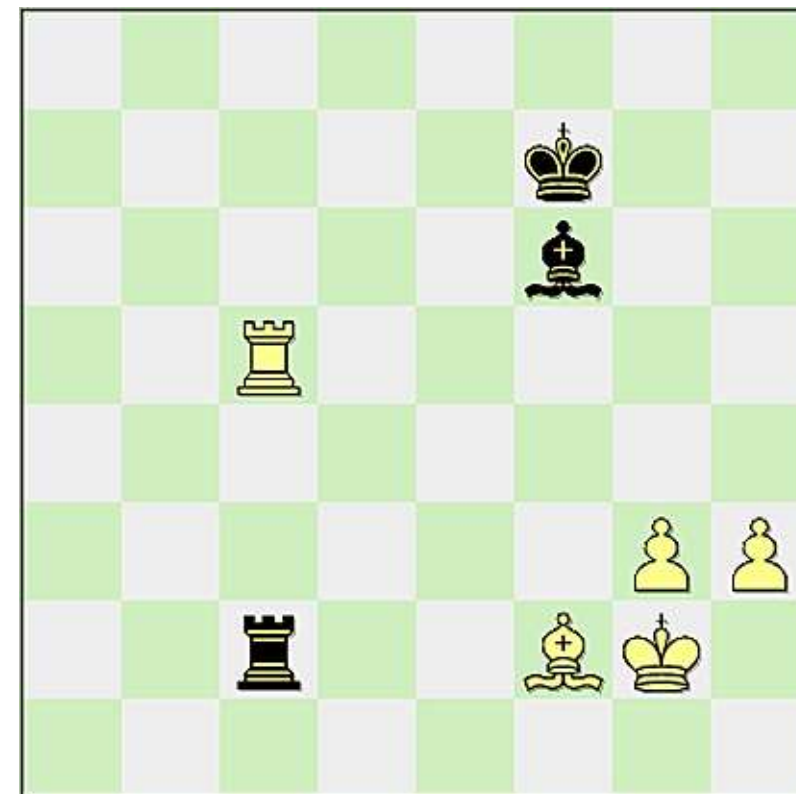
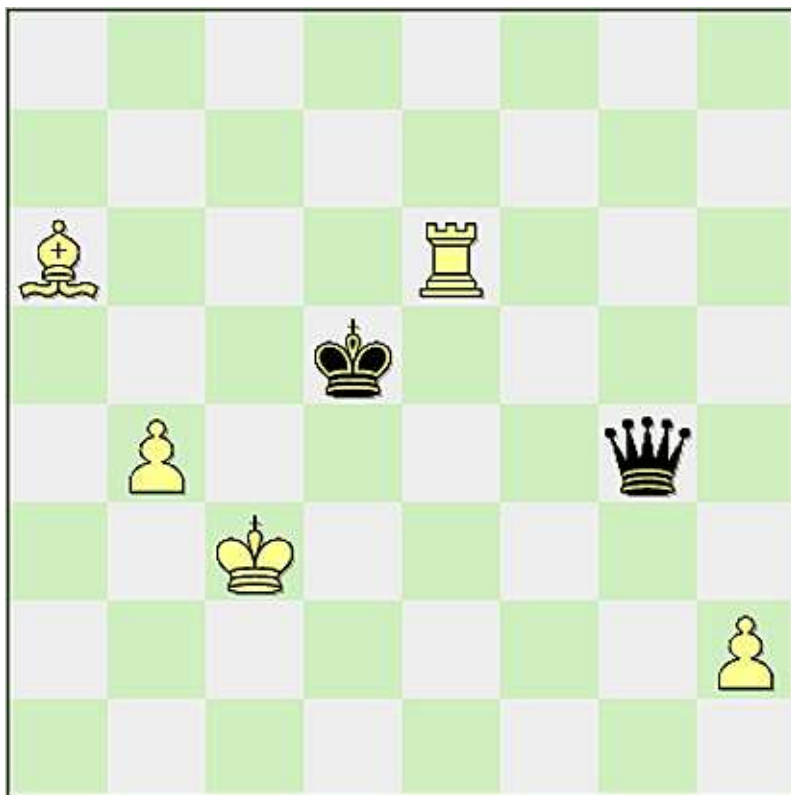
Ir para

página inicial

Voltar



O diagrama anterior apresenta um exemplo simples em que as brancas forçam o ganho de uma peça após 1. ♔d7+! ♕d7 2. ♖c5+ com ataque duplo ao rei e à dama. Este exemplo mostra que os cavalos são peças extremamente perigosas especialmente por sua capacidade de saltar por todos os lados e dar xeques duplos.

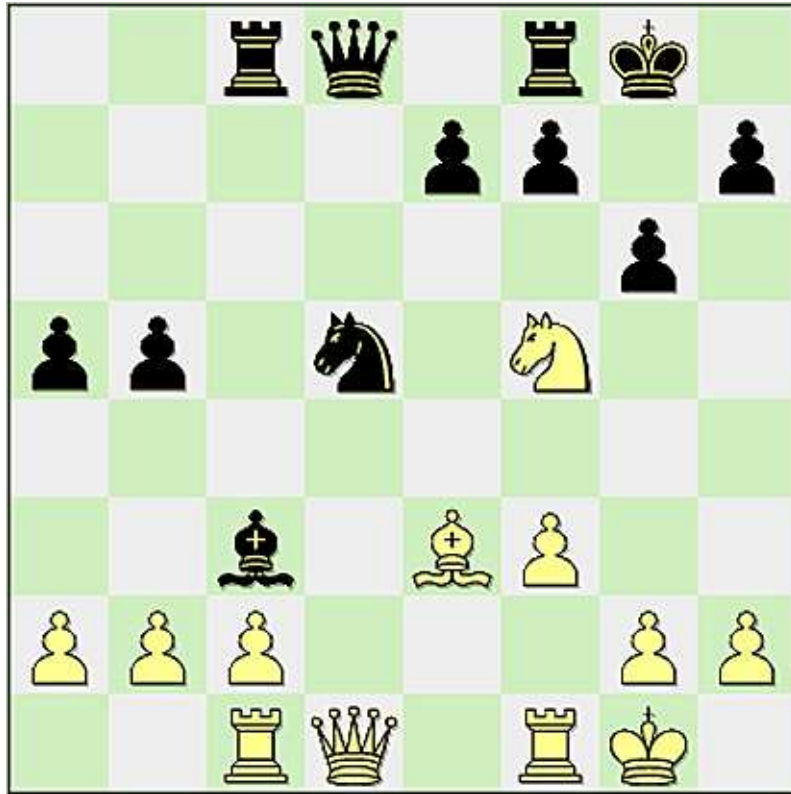


Com 1... ♖f2+ 2. ♕f2 ♔d4+ temos um ataque duplo ao rei e torre brancos.
Vamos agora aos problemas.

As brancas forçam a vitória com a jogada 1. ♔b7+! ♕e6 2. ♔c8+ com ataque duplo ao rei e à dama negra.

[Sair](#)[Ir para](#)[página inicial](#)[Voltar](#)

ir para o ÍNDICE



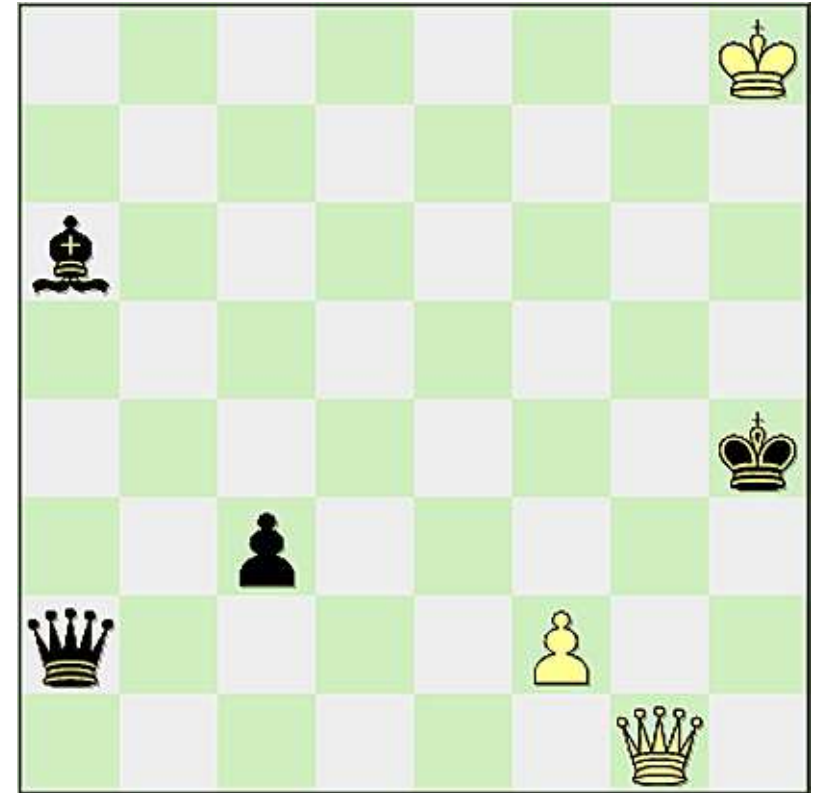
As brancas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1. ♖d5+! ♜d5 2. ♘e7+

O cavalo dá um xeque duplo ao rei e dama.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

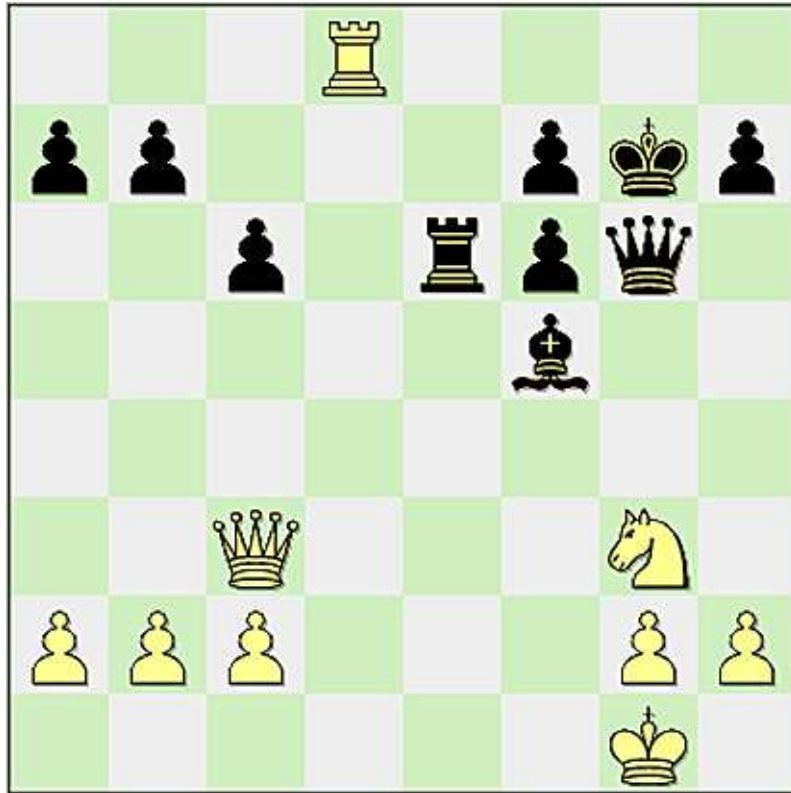
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖h2+! ♜g4 2. f3+

Surgiu um ataque duplo ao rei e à dama negra.

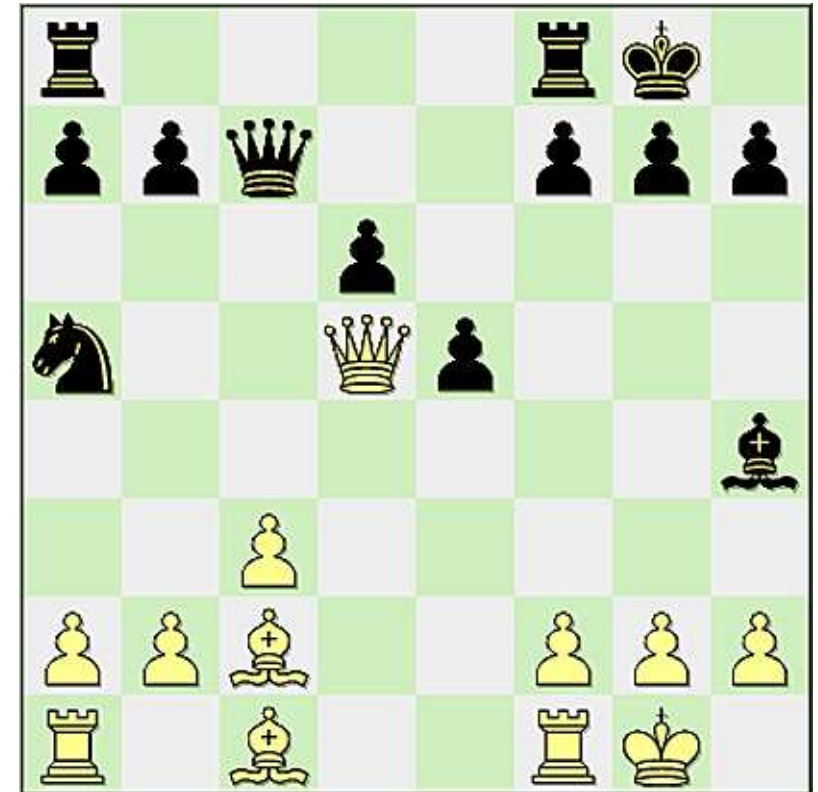


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖c5!

Ganha uma peça devido à dupla ameaça de mate em f8 e ao cavalo negro de f5.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



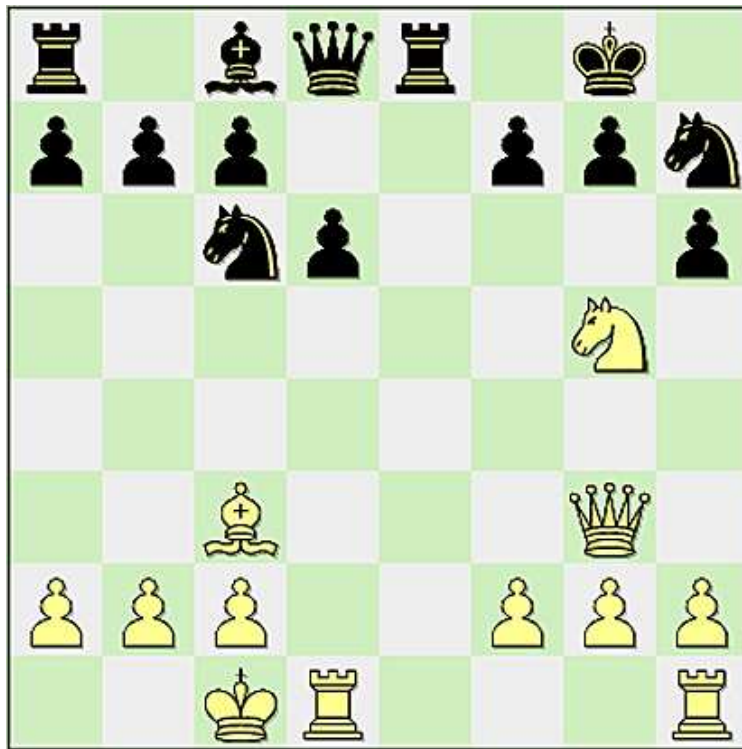
Solução do problema anterior:

1. ♖e4!

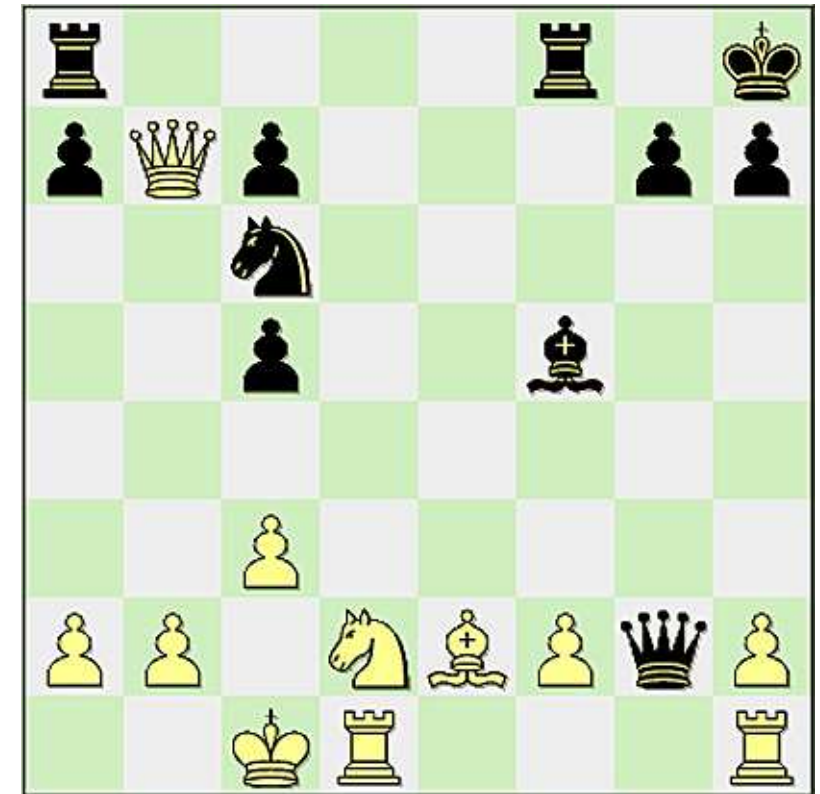
Ganha devido à dupla ameaça ao bispo negro e mate em h7.

Ataque descoberto

Outro tema tático bastante comum e que surge com frequência em muitas partidas. A idéia é mover uma peça com alguma ameaça à posição inimiga, ao mesmo tempo em que se libera o raio de ação de uma outra peça com alguma outra ameaça.



No diagrama anterior as brancas dispõem da jogada fatal 1. Ne6! que ataca a dama negra ao mesmo tempo que descobre a vertical g para a dama branca com ameaça de mate em g7 com o apoio do bispo de c3. As negras não poderão fazer frente às duas ameaças de forma satisfatória.



A excelente jogada 1... ♖b4! descobre a grande diagonal branca criando duas ameaças: uma sobre a dama branca em b7 e outra sobre a2 com mate de cavalo. Não há como as brancas fazerem frente às duas ameaças em uma só jogada.

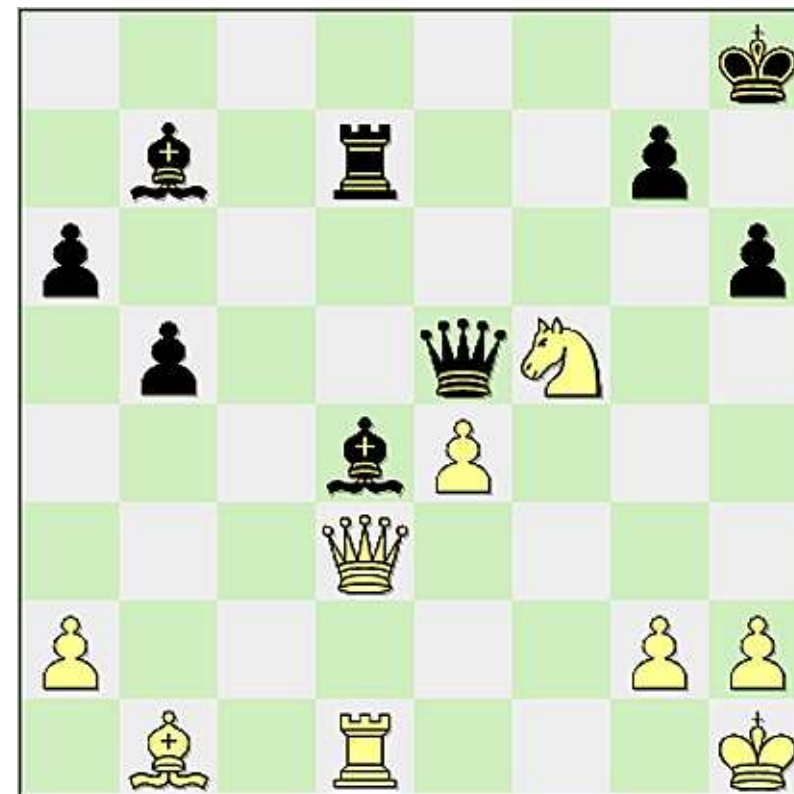
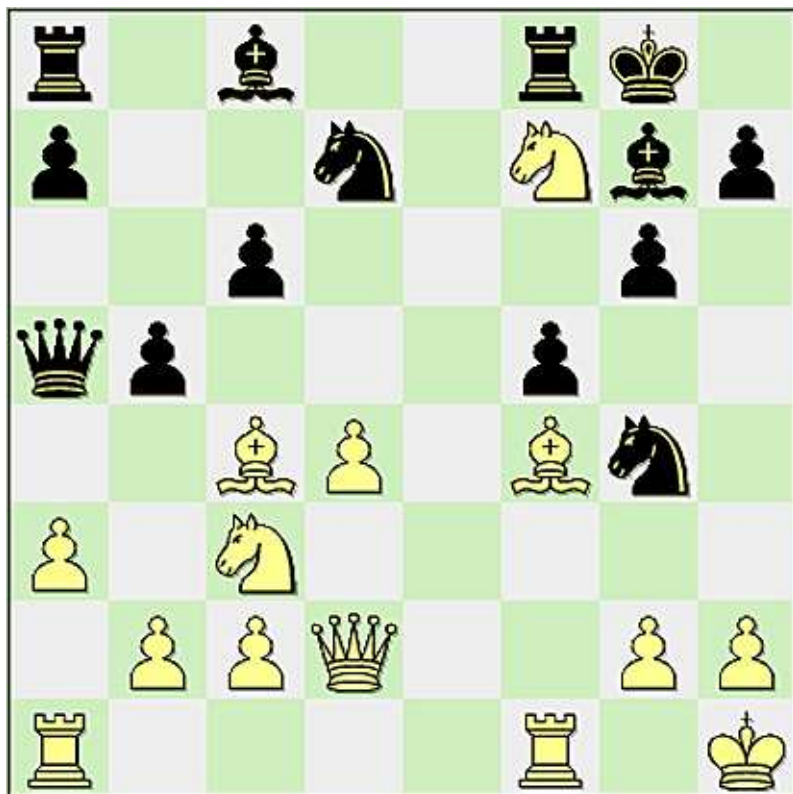
Sair

Ir para

página inicial

Voltar





As pretas jogam e ganham

Com a manobra 1. d5!! as brancas atacam a dama negra enquanto ameaçam mate de cavalo em e7. Um belo golpe!

Pudemos observar através destes exemplos que o ataque descoberto é um tema que está sempre conjugado com outro tema tático: o ataque duplo.

Vamos agora aos problemas:



Sair

Ir para

página inicial

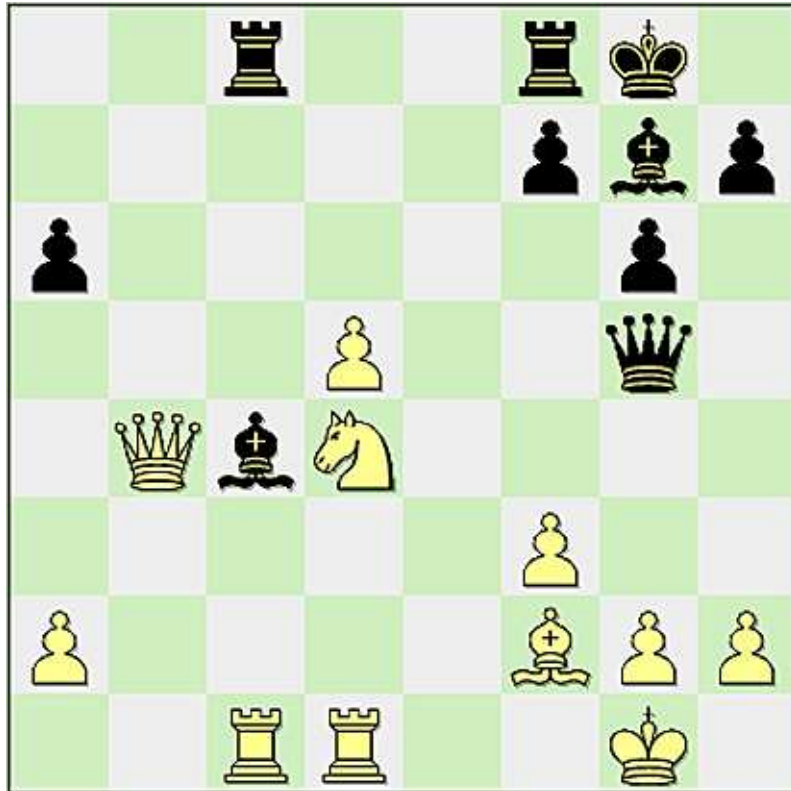
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♔g1!

Este ataque descoberto à dama branca ameaça também mate em h2.

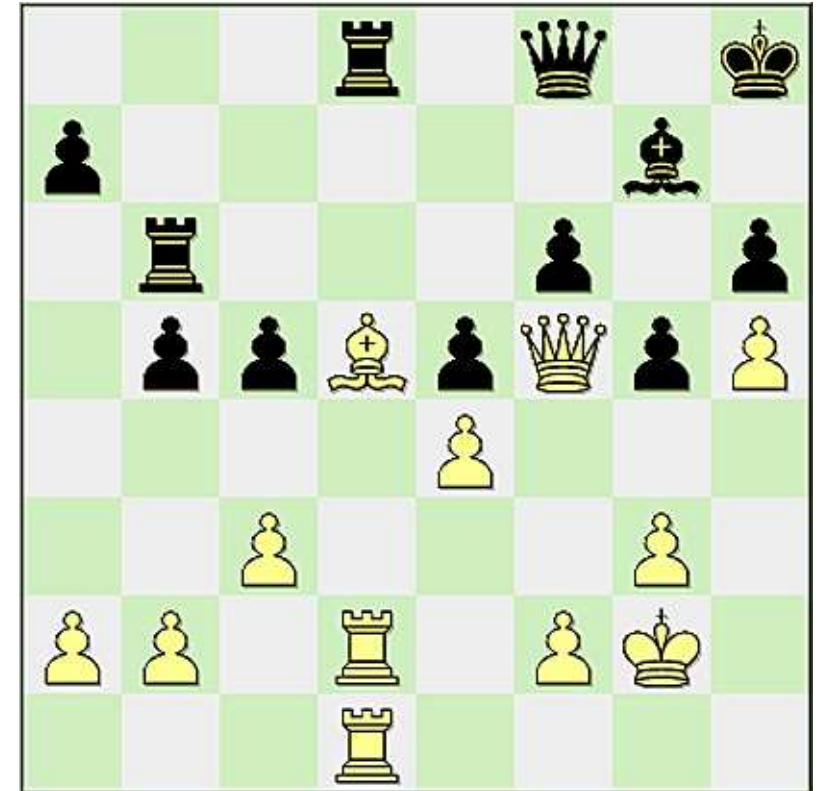


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♔f1!

Ameaçando mate em g2 e a torre branca em c1.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

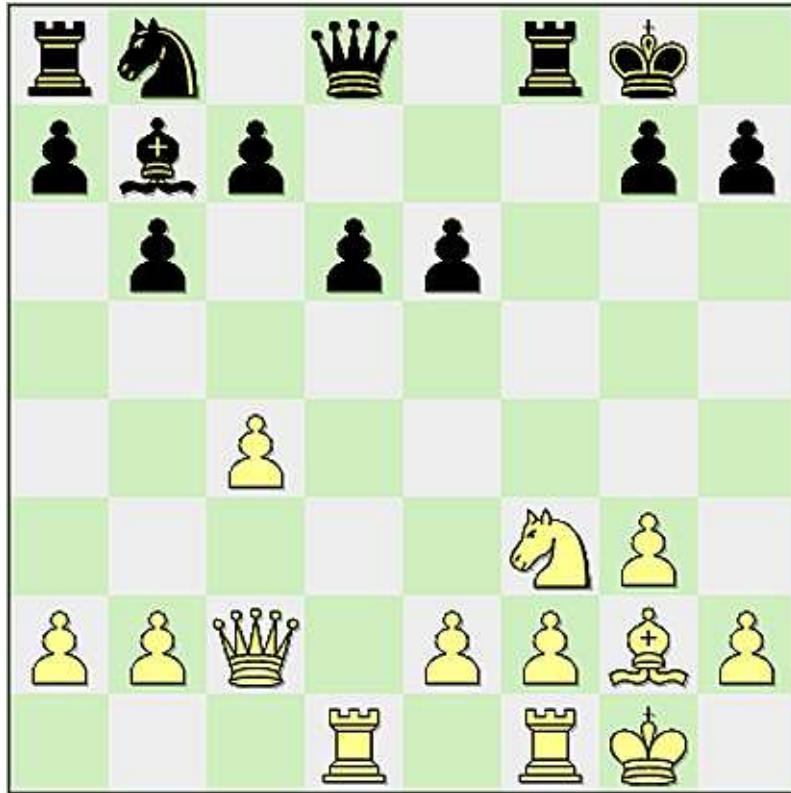
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♔g8!

Ameaçando mate em g8 e a torre negra em d8.

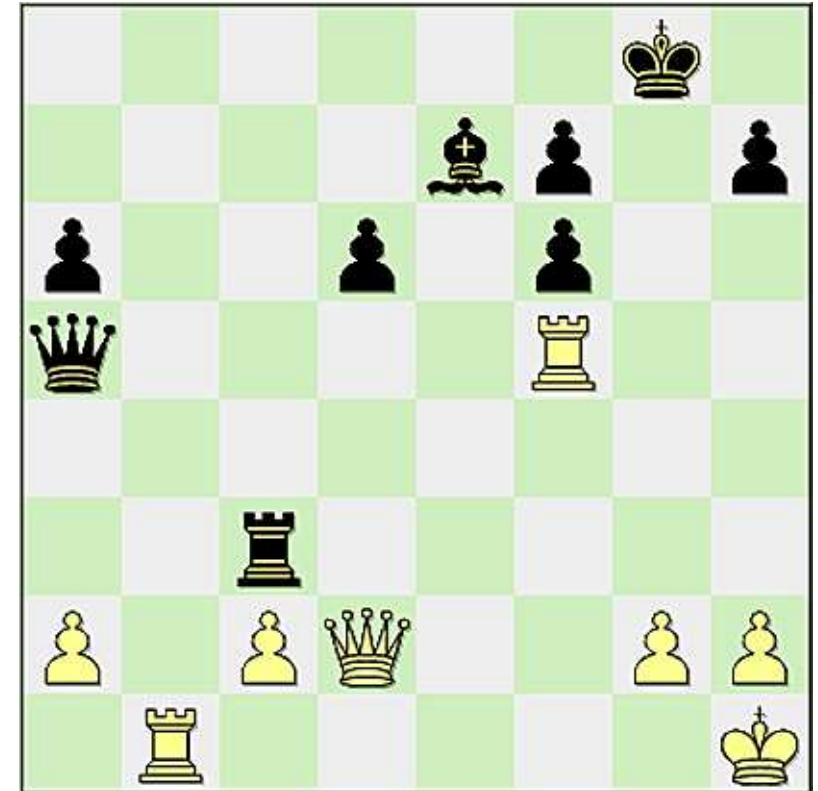


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖g5!

Ameaçando mate em h7 e o bispo negro em b7, seguido da captura da torre negra em a8.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖b3!

Ameaçando capturar a torre de b1 com mate enquanto ameaça dama e torre branca de f5. São 3 coelhos com uma cajadada!

Xeque descoberto

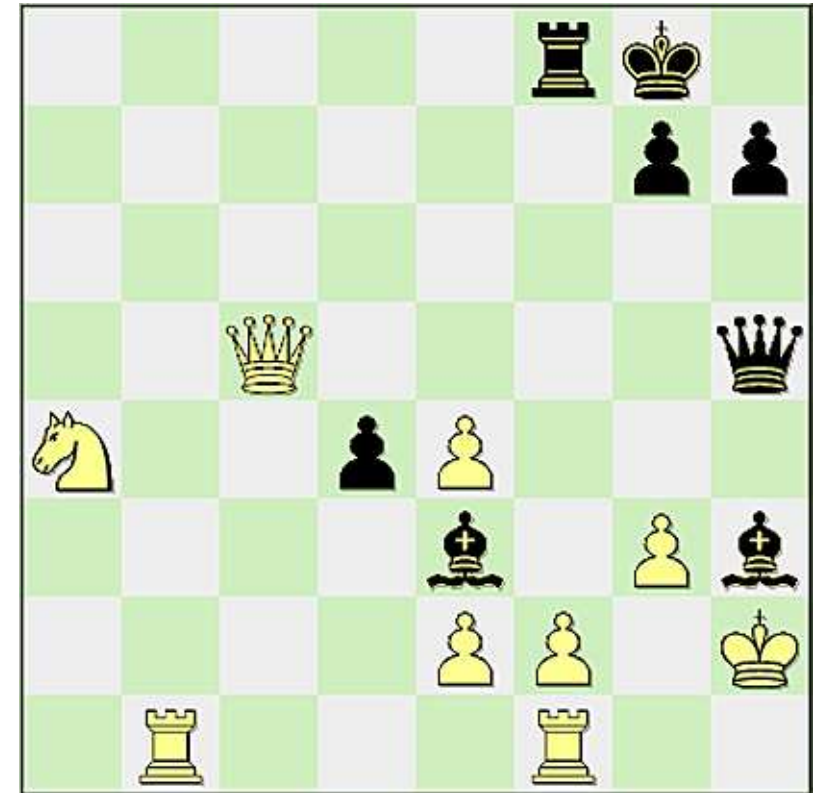
Em 99% dos casos o xeque descoberto tem consequências desastrosas para quem o leva.

O xeque descoberto acontece quando uma peça se move liberando o raio de ação de outra peça que estava atrás daquela, atacando assim o rei adversário.



No diagrama anterior as brancas, conduzidas pelo então campeão mundial Tigran Petrosian, dispõe da elegante manobra 1. ♘f6+! que leva à vitória imediata:

1... ♖f6 (forçado) 2. ♘h5+ ♖f7 3. ♔h7#. O salto do cavalo a f6 na primeira jogada descobriu a diagonal liberando o raio de ação da dama branca em b1, gerando assim o xeque descoberto.



As negras jogam brilhantemente 1... ♙f1+!! 2. ♔h5 ♙f2+ 3. ♘h1 ♙g2+ 4. ♘g1 ♙e2+ 5. ♘h2 ♙f3+! aplicando um novo xeque descoberto que recupera a rainha, ficando as pretas com uma peça a mais e vantagem decisiva.

Sair

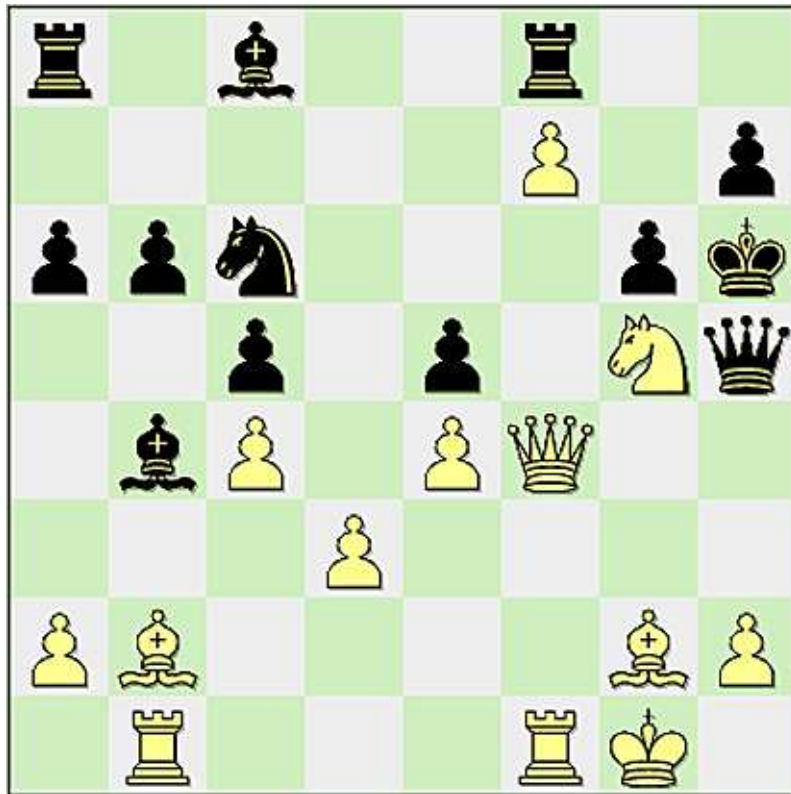
Ir para

página inicial

Voltar



Vamos aos problemas:



As brancas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1. ♖e6+!! ef4 2. ♔g7+♯

Um belo xeque descoberto proporcionado pelo salto do cavalo, liberando a diagonal para a dama branca, que ao ser capturada abriu a diagonal para o bispo dar mate em g7.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

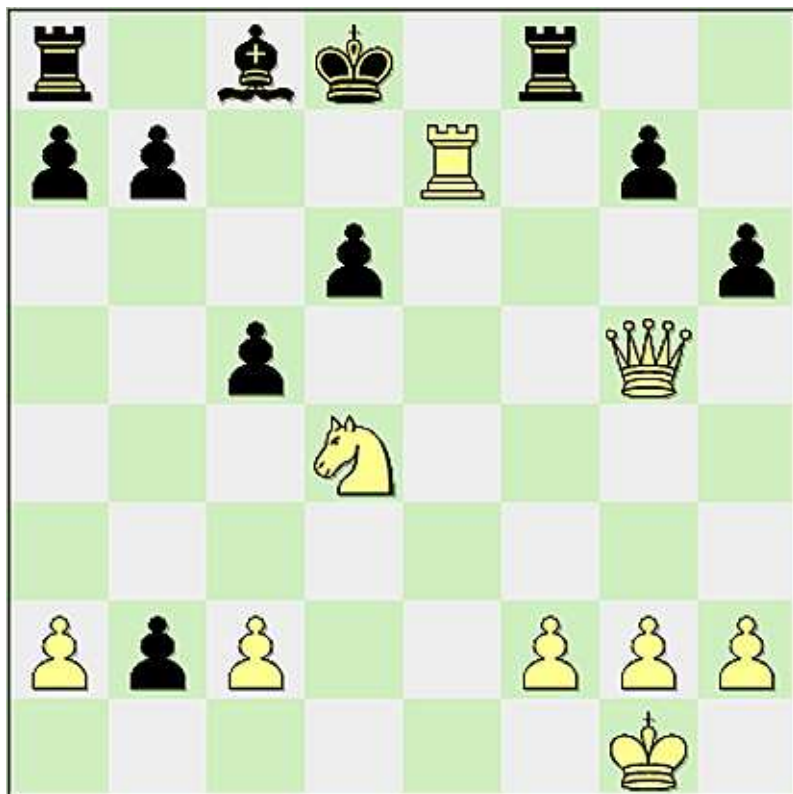
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖c8+! ♜c5 2. ♔c5+! ♔c5 3. ♚d8#

Um xeque descoberto seguido por um belo sacrifício de dama!

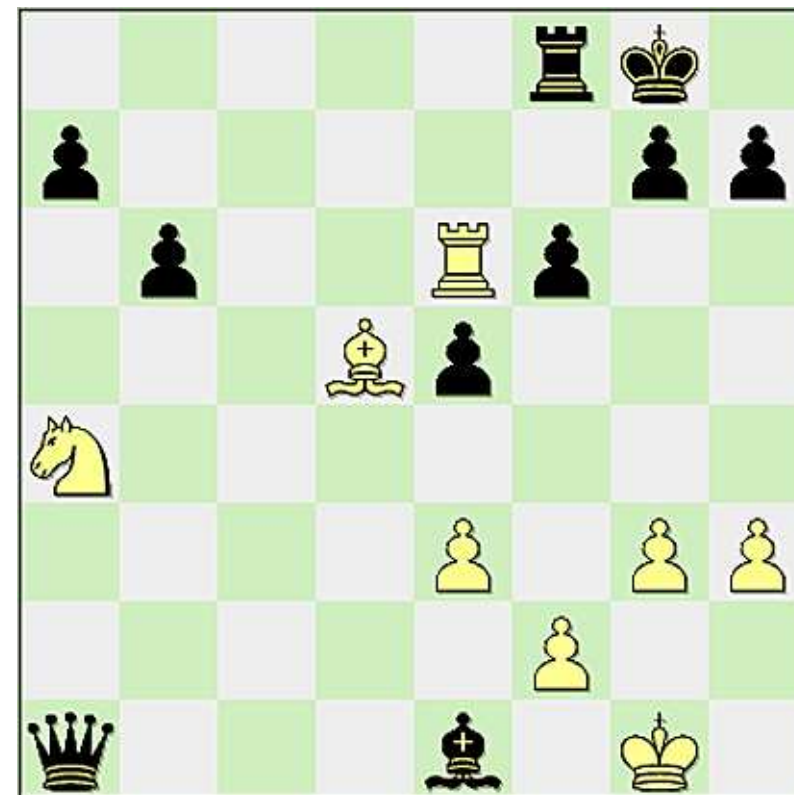


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖b7+! ♜5 2. ♜c6+ ♜e8 3. ♚e7#

A saída da torre branca para b7, além de descobrir a diagonal para a dama dar xeque, também capturou o peão negro de b7, possibilitando o salto fulminante do cavalo em c6.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

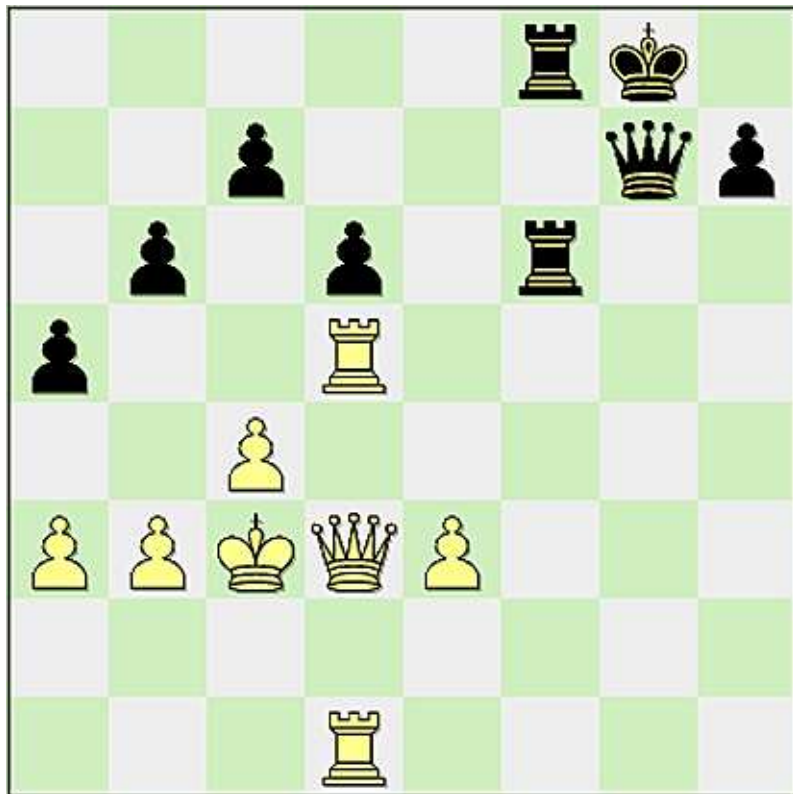
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e8+ ♔h8 2. ♖f8#

Simple e eficiente!



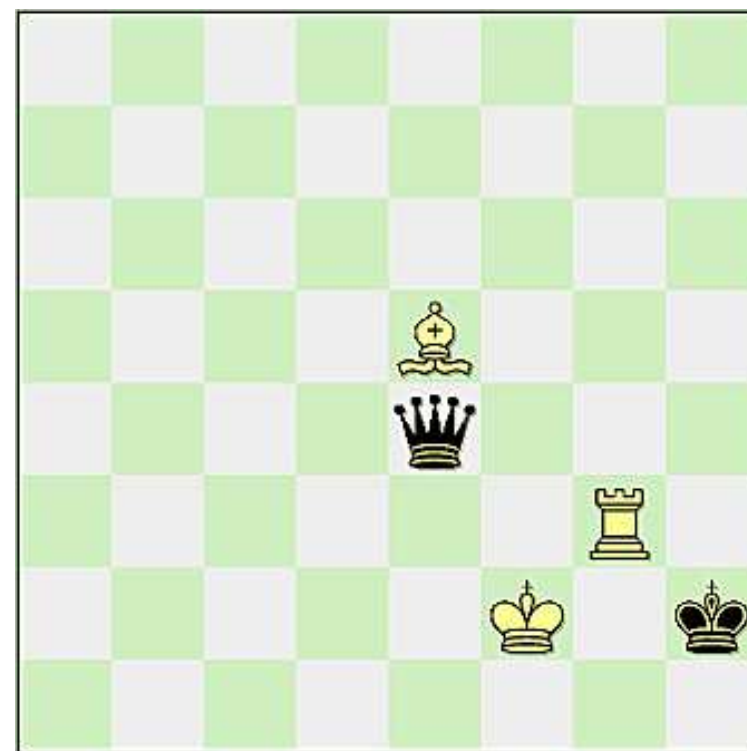
As negras jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1... c6! 2. ♖d4 c5! 3. ♖d5 ♖f2+!

Este exemplo é muito instrutivo pois mostra que um golpe tático tem de ser aplicado no momento exato e com a devida preparação. Teria sido precipitado dar imediatamente o xeque descoberto com a torre em f2 pois as brancas jogariam simplesmente a dama para d4 com satisfatória defesa. Mas com as manobras de peão para c6 e depois d5, com ganho de tempo atacando a torre branca, a casa d4 ficou indisponível para as brancas.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e3+ ♜h1 2. ♖h3#

Simples, mas com um pequeno truque: caso alguém não visse o mate em h3 e resolvesse capturar a dama negra em e4 com a torre na segunda jogada, então seria empate por rei afogado!

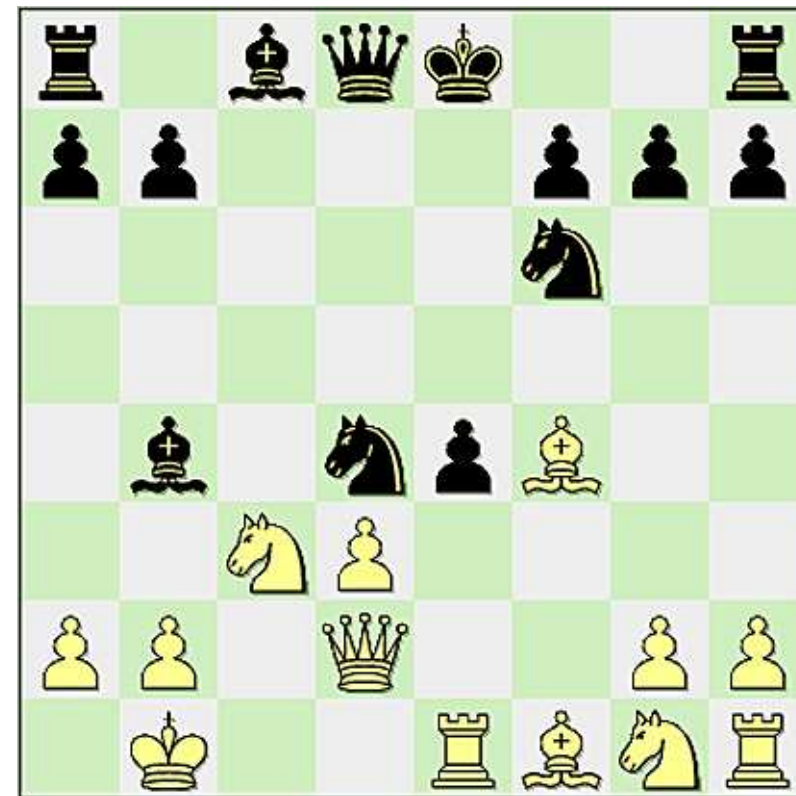


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♔g5!! hg5 2. ♖g6+ ♜h7 3. ♖d6+ ♜g7 4. ♖g6+ ♜h7 5. ♖c6+ ♜g7 6. ♖g6+ ♜h7 7. ♖b6+ ♜g7 8. ♖g6+ ♜h7 9. ♖a6+ ♜g7 10. ♖a2

Uma seqüência espetacular de xeques descobertos ganhando diversas peças inimigas e abrindo caminho para o descoberto final que permitiu ganhar a dama negra.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e4!! ♕d2 2. ♖f6+ ♜f8 3. ♕d6+ ♜d6 4. ♖e8#

Um maravilhoso sacrifício de dama baseado no tema do xeque descoberto!

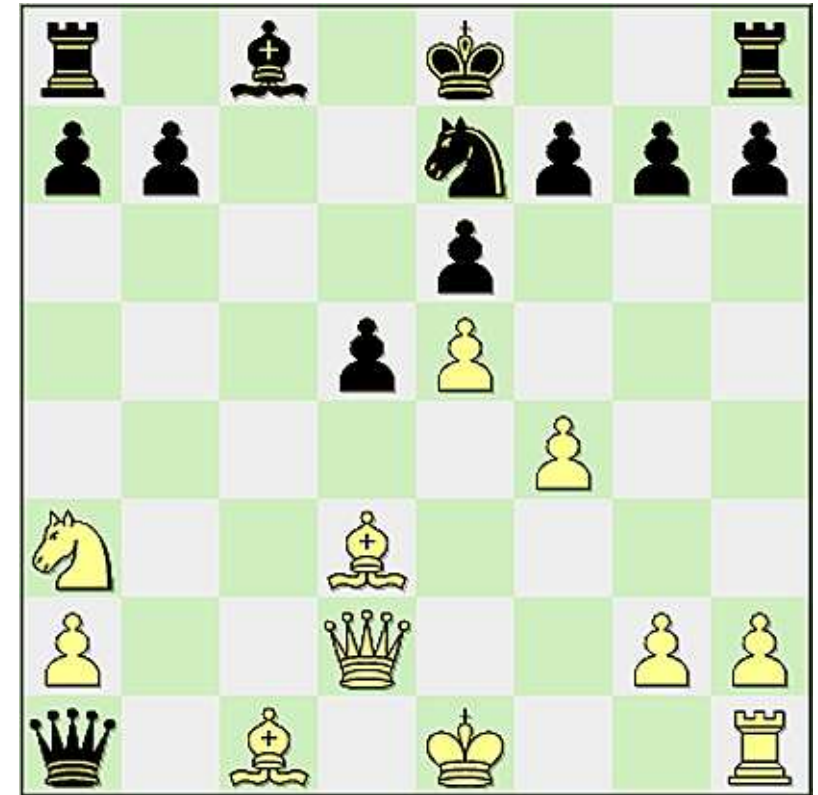
Captura

O tema da captura ocorre quando sacrificamos alguma peça com o objetivo de capturar uma peça inimiga de maior valor.



Após o movimento do peão branco para a3 as pretas jogaram sua dama para a5 cravando o peão.

Mas as brancas jogam tranqüilamente 1. ab4! ♜a1 2. ♖b3! e agora a dama negra ficou encerrada no canto do tabuleiro, sendo capturada em seguida.



Após 1. ♕b1! a dama negra está aprisionada em a1 e sem qualquer defesa para a jogada 2. ♕b2.
Vamos aos exercícios:



Sair

Ir para

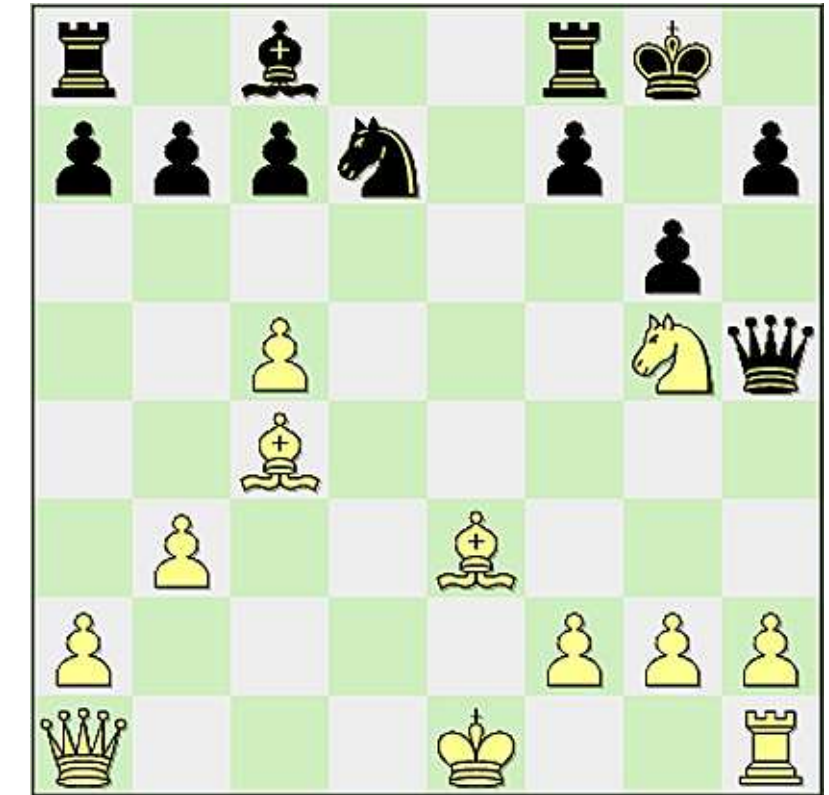
página inicial

Voltar





As brancas jogam e ganham



As brancas jogam e ganham



Sair

Ir para

página inicial

Voltar



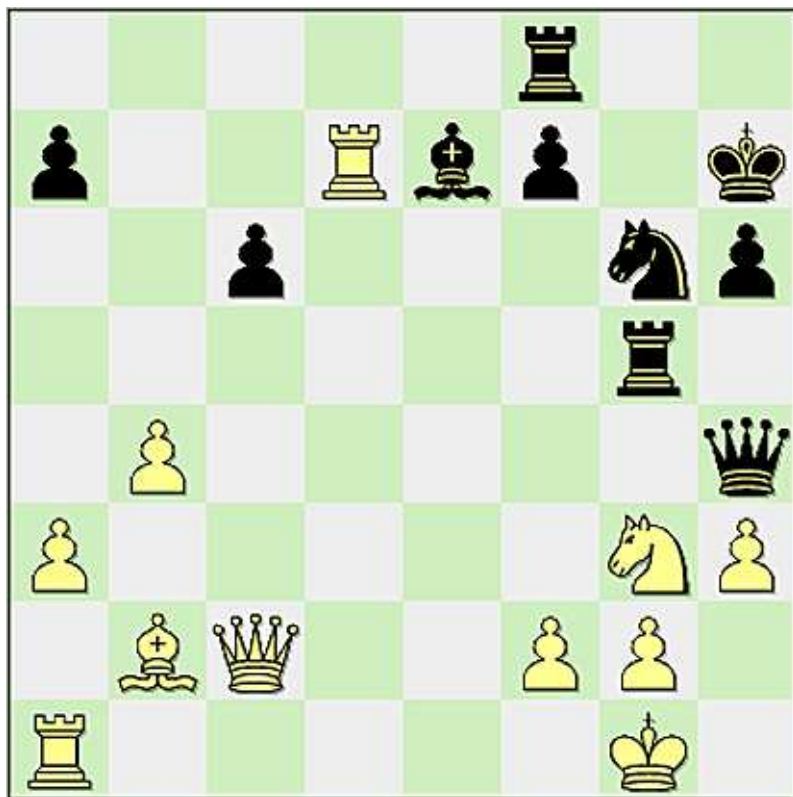
Solução do problema anterior:

1. ♖d4!

A jogada precisa, impedindo o movimento 1... ♗h4.

Agora as negras não tem defesa para a ameaça

2. ♕e2 capturando a dama.



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♜d4!

Simple e decisiva! A dama negra não tem escapatória.



As brancas se precipitaram e jogaram absurdamente a dama para a casa e6. O que as negras podem fazer?

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



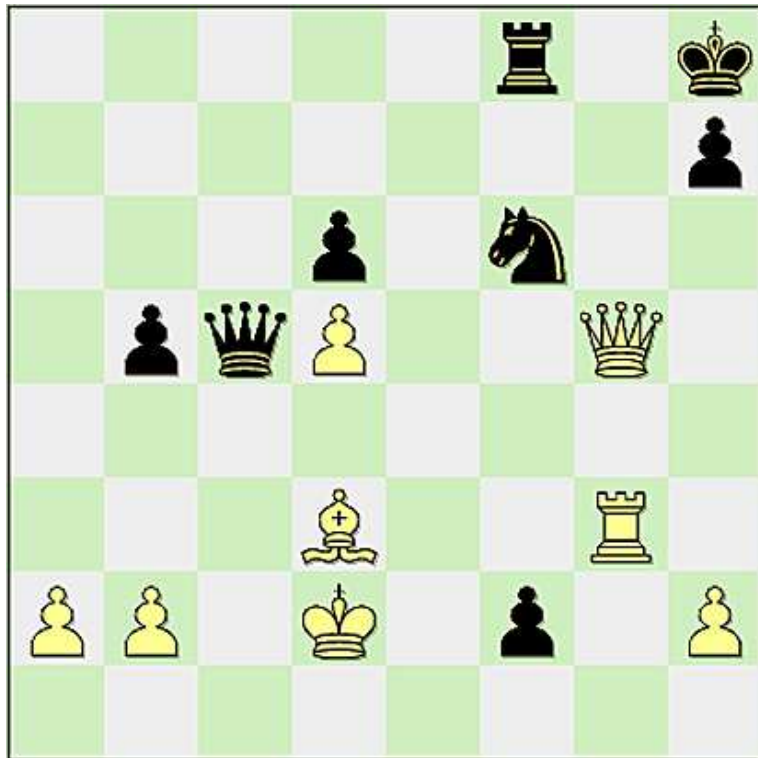
Solução do problema anterior:

1... ♖f6!

Captura a dama branca.

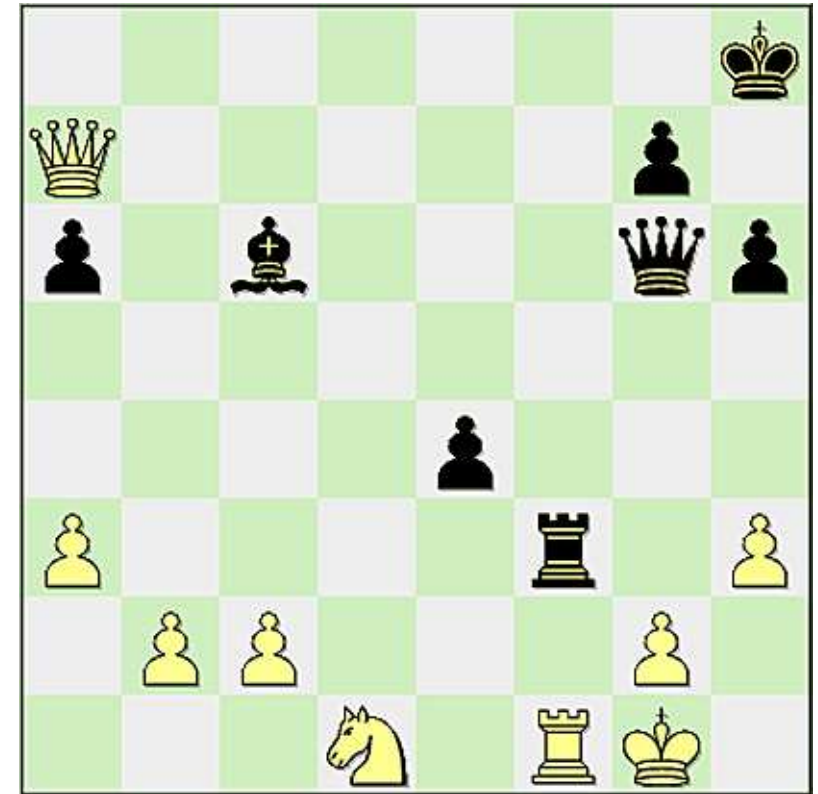
Peão passado

Um peão avançado no campo inimigo sempre pode ser um motivo de combinação, especialmente se está prestes a alcançar a oitava casa e ser promovido a outra peça. Um detalhe a ser considerado é que nem sempre a promoção à rainha é a melhor opção.



Nessa posição as pretas podem tirar proveito do seu peão passado com 1... f1=♖+! (evidentemente que a promoção à

rainha seria um erro gravíssimo diante da ameaça de mate em g7) 2. ♕f1 ♖e4+ ganhando a dama.



As pretas aproveitam a oportunidade para avançar seu peão com 1... e3! 2. ♖f3 e2! e a promoção do peão não pode ser evitada.

Vamos a mais uma sessão de problemas:

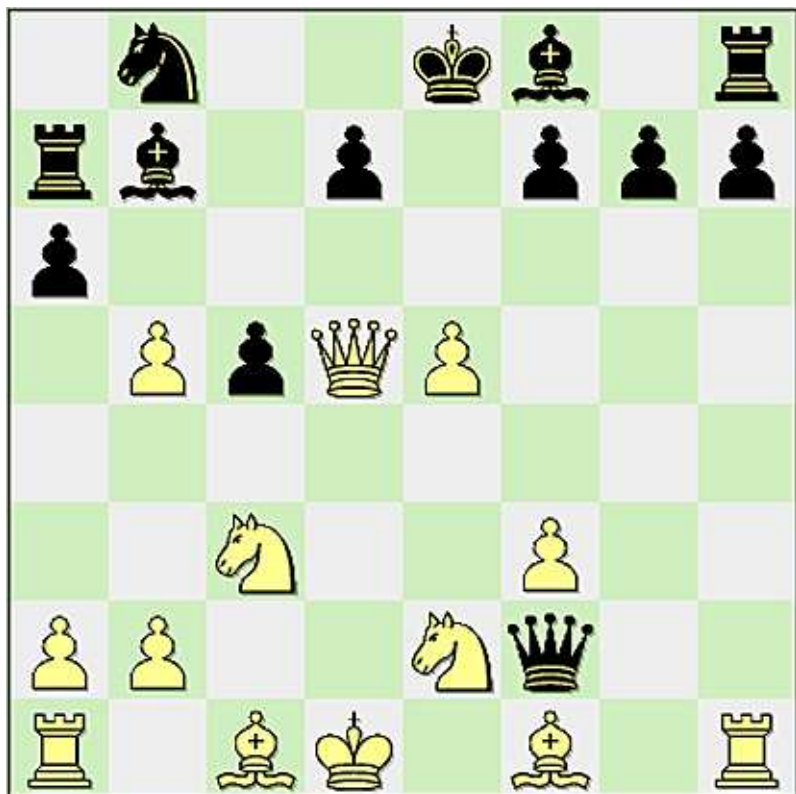
Sair

Ir para

página inicial

Voltar





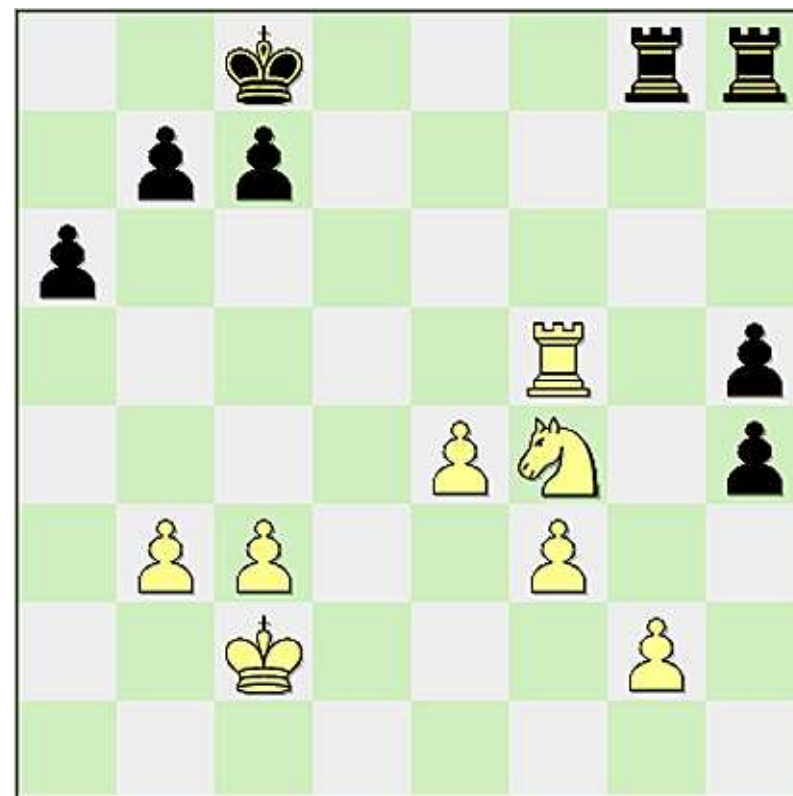
As brancas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1. b6!!

Uma jogada brilhante e completamente inesperada para as negras, conduzidas pela genial Sofia Polgar. Se o bispo negro captura a rainha, o peão toma torre e inevitavelmente será convertido à dama.



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

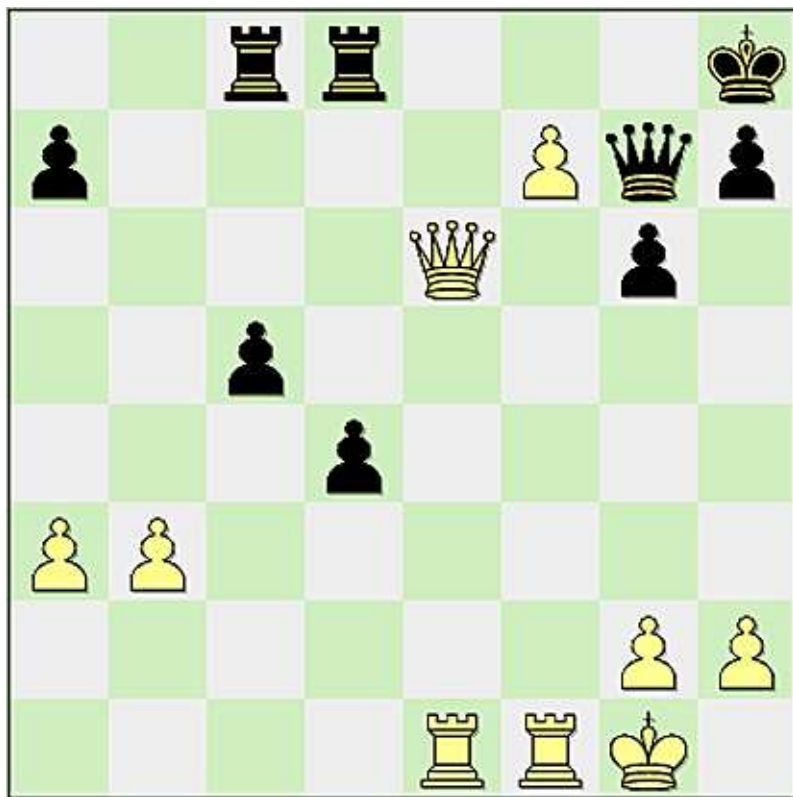
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖g2!! 2. ♔g2 h3!

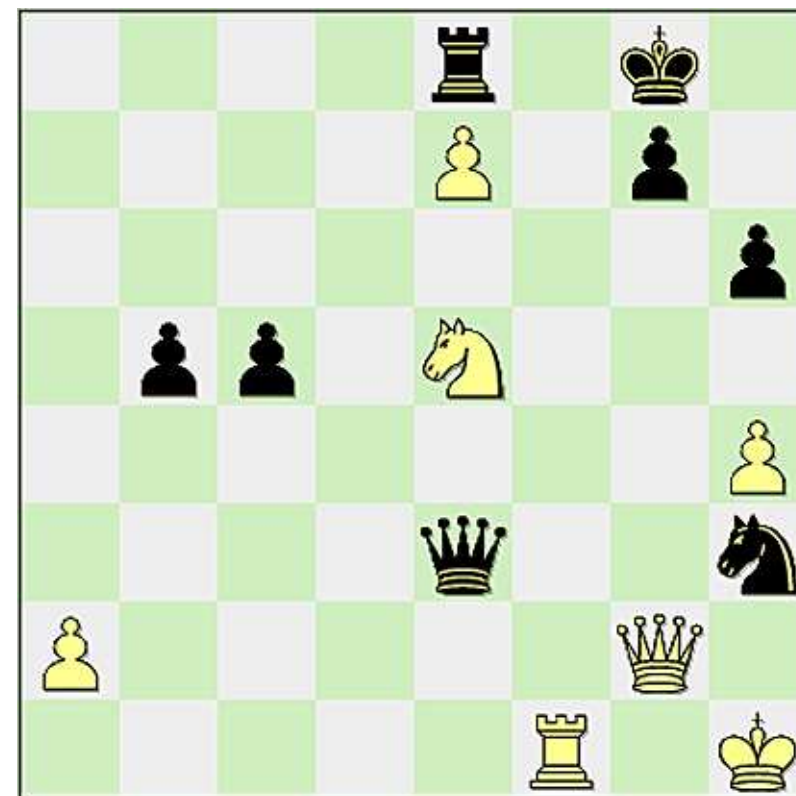
Outro sacrifício simples e brilhante, que mostra o grande potencial deste tema tático. O peão marchará até a oitava casa sem obstáculos.



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖c8!! (Uma brilhantíssima e extremamente precisa jogada! Uma jogada tentadora e errônea, e que certamente muitos jogadores teriam efetuado nesta posição, seria 1. ♖e8+? que ganharia caso as negras tomassem a rainha, mas existe a defesa 1... ♕f8! que salva a posição)
1... ♖c8 2. ♖e8+ ♕f8 3. ♖c8! ♖c8 4. f8=♕+! e o peão passado mostra serviço.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

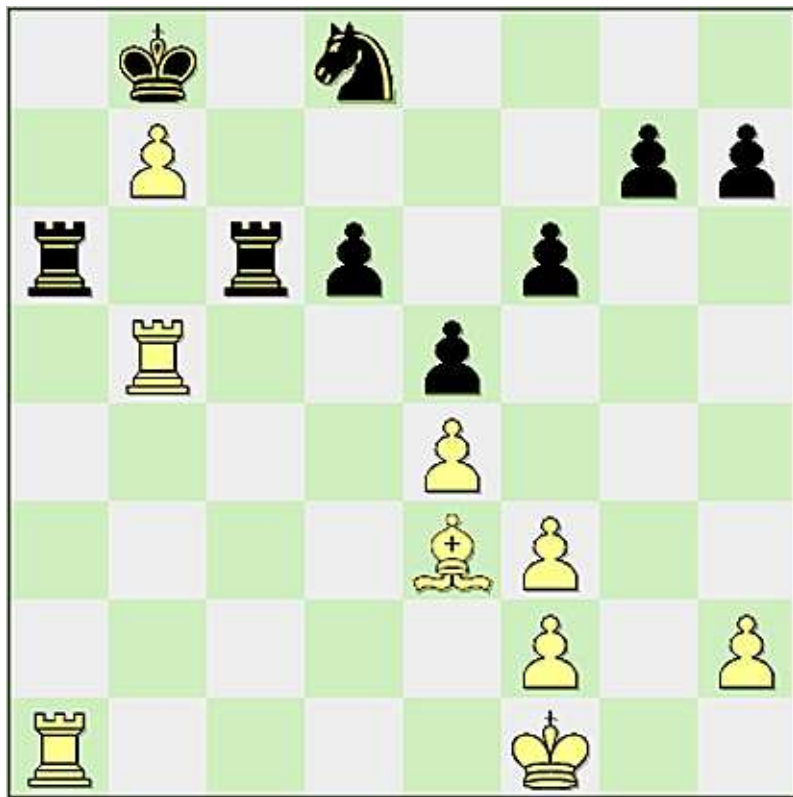
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖f8+! (aparentemente um erro) ... ♜f8 2. ♔d5+! (fortíssima jogada intermediária que afasta o rei da casa f8)
... ♜h7 3. e8=♖+! ♜h8 4. ♜eg6#

Mais uma combinação genial proporcionada pelo tema do peão passado.



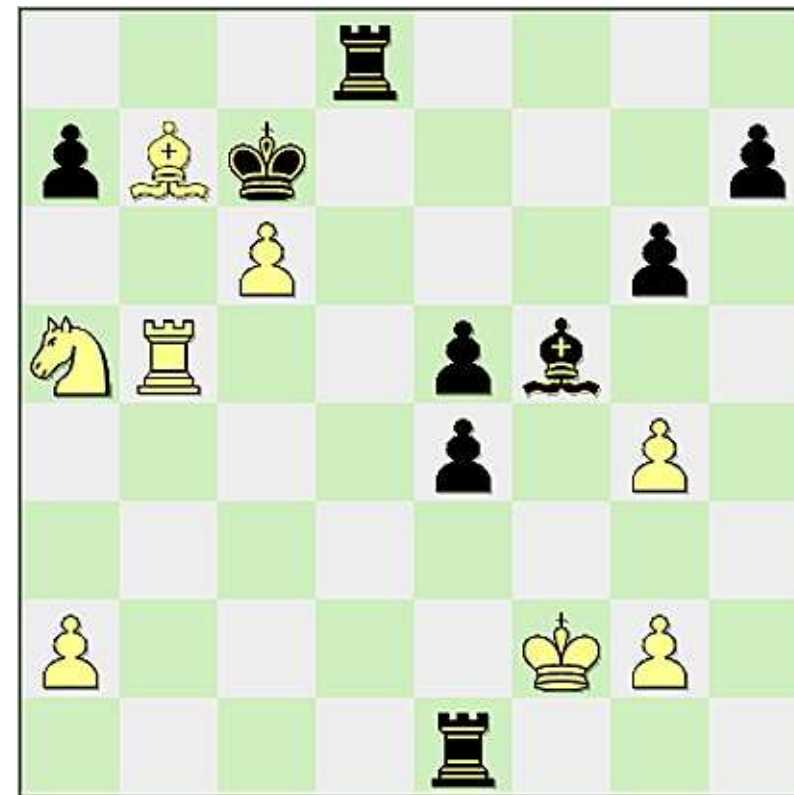
As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♔a7+!!

Genial golpe tático aplicado pelo grande mestre do passado, Tchigorin, jogador ultra agressivo cujas partidas são riquíssimas em conteúdo tático. Após o xeque de bispo as brancas ganham em todas as variantes. Se

1... ♜a7 2. ♜a7 ♜a7 3. b8=♖+ e se 1... ♜c7 2. b8=♖+



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

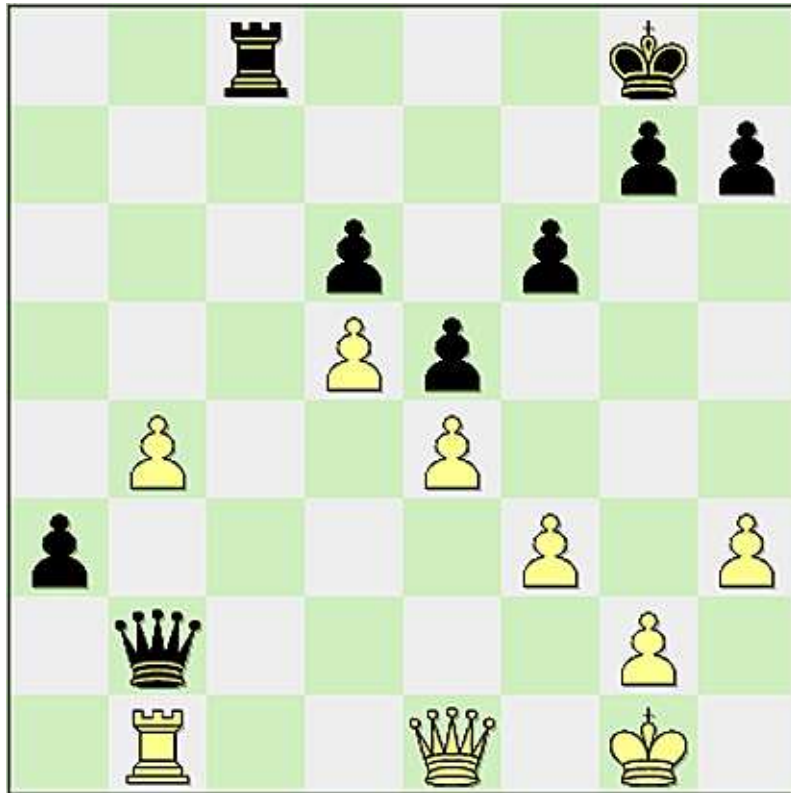
página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

- 1... e3+!! 2. ♔e1 ♕g4! (ameaçando mate com a torre em d1. observe a atuação do peão de e3 neste momento, pois impede a fuga do rei branco para as casas d2 ou f2)
3. ♖b1 e2! Agora não há mais defesa contra a entrada da torre na primeira linha, com efeitos devastadores.



As negras jogam e ganham

Solução do problema anterior:

- 1... ♖c2! (a torre penetra no campo inimigo formando uma poderosíssima bateria com a dama e ameaçando o peão branco de g2) 2. ♖b2 ab2! e agora não há como evitar a entrada da torre em c1 seguido do avanço e promoção do peão passado.

Jogada intermediária

Toda combinação deve ser calculada em todos os seus pormenores, e uma das principais possibilidades a serem consideradas são as **jogadas intermediárias**.

Uma jogada intermediária é aquela que acontece **entre** uma seqüência de lances, alterando o curso dos acontecimentos. Um xeque, por exemplo, sempre é uma jogada intermediária perigosíssima, que deve **obrigatoriamente** ser considerada ao analisar uma combinação. Não apenas durante as combinações, mas em todos os momentos de uma partida, as jogadas intermediárias devem ser sempre analisadas.



As brancas haviam jogado o peão para d5 atacando a dama negra, que por sua vez resolveram contra-atacar a

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



dama branca com a torre em e8. Entretanto elas não consideraram a jogada intermediária 1. ♔e4! que faz as brancas ganharem uma peça, pois se 1... ♖e4 2. dc6 e as brancas tem um cavalo de vantagem.

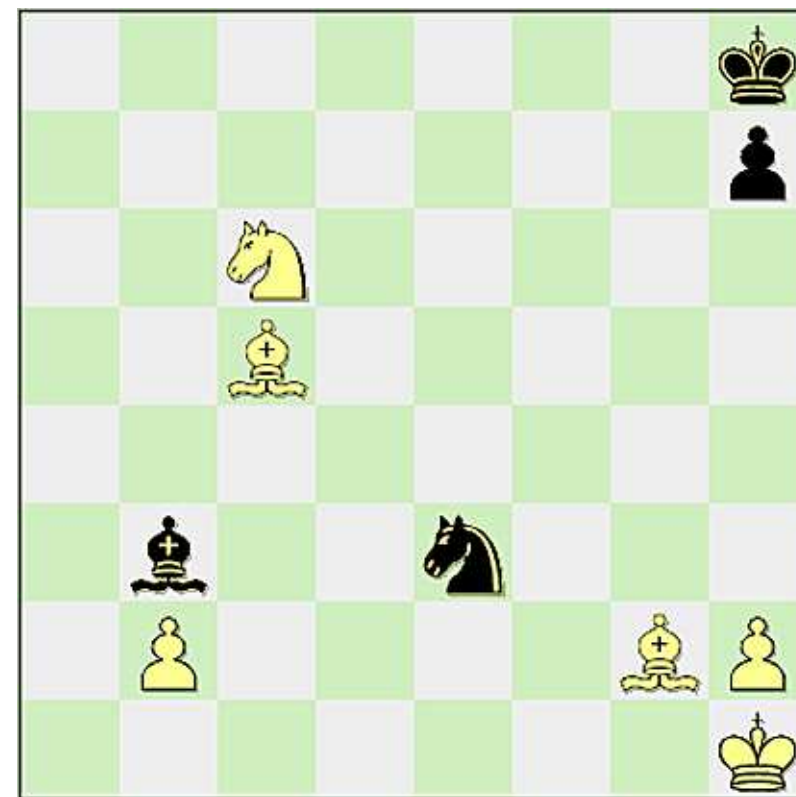
O erro das negras foi não considerar a possibilidade da jogada intermediária. Vejamos outro exemplo:



As pretas acabaram de jogar o cavalo em f4 atacando a dama branca. Estas por sua vez jogaram rapidamente 1. ♔e5?? sem levar em consideração a jogada intermediária 1... ♔g4! ameaçando mate em g2, enquanto a dama

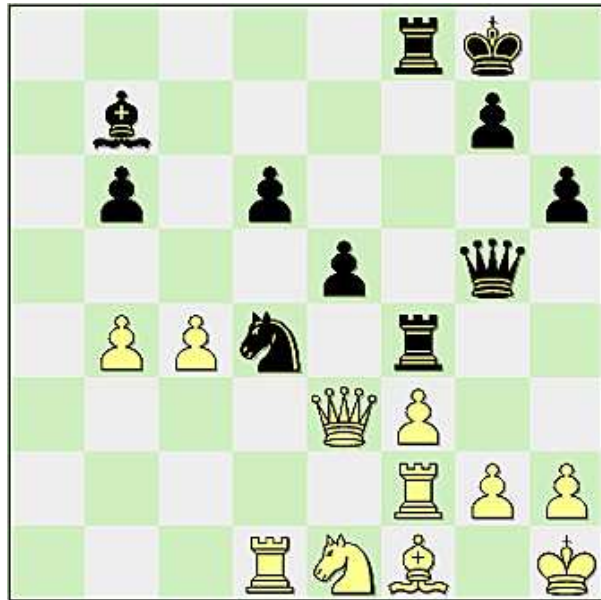
branca permanece atacada. As brancas terão de se defender do mate e portanto perderão sua dama.

Estes 2 exemplos mostraram os perigos que as jogadas intermediárias representam. Como regra geral posso recomendar sempre considerar todos os xeques, ameaças de mate e ameaças às peças possíveis na posição e em suas variantes. Esta é uma boa forma de prever todos as possíveis jogadas intermediárias durante a partida.



No diagrama anterior as pretas, estando com um peão a menos, realizaram uma combinação de empate que chegou nesta posição. Aqui elas consideraram que após 1... ♖g2 2. ♔g2 ♕d5+ elas iriam tomar o cavalo branco e chegar a um final de partida com bispos de cores opostas, com grandes chances de empate, entretanto não consideraram a jogada intermediária branca 2. ♘e7!! retirando o cavalo para uma casa segura ao mesmo tempo que impede a fuga do rei para a casa g8 e ameaça mate com o bispo em d4. As pretas devem forçosamente jogar o rei para g7, após o que as brancas tomam o cavalo negro e ficam com uma peça a mais, vencendo a partida facilmente.

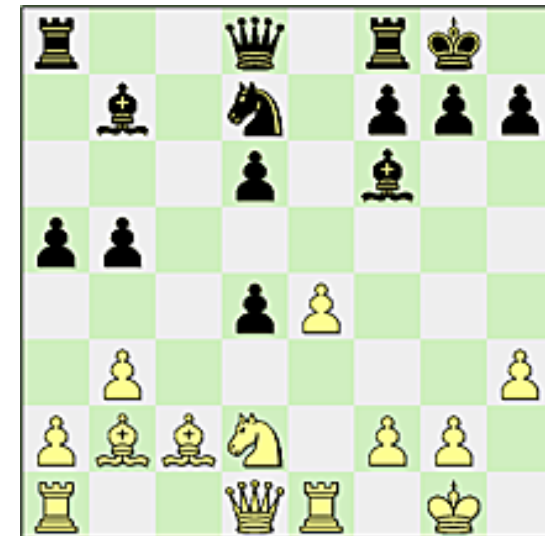
Vamos agora aos problemas:



As pretas jogam e ganham

O diagrama anterior mostra uma posição da famosa partida entre Sthalberg, um forte grande mestre do início do século passado, e Alekhine, considerado por muitos o melhor enxadrista de todos os tempos.

Durante toda a partida Alekhine esteve armando um ataque sobre a ala do rei branco, cujo foco de atenção principal era o ponto f3. Sthalberg estava a par das intenções de Alekhine sobre o peão f3, e a cada concentração de peças negras sobre o peão, Sthalberg deslocava uma de suas peças para defendê-lo. Entretanto todos os esforços defensivos das brancas foram inúteis graças ao tema da jogada intermediária: 1... ♖f3!! 2. ♔g5 (todas as demais respostas perdem de imediato com ♖f3) ♖f2! essa é a jogada intermediária, ameaçando mate em f1 (lembremo-nos que toda jogada intermediária deve significar uma ameaça). As brancas abandonaram diante da maciça perda de material.



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

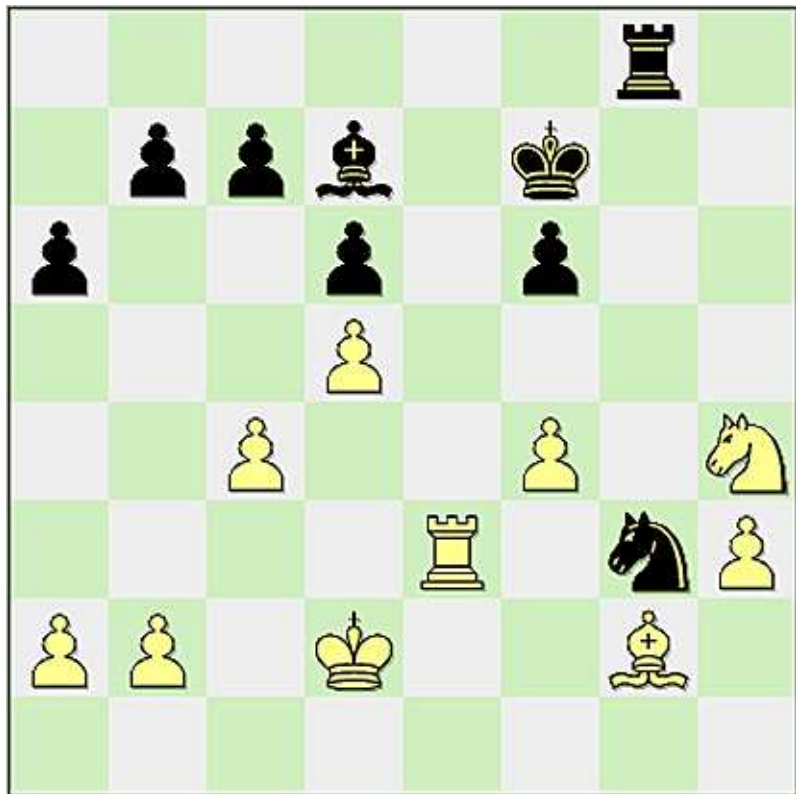
página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

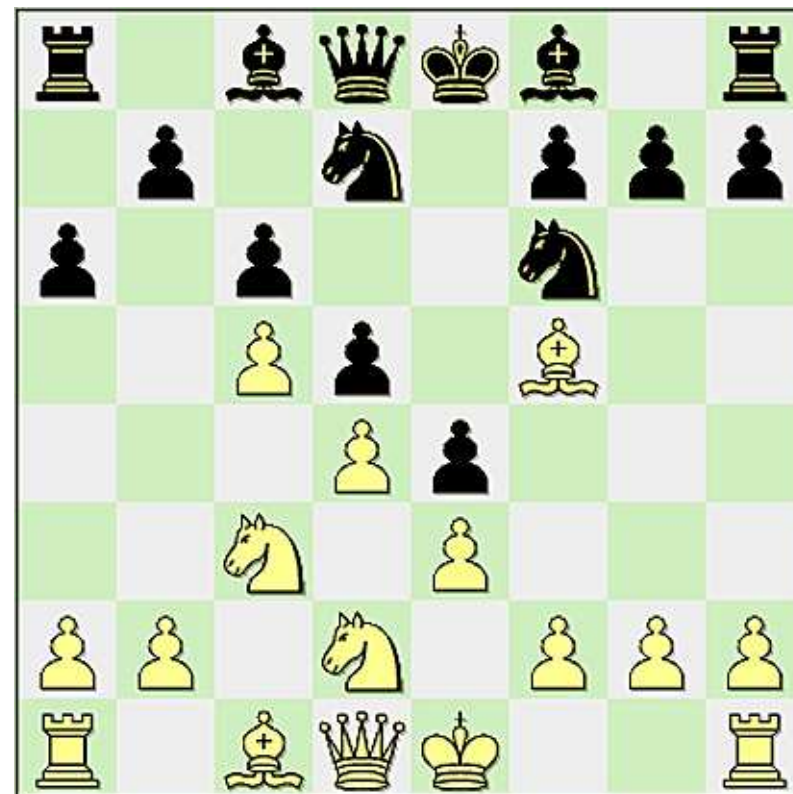
1... d3! 2. ♔f6 dc2! (jogada intermediária) 3. ♕d8 cd1=♖
E as pretas ganharam uma peça e a partida.



As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♖c4! 2. ♖c4 ♗b7+!
Esta jogada intermediária, capturando uma peça inimiga com xeque, decide a partida em favor das negras.



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

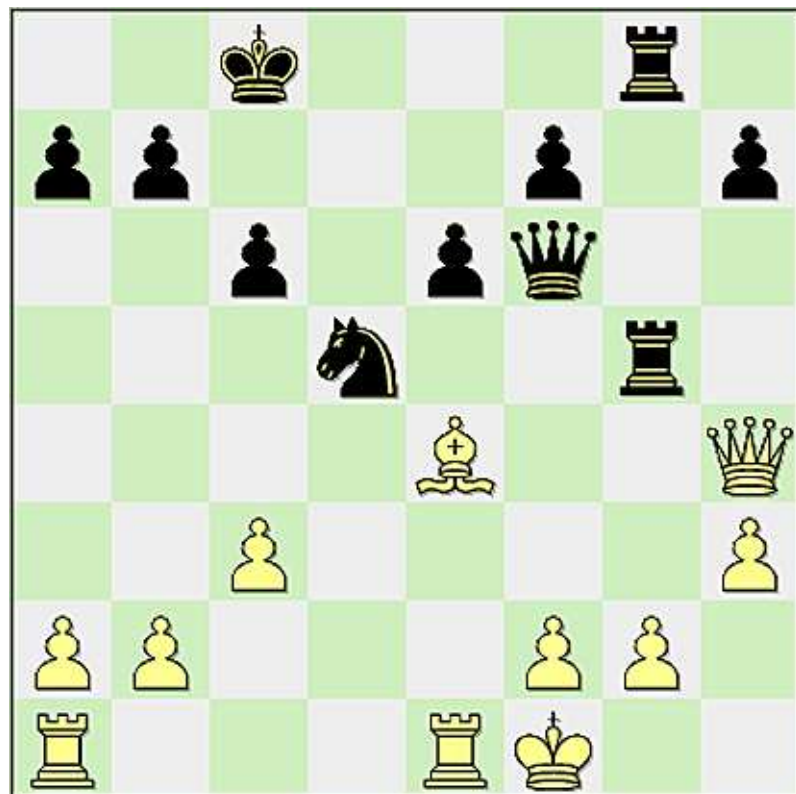
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖c5! 2. ♔c8 ♜d3+!

A jogada intermediária neste caso faz as negras ficarem com um peão a mais e posição superior.



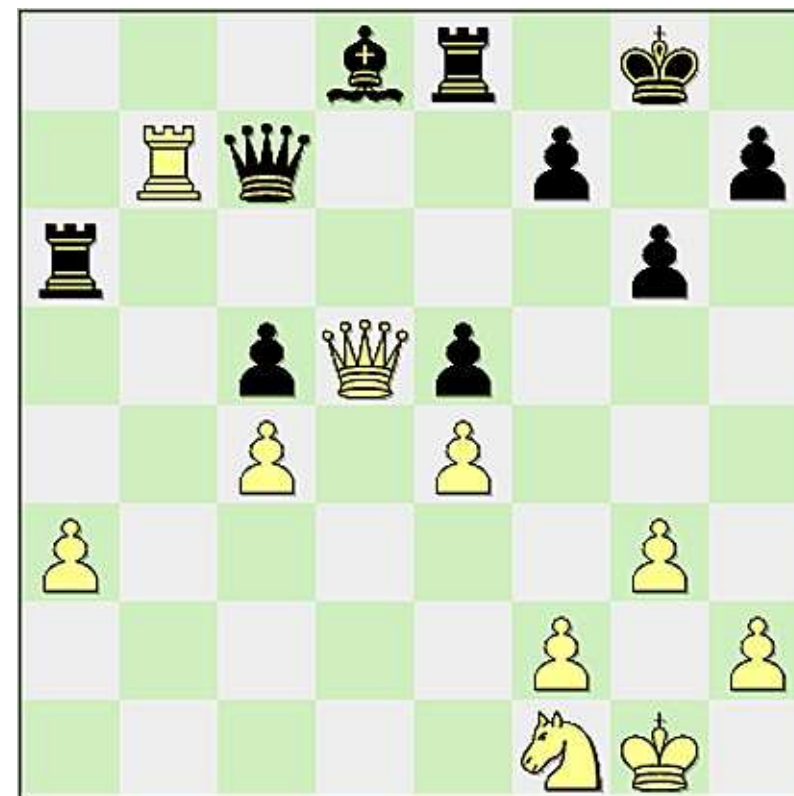
As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♖g2! 2. ♜f6 ♜g1+ (jogada intermediária)
3. ♔e2 ♜e1+ 4. ♜e1 ♜f6

Contra-ataque

Todos com certeza já ouviram a frase “a melhor defesa é o ataque”. Há situações no xadrez em que a única defesa possível é um ataque à posição inimiga.



As brancas jogaram a torre na sétima atacando a dama negra e com ameaça ao ponto f7. Não há defesa satisfatória para as negras, exceto o contra-ataque 1... ♜d6!

Sair

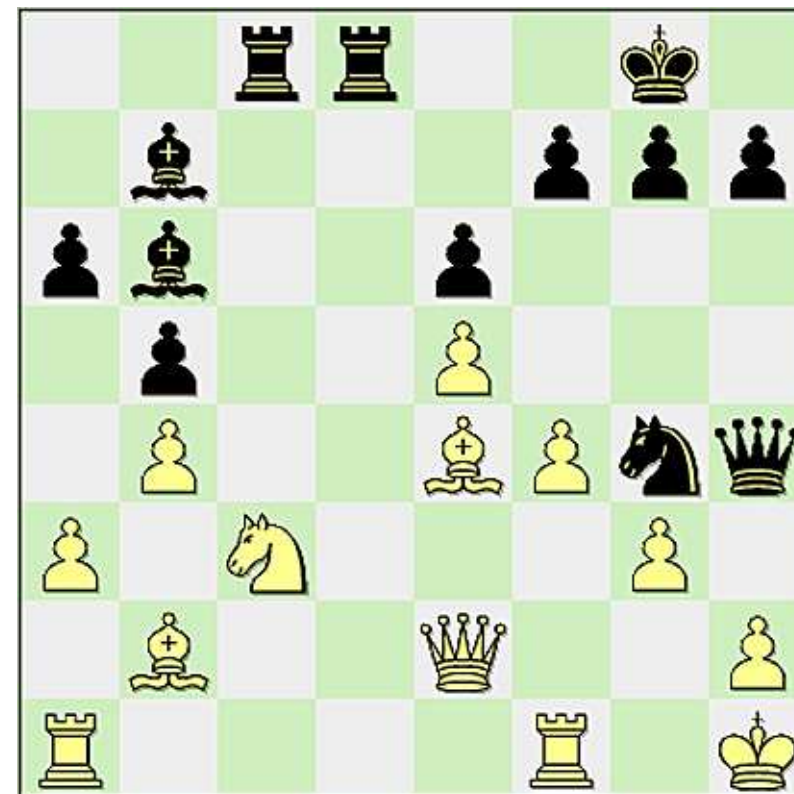
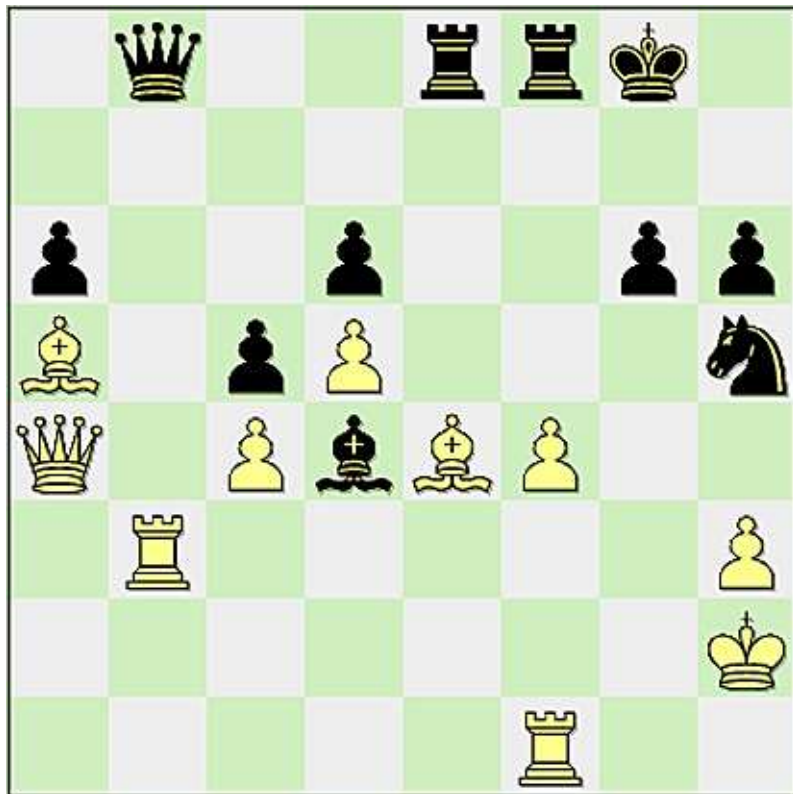
Ir para

página inicial

Voltar



Este contra-ataque não apenas defende todas as ameaças como também decide a partida em favor das negras, que ficarão com a qualidade (torre por peça menor) de vantagem após a inevitável troca das rainhas.



As pretas jogam e ganham

Com sua dama sob ataque as negras encontram no contra-ataque uma alternativa eficiente de defesa:

1... ♖e4! 2. ♜b8 ♖e2+ 3. ♔h1 ♘g3#

Vamos aos problemas:



Sair

Ir para

página inicial

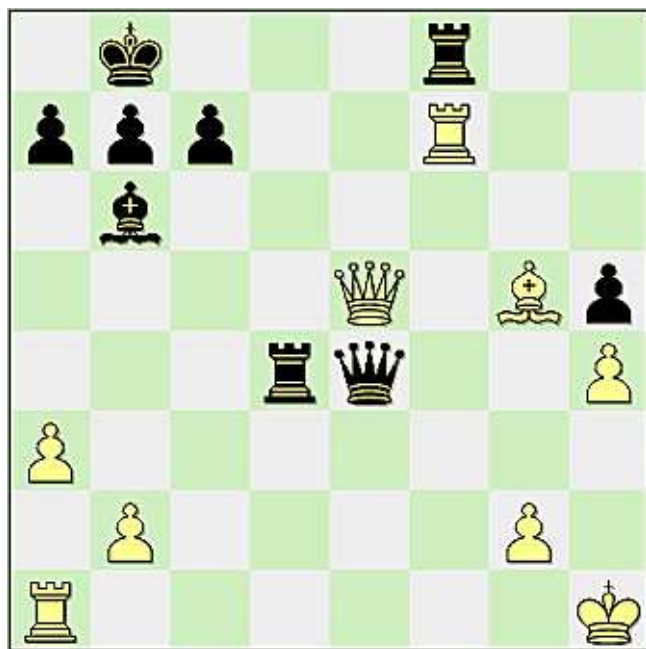
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖c3!! 2. g4 (se toma a torre segue
2... ♙e4+ 3. ♖e4 ♖h2#) 2... ♜d2!! (magnífico golpe para desviar
a dama da defesa do bispo branco de e4)
3. ♜d2 ♙e4+ 4. ♜g2 ♜h3!! 5. ♜e4 ♜h2#

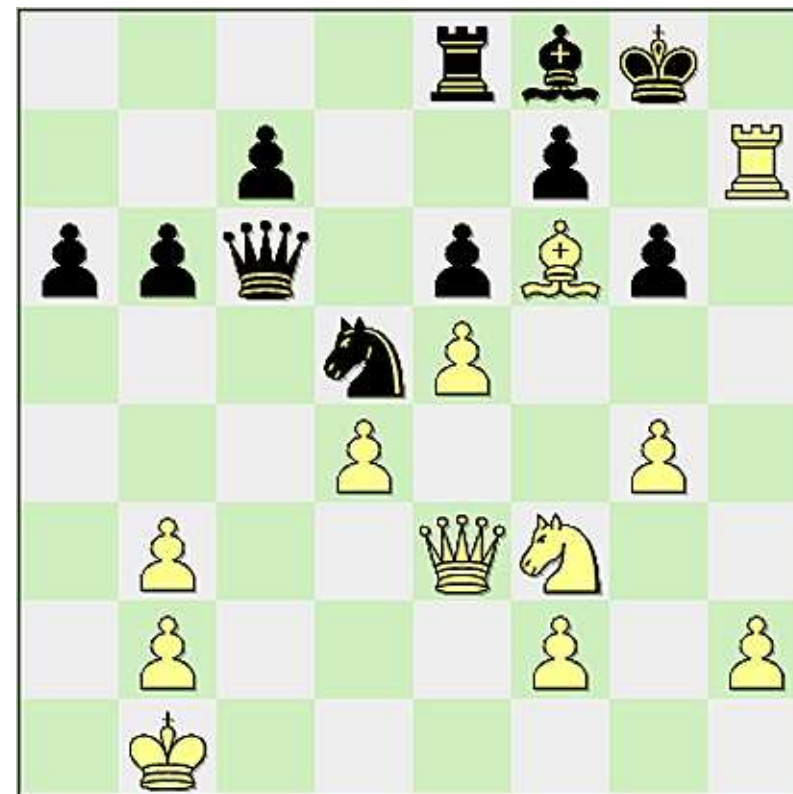
Genial combinação de autoria do grande Rubinstein, um dos maiores enxadristas de todos os tempos e considerado por muitos como o melhor especialista em finais de partidas. As partidas de Rubinstein sempre foram e continuarão sendo modelo para os maiores grandes mestres da atualidade.



As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♖h4+! 2. ♙h4 ♜h4+ 3. ♜h2 ♜h2+ 4. ♙h2 ♜f7
O contra-ataque proporcionou às negras o ganho de uma peça.



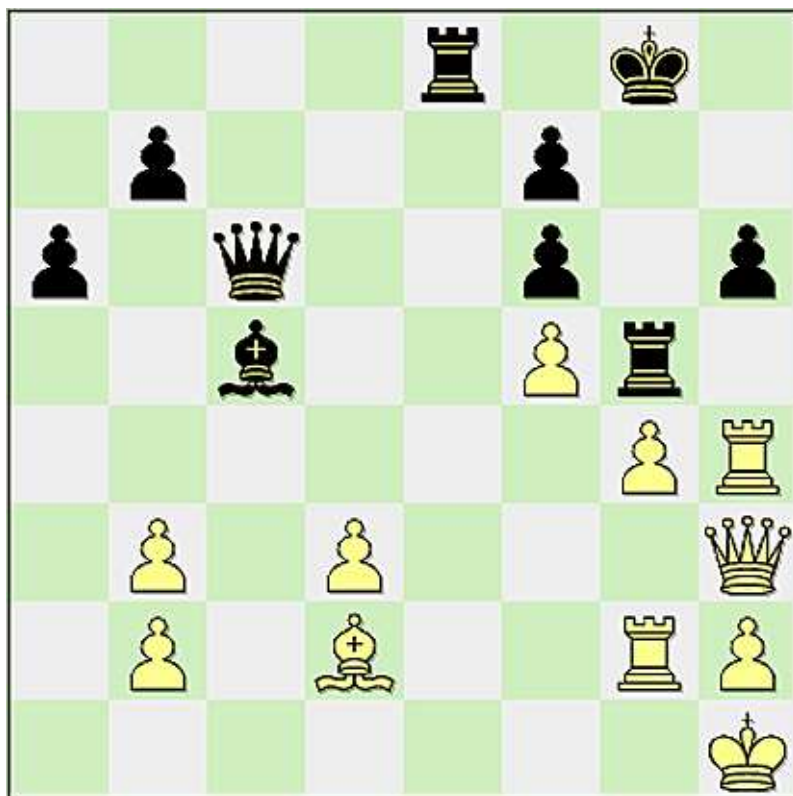
As pretas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1... ♖c2+!!! 2. ♘c2 (ou 2. ♘a1 ♖d1+ 3. ♘a2 ♘b4+ 4. ♘a3 ♖a1#)
2... ♘e3+ 3. fe3 ♘h7

Certamente o golpe 1... ♖c2+ foi uma das jogadas mais inesperadas de toda a história do xadrez. As brancas atacavam ferozmente na ala do rei, e estavam a apenas 1 jogada do xeque-mate. Não havia outro recurso para as negras a não ser o espetacular sacrifício de dama, que força o câmbio das rainhas, anulando o ataque branco e levando a um final ganho para as negras.

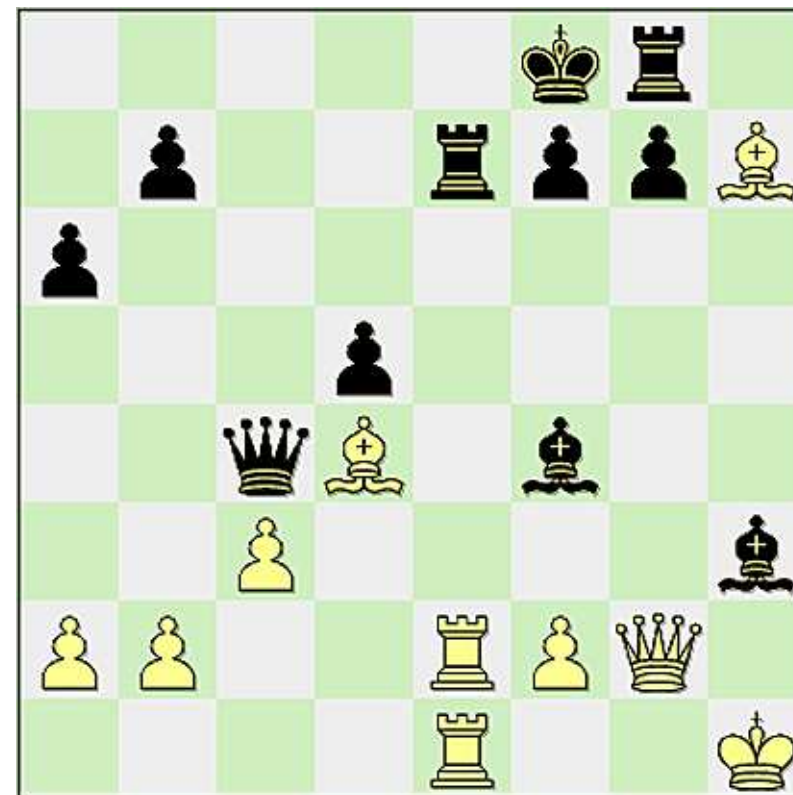


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♔f2! 2. ♖h6 ♖c1+! 3. ♔c1 ♔e1+ 4. ♖g1 ♖g1#

Novamente o contra-ataque foi a única e eficiente alternativa de defesa para as negras, pois as brancas ameaçavam com um ataque de mate na coluna h.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

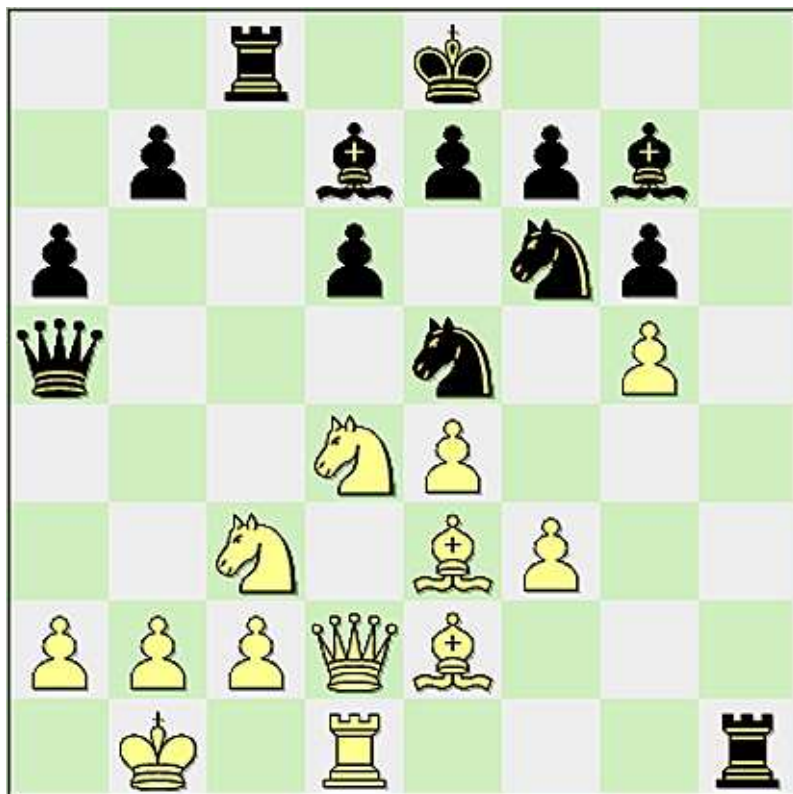
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e7!! ♟g2+ 2. ♜g2 ♞c6 3. ♖e8+! ♞e8 4. ♟c5+

A manobra de contra-ataque iniciada com o sacrifício de dama permitiu às brancas ganhar uma peça.



As brancas jogam e ganham

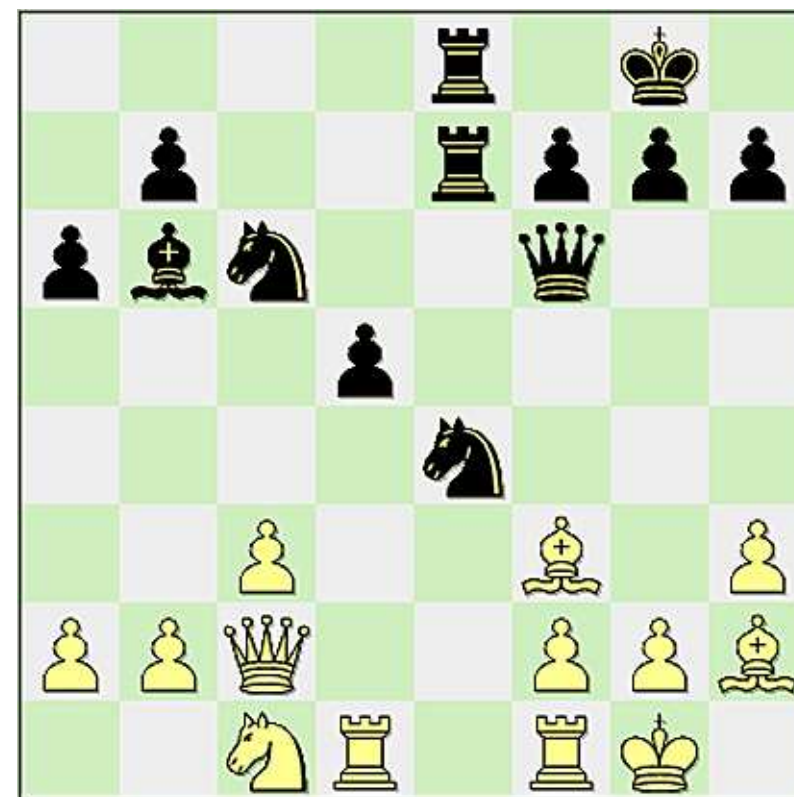
Solução do problema anterior:

1. gxf6!! ♖d1+ 2. ♜d1!! ♞d2 3. fg7!! ♟e6 4. g8=♞+ ♜d7
5. ♞c8+ ♜c8 6. ♟d2

Espetacular sequência de contra-ataques de autoria do ex-campeão mundial e gênio do ataque, Mikhail Tal.

Invasão

Em muitas ocasiões, para concretizar de forma positiva um ataque é necessário realizar sacrifícios ou manobras de invasão à posição inimiga.



A vantagem negra é gigantesca, pois tem todas as suas

Sair

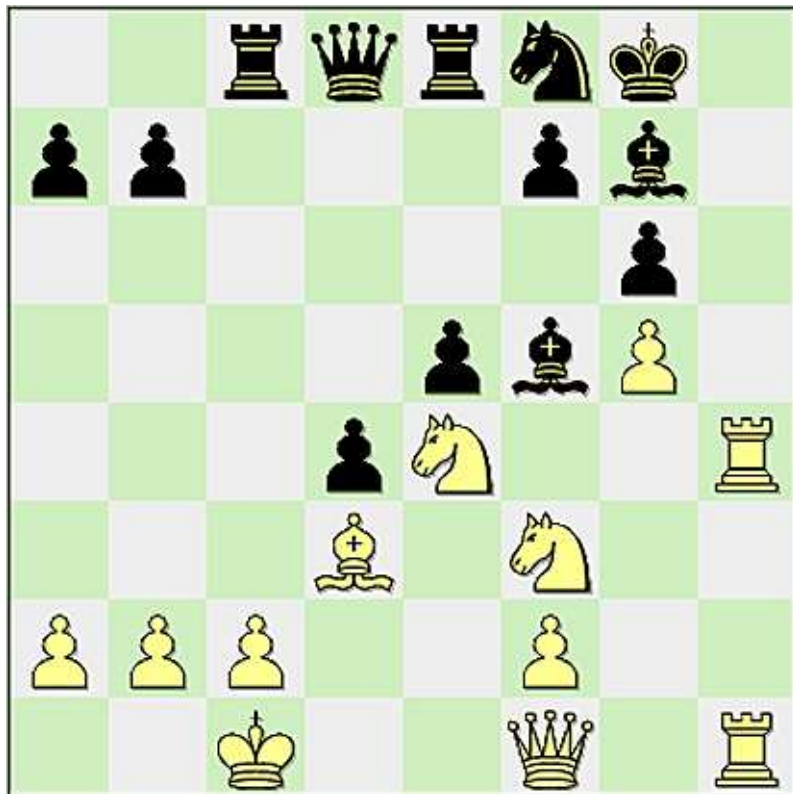
Ir para

página inicial

Voltar

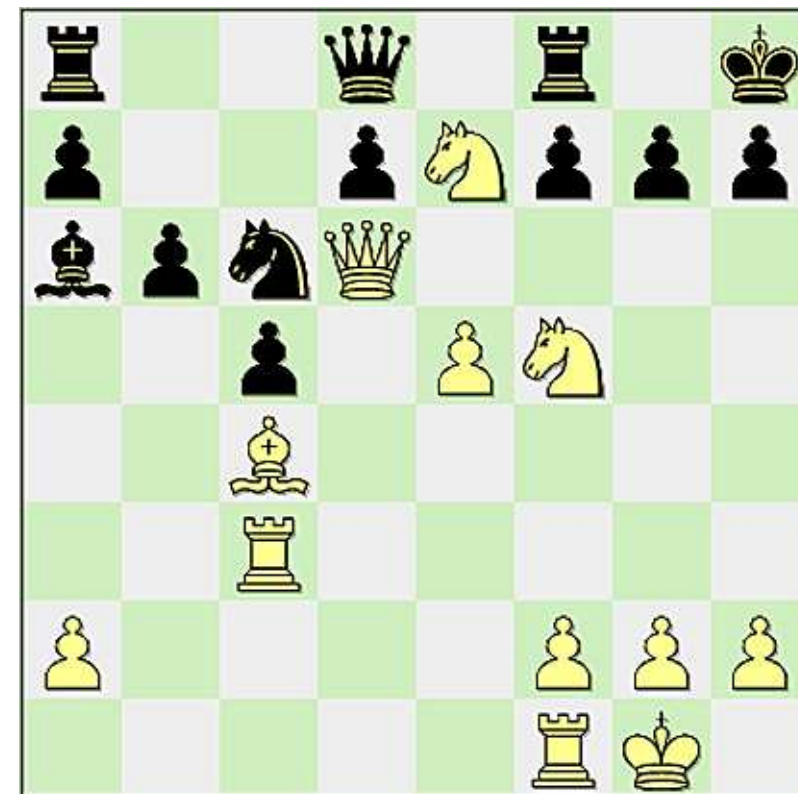


peças postadas de forma vigorosa no tabuleiro e ameaçando fortemente no centro e ala do rei branca. É o momento para usar de força bruta a fim de penetrar definitivamente na posição inimiga: 1... ♖f2! 2. ♜f2 ♜e1+ 3. ♜e1 ♜e1#



Também neste caso a vantagem das brancas é muito grande, pois tem todas suas peças no ataque. Mas o arremate só pode ser obtido através de sacrifícios de invasão: 1. ♜h8+! ♙h8 2. ♜h8+ ♔h8 3. ♚h1+ ♖h7 4. ♖f6.

Vamos aos problemas:



As brancas jogam e ganham



Sair

Ir para

página inicial

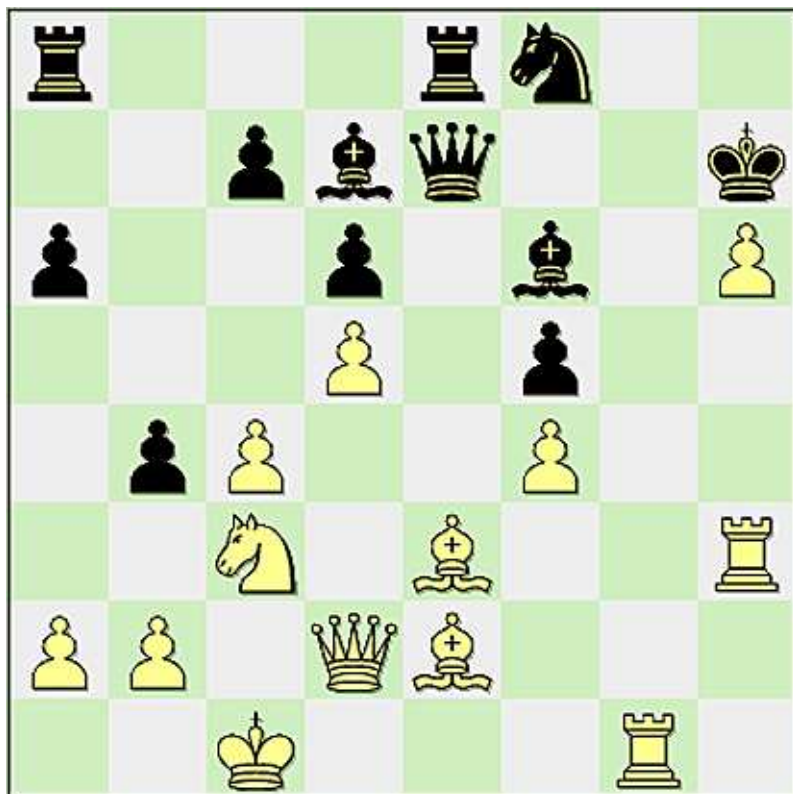
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖g6!!! fg6 2. ♜g6+! hg6 3. ♜h3+ ♖h4 4. ♖h4#

Maravilhosa combinação criada pelo gênio Alekhine!



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♜g7+!! ♜g7 2. hg7+ ♜g7 3. ♜d4+ ♜g8 4. ♜h8+ ♜f7
5. ♜h5+ ♜g6 6. ♜g6+ ♜g6 7. ♖g2+ ♜f7 8. ♖g7#



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖g3!!!

Uma obra-prima criada pelo grande campeão americano do passado, Frank Marshall. Os espectadores que assistiam esta partida ficaram tão maravilhados com esta jogada que jogaram moedas de ouro sobre o tabuleiro!! A partida prosseguiu com 2. ♖g3 ♖e2+ 4. ♖h1 ♖g3+ 5. ♖h1 ♖e2+ e as pretas ficam com um cavalo a mais.

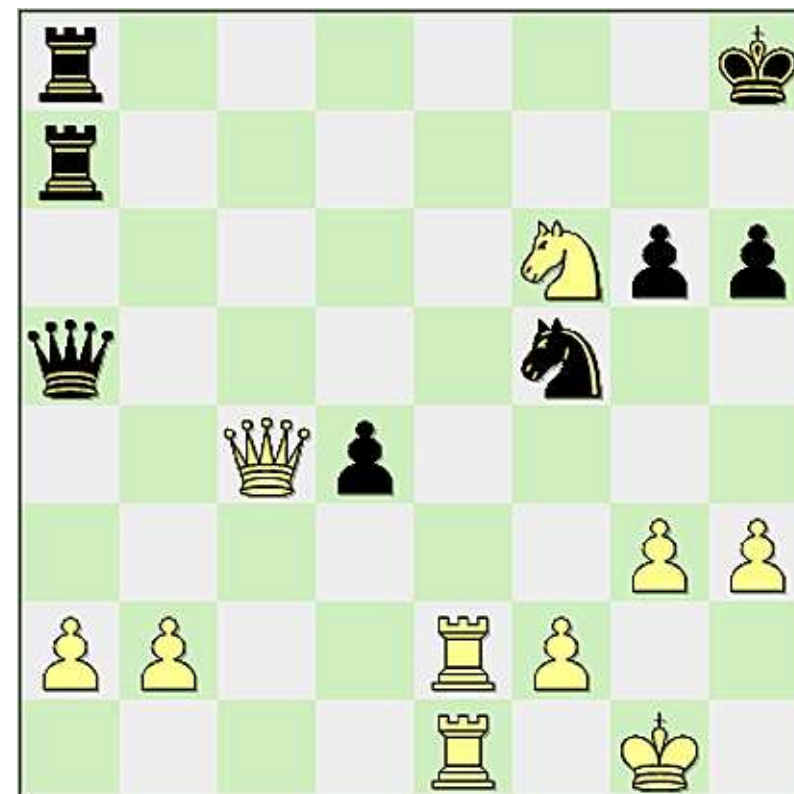


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖g6!!! h6 2. ♖g6! fg6 3. ♖c4+ ♖f8 4. ♖h8#

Outra magnífica combinação que mostra toda a beleza que o xadrez pode criar.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



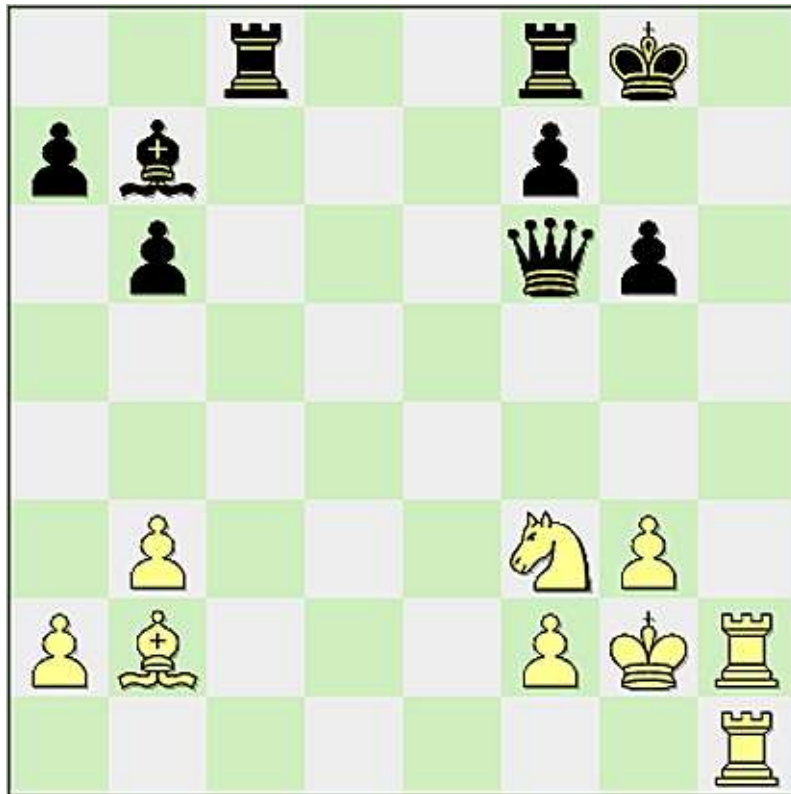
Solução do problema anterior:

1. ♖e8+ ♜e8 2. ♜e8 ♘f7 3. ♙g8+! ♘f6 4. ♜e6+ ♘g5 5. ♙g6#

O arremate vem com a invasão completa da ala do rei negro, seguida do sacrifício do cavalo branco.

Raio X

A complexidade do xadrez é tamanha que existe até mesmo a possibilidade das peças agirem após obstáculos inimigos. Esta ação se chama raio x.



Com 1. ♖h8+! as brancas tiram proveito da ação indireta do bispo branco sobre a casa h8. Segue 1... ♜h8 2. ♖h8#

No início da combinação anterior, o bispo não atuava diretamente sobre o ponto h8, mas no final da combinação sua atuação foi decisiva. Observamos portanto que o tema do raio x consiste na atuação indireta de uma peça sobre um determinado setor do tabuleiro.



A ação indireta (raio x) da dama branca sobre o rei negro permite o golpe 1. ♜e6+! que faz as brancas ganharem a qualidade após 1.. ♜e6 2. ♙d6 ♙d6 3. ♜d6. Agora a nossa sessão de problemas:

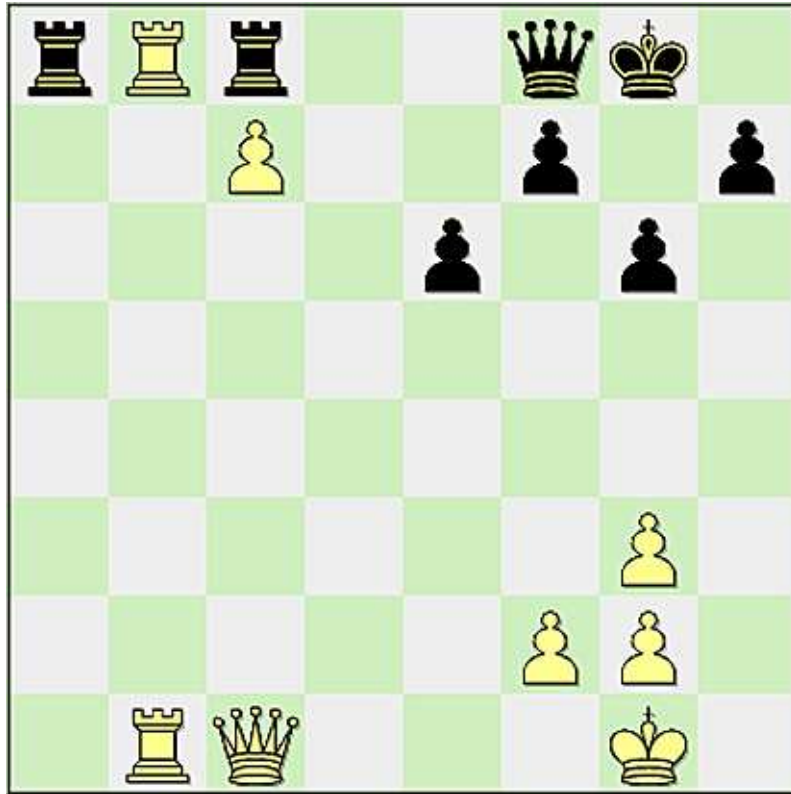
Sair

Ir para

página inicial

Voltar





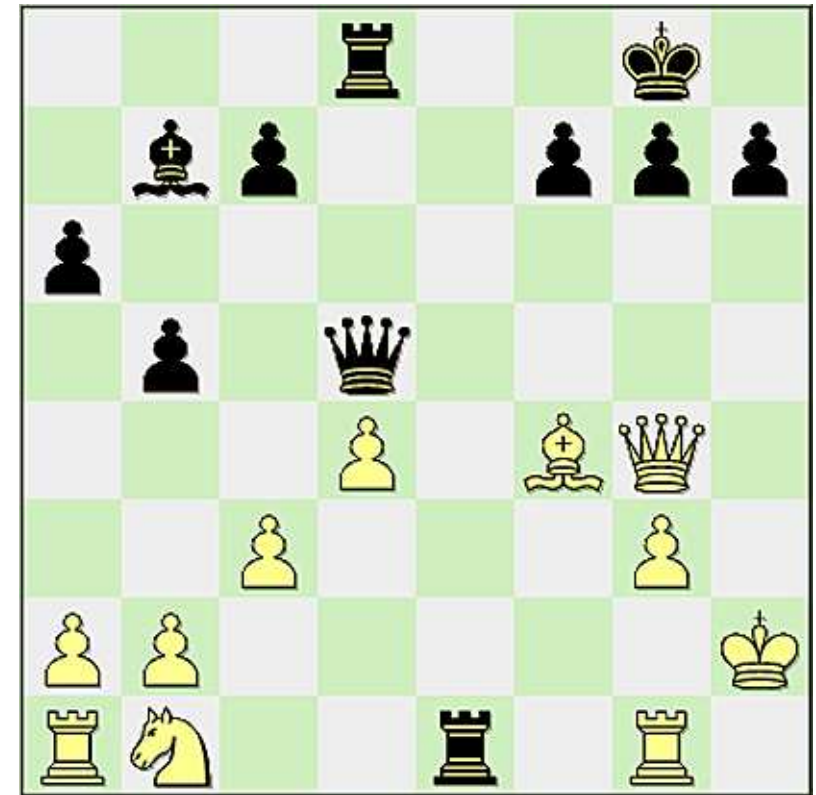
As brancas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1. ♖f4!

A jogada precisa, agindo indiretamente sobre o ponto vital b8, enquanto defende o peão de c7. Depois desta jogada as pretas estão indefesas diante da ameaça 2. ♜a8 seguido de 3. ♜b8.



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

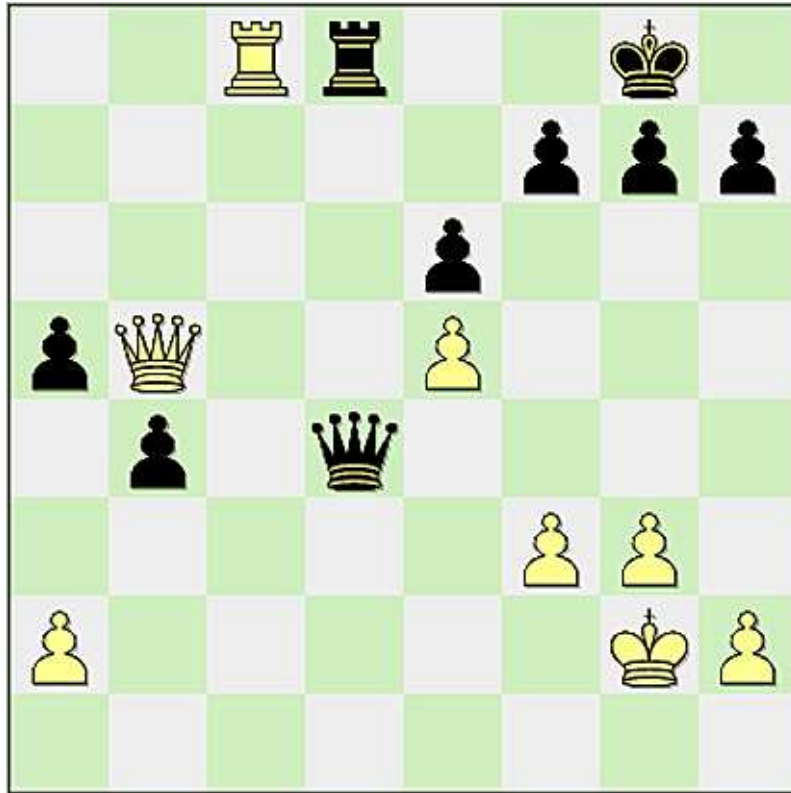
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖h1+! 2. ♜h1 ♜h1#

Simple e eficiente utilização do efeito raio x!

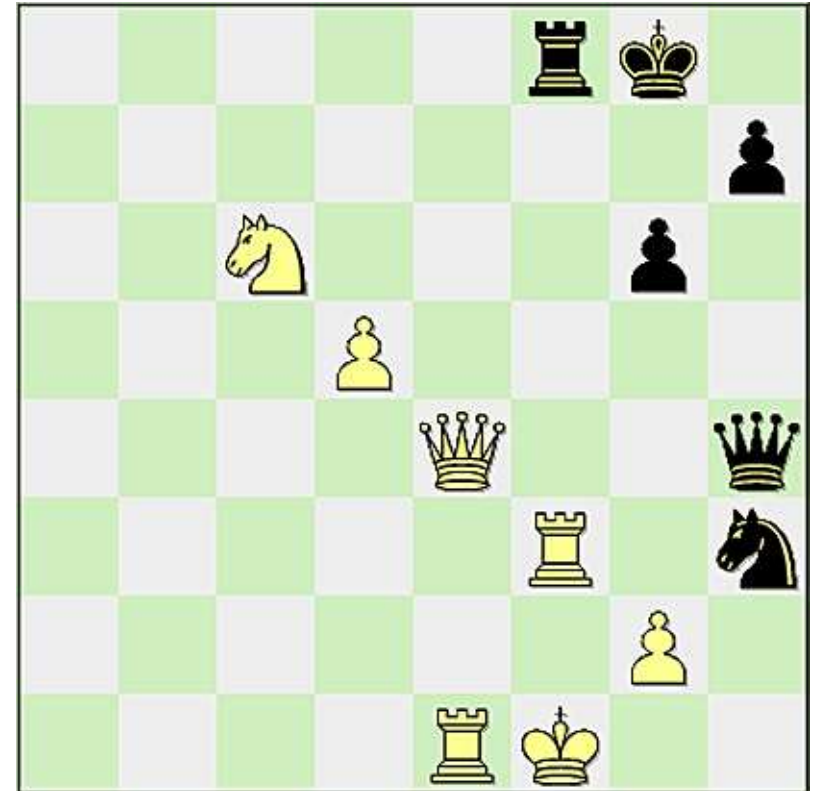


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♜e8+! ♜e8 2. ♜e8#

Outro exemplo simples, mas que exemplifica bem o tema em estudo.



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖f2+! 2. ♜f2 ♜f2#



As brancas jogam e ganham

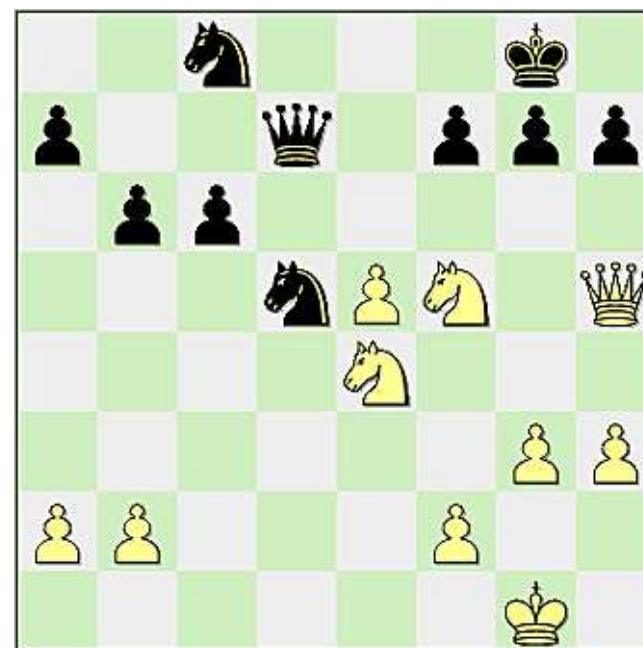
Solução do problema anterior:

1. ♜a8+! ♔a8 2. ♜a8+ ♜f8 3. ♔h7+!

O raio x desta vez culminou com o ganho da dama negra.

Ataque indireto

Este tema tem alguma semelhança com o raio x. A idéia é criar um ataque indireto à alguma peça inimiga, com alguma ameaça ao movermos a peça de cobertura.



Com a jogada 1. ♜g4! as brancas ameaçam mate em g7 ao mesmo tempo que criam uma ameaça indireta à dama negra, indefesa em d7. Após 1... g6 2. ♔h6+! ganha a dama. Vamos à nossa sessão de problemas.

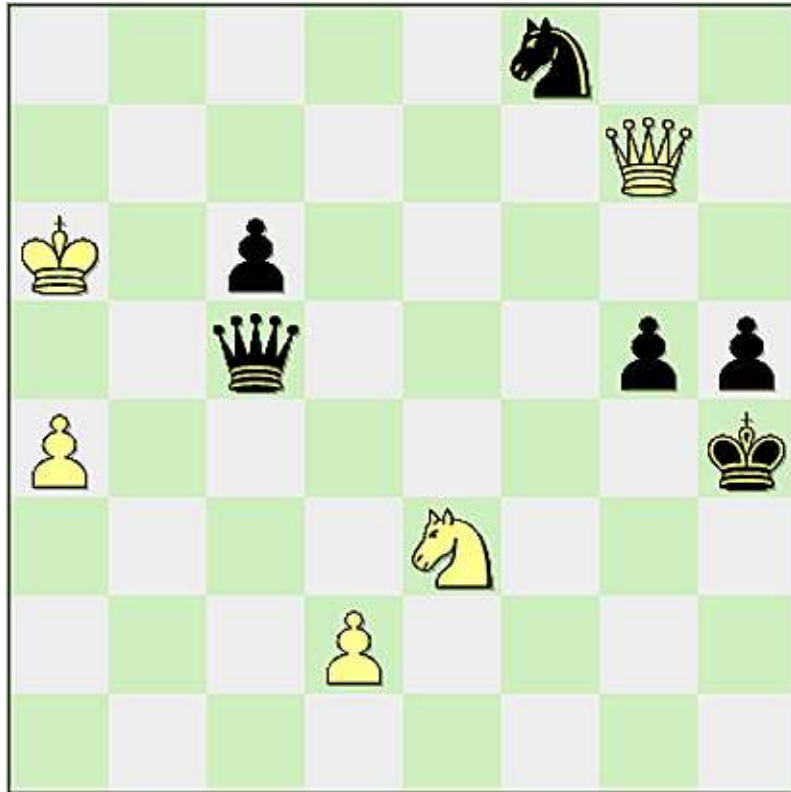
Sair

Ir para

página inicial

Voltar



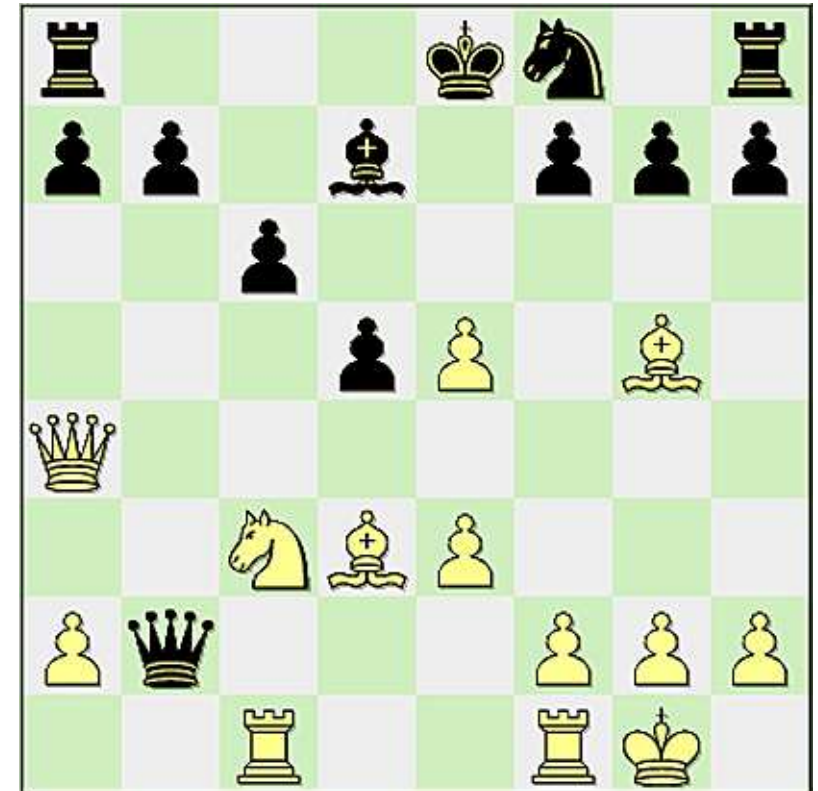


As brancas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1. ♖b2!! (a jogada precisa, com a terrível ameaça d4)
- 1... ♜h3
2. d4! ♜d6
3. ♜g2+ ♜h4
4. ♘f5+



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

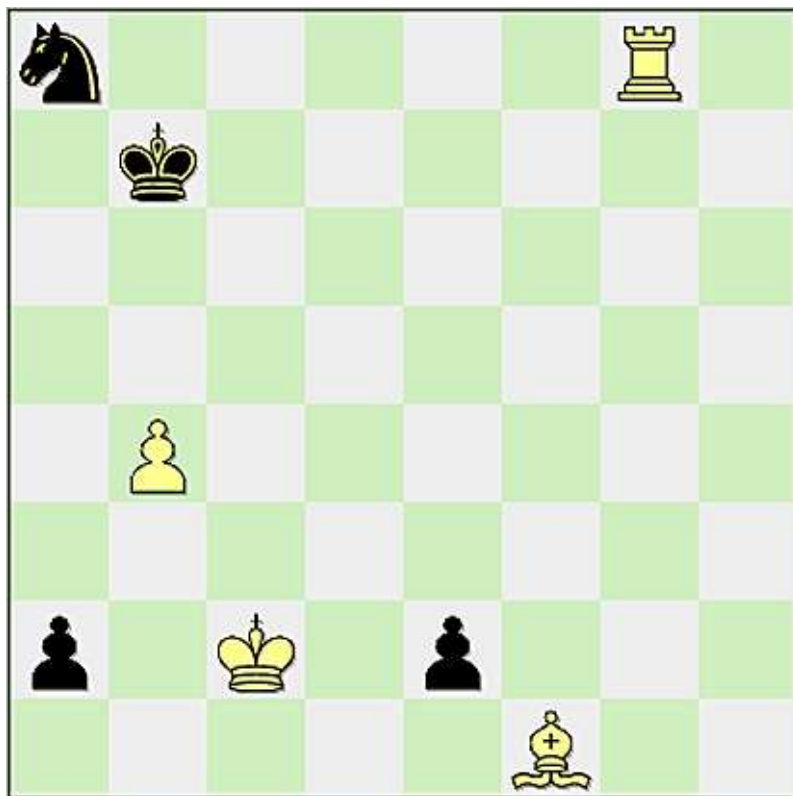
página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♔d4! (novamente a jogada exata, atacando indiretamente a dama negra e com as ameaças 1... ♖e4 ou ♖b5 seguido de mate em c7 ou d6, além do avanço e6, com ameaças simultâneas sobre o bispo em d7 e o peão negro de g7, seguido da captura da torre em h8. Simplesmente não há defesa satisfatória para as negras depois desta jogada.

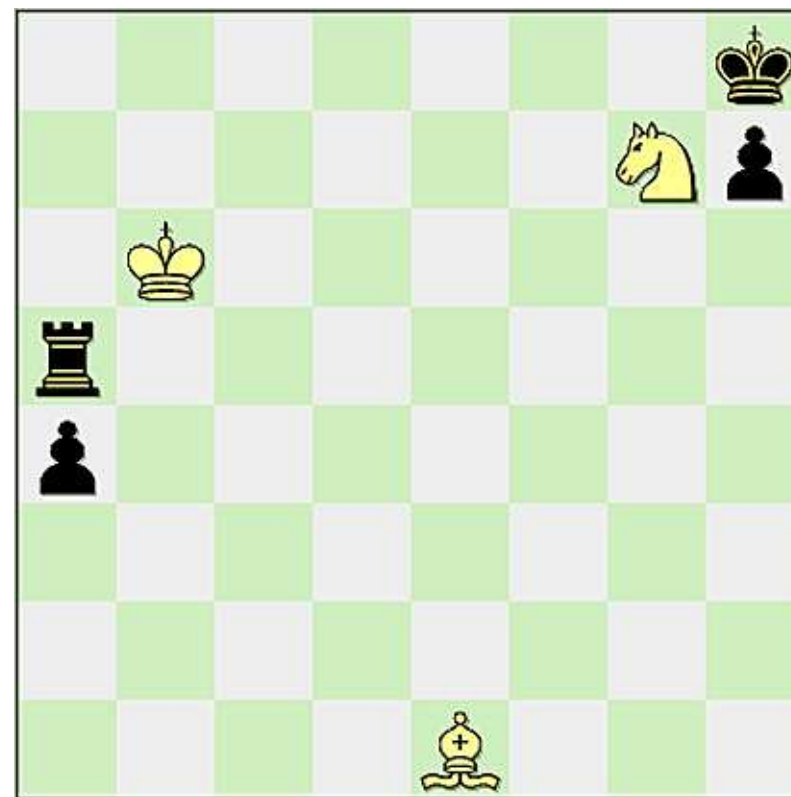


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖g1!

Única jogada ganhadora e também que evita a derrota das brancas diante da ameaça negra de promover os 2 peões passados. A torre em g1 defenderá satisfatoriamente a primeira linha após a saída do bispo branco com xe-que.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

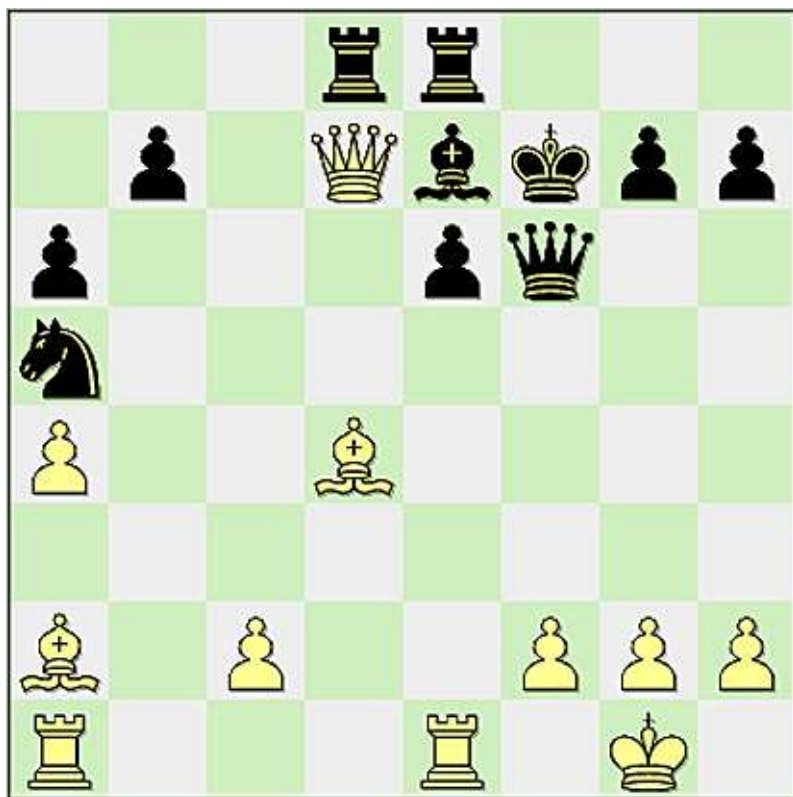
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖c3! (uma jogada de força magnífica, que defende o cavalo enquanto mantém a ameaça sobre a torre, que não tem retirada satisfatória diante do xeque descoberto seguido de duplo de cavalo ao rei negro e torre)

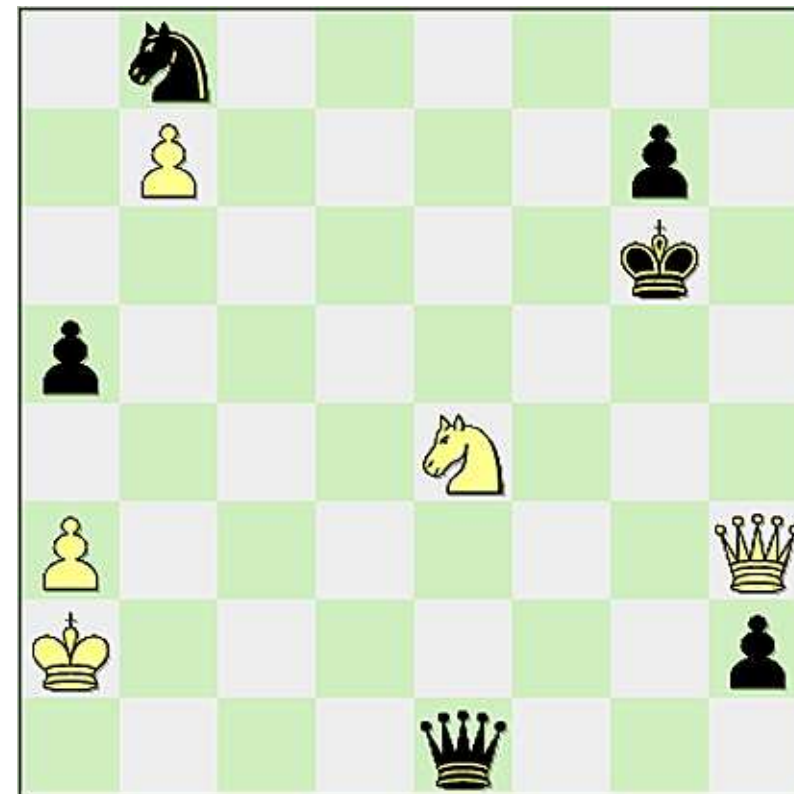
1... ♜a8 2. ♜b7! ♜f8 3. ♜f5+ ♜g8 4. ♜h6#



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♜e6! (criando um **ataque indireto** do bispo de a2 sobre o rei negro em f7) ♜d7 2. ♜f6#



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar

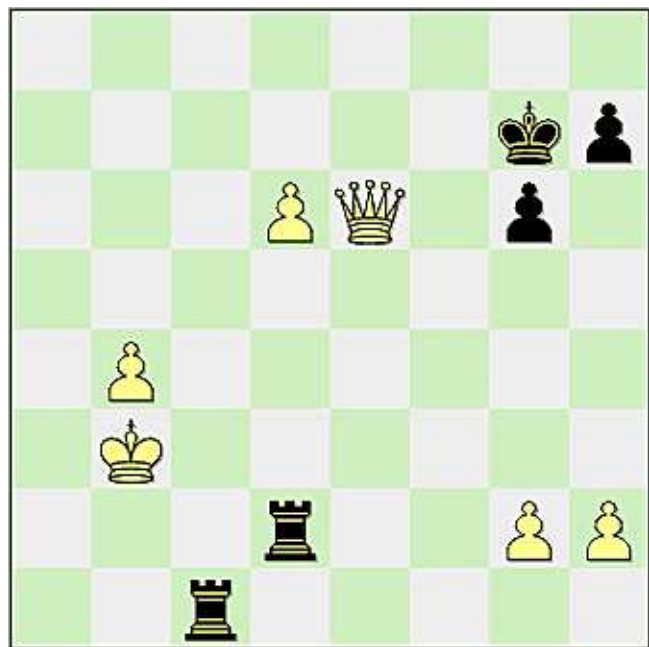


Solução do problema anterior:

1. ♔e6+! (criando um ataque indireto sobre a dama negra em e1, agora para onde vá o rei preto, sofrerá um xeque de cavalo seguido da captura da dama negra)
1... ♚h5 2. ♘f6+

Ganho de tempo

Existem situações em que é preciso realizar manobras para alcançar determinadas posições com ganho de tempo. Xeques normalmente são os meios mais utilizados neste tema. Também são comuns ataques a peças e peões com o mesmo fim.

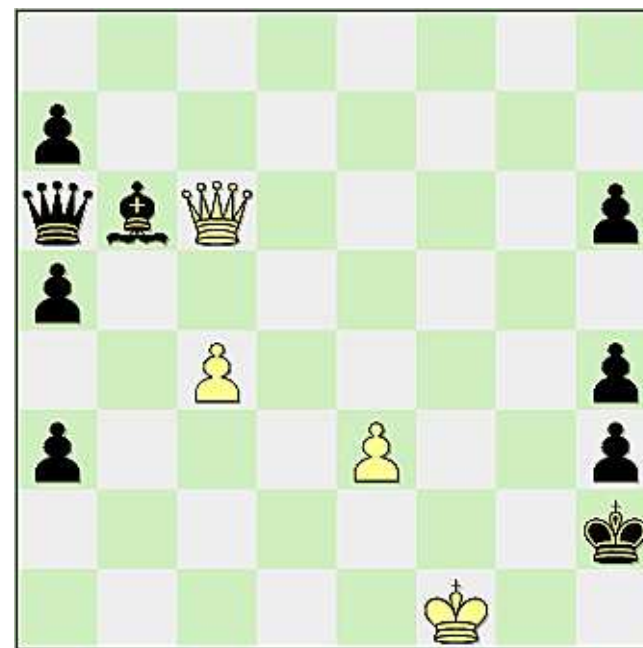


Nessa posição as brancas observaram que se pudessem dar um xeque em c7, trocando a dama pela torre negra

de c1, venceriam facilmente pois a torre em d2 não seria capaz de deter o peão em c7 devido à ação do rei branco, que domina a casa c2. Para alcançar este objetivo foi preciso realizar uma manobra de ganho de tempo que permitisse chegar a mesma posição, porém com a dama em condição de dar xeque em c7.

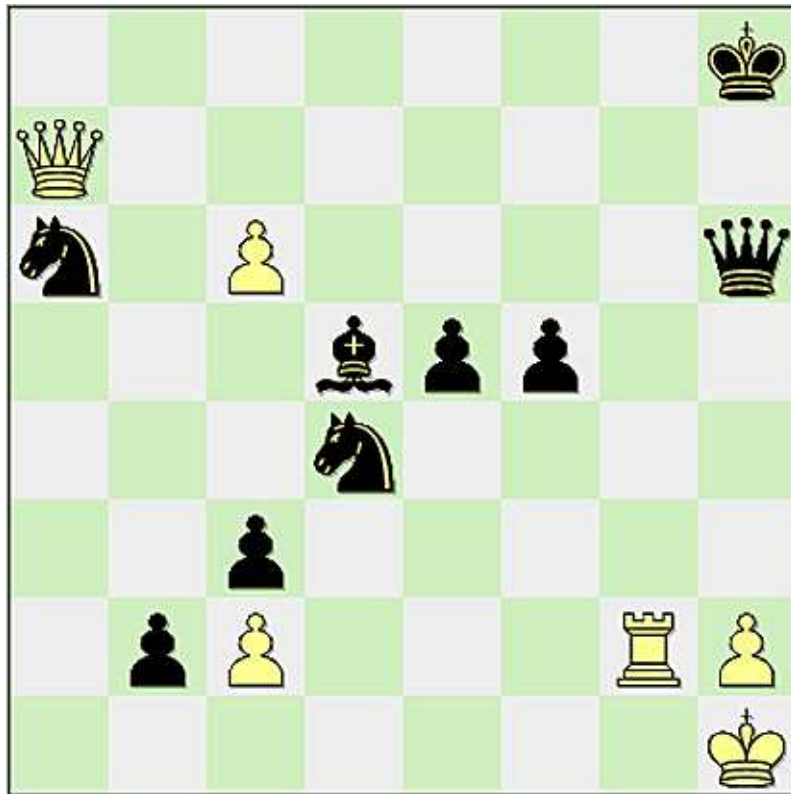
A partida prosseguiu com 1. ♔e7+!! ♚g8 (não é possível avançar o rei a h6 devido o xeque duplo em f4)

2. ♔d8+! ♚g7 3. ♔c7+! Graças aos ganhos de tempo obtidos com os xeques, as brancas alcançaram seu objetivo.



Ganhando tempo com os xeques, as brancas vão posicionando sua dama até a condição de dar mate ao rei negro:
1. ♔d6+! ♚h1 2. ♔d5+ ♚h2 3. ♔e5+ ♚h1 4. ♔e4+ ♚h2 5. ♔f4+ ♚h1
6. ♔f3+ ♚h2 7. ♔f2+ ♚h1 8. ♔g1#
Aos problemas!





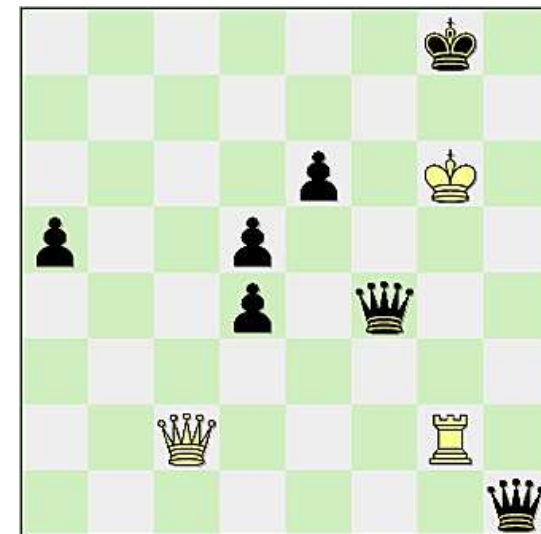
As brancas ganham em 37 lances!



Solução do problema anterior:

1. ♖a8+ ♜h7 2. ♜b7+ ♜h8 3. ♜c8+ ♜h7 4. ♜d7+ ♜h8 5. ♜e8+ ♜h7 6. ♜e7+ ♜h8 7. ♜xe5+ ♜h7 8. ♜e7+ ♜h8 9. ♜e8+ ♜h7 10. ♜d7+ ♜h8 11. ♜c8+ ♜h7 12. ♜b7+ ♜h8 13. ♜a8+ ♜h7 14. ♜a7+ ♜h8 15. ♜xd4+ ♜h7 16. ♜a7+ ♜h8 17. ♜a8+ ♜h7 18. ♜b7+ ♜h8 19. ♜c8+ ♜h7 20. ♜xf5+ ♜h8 21. ♜c8+ ♜h7 22. ♜b7+ ♜h8 23. ♜a8+ ♜h7 24. ♜a7+ ♜h8 25. ♜d4+ ♜h7 26. ♜d3+ ♜h8 27. ♜xc3+ ♜h7 28. ♜d3+ ♜h8 29. ♜d4+ ♜h7 30. ♜a7+ ♜h8 31. ♜a8+ ♜h7 32. ♜b7+ ♜h8 33. ♜xb2+ ♜h7 34. ♜b7+ ♜h8 35. ♜c8+ ♜h7 36. ♜d7+ ♜h8 37. ♜xd5+—

Talvez você tenha se assustado na página anterior diante de um problema cuja solução tem 37 lances, mas aplicando os conhecimentos adquiridos com o estudo do tema **ganho de tempo**, vemos que a solução é bastante simples! As brancas se aproveitam dos xeques para ganhar tempo e sempre dar um novo xeque capturando mais uma figura negra, desta forma eliminando toda a superioridade material do inimigo. Uma vitória que só é possível graças ao tema em estudo.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

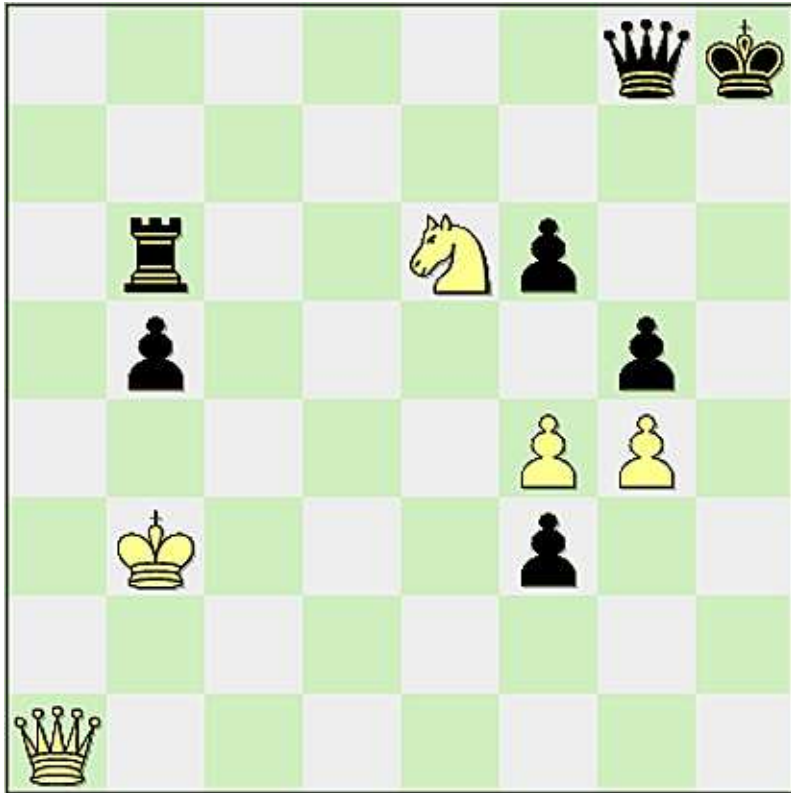
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖c8+ ♗f8 2. ♜xe6+ ♕h8 3. ♖e5+ ♕g8 4. ♜xd5+ ♕h8 5. ♜xd4+ ♕g8
6. ♖c4+ ♕h8 7. ♖c3+ ♕g8 8. ♖b3+ ♕h8 9. ♖b2+ ♕g8 10. ♖a2+ ♕h8 11.
♜h2+ ♖xh2 12. ♜xh2+ ♕g8 13. ♜h7#

Novamente o ganho de tempo permitiu fazer uma “escadinha” posicionando a dama em colaboração com a torre para os xeques decisivos na coluna h.

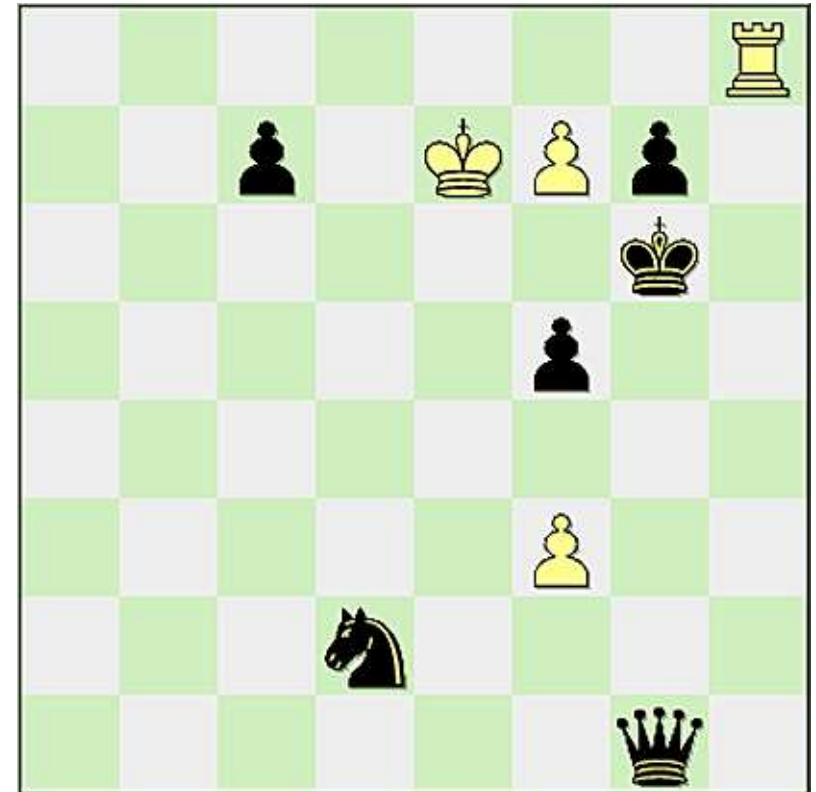


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖xf6+ ♘h7 2. ♖f5+ ♘h8 3. ♖e5+ ♘h7 4. ♖e4+ ♘h8 5. ♗d4+ ♘h7 6. ♗d3+ ♘h8 7. ♗c3+ ♘h7 8. ♗c2+ ♘h8 9. ♗b2+ ♘h7 10. ♗b1+ ♘h8 11. ♗h1+ ♗h7 12. ♗a1+ ♘g8 13. ♗a8+ ♘f7 14. ♜g5+

Outra brilhante manobra vencedora que só é possível graças ao tema do ganho de tempo.



As brancas jogam e ganham

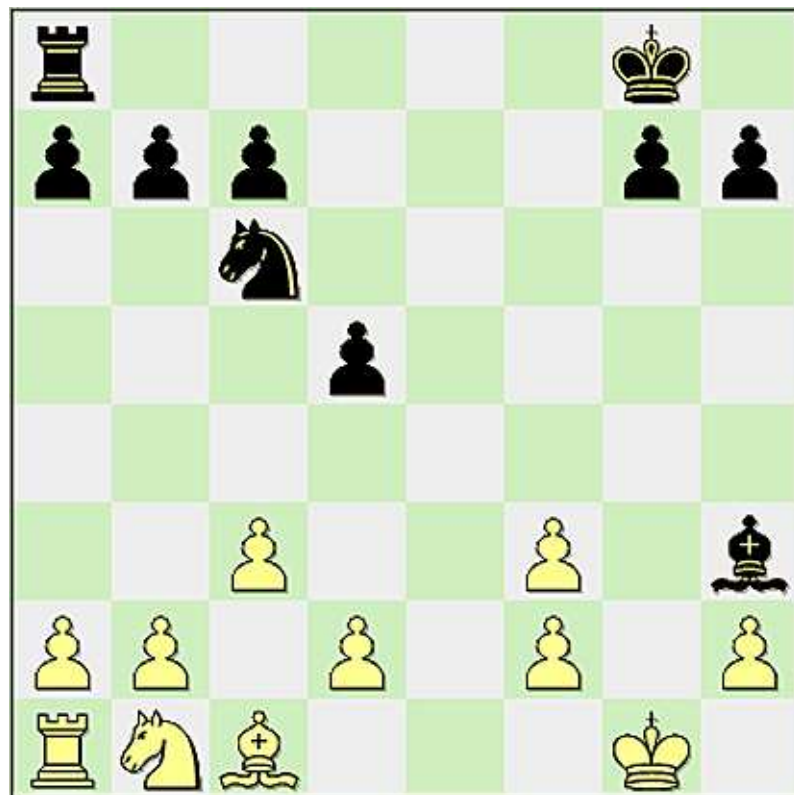
Solução do problema anterior:

1.f8♖+ ♜g5 2.♜e6+ ♜g6 3.♜f4+ ♜g5
4.♜h3+ ♜g6 5.♜xg1+—

O ganho de tempo permitiu ao cavalo branco cruzar o tabuleiro e capturar a rainha negra.

Ameaça indefensável

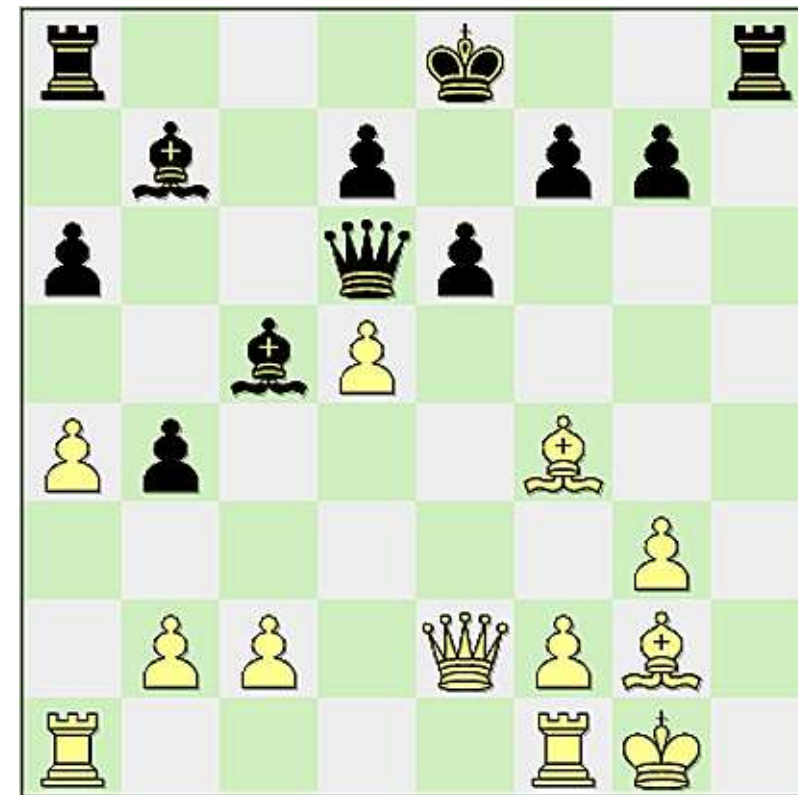
Como o nome já diz, este tema baseia-se em alcançar situações no tabuleiro nas quais o inimigo não disporá de defesa suficiente contra nossas ameaças.



Com 1... ♜e8! as brancas ficam indefesas diante da ameaça

de mate em e1.

Vamos já aos problemas:



As pretas jogam e ganham



Sair

Ir para

página inicial

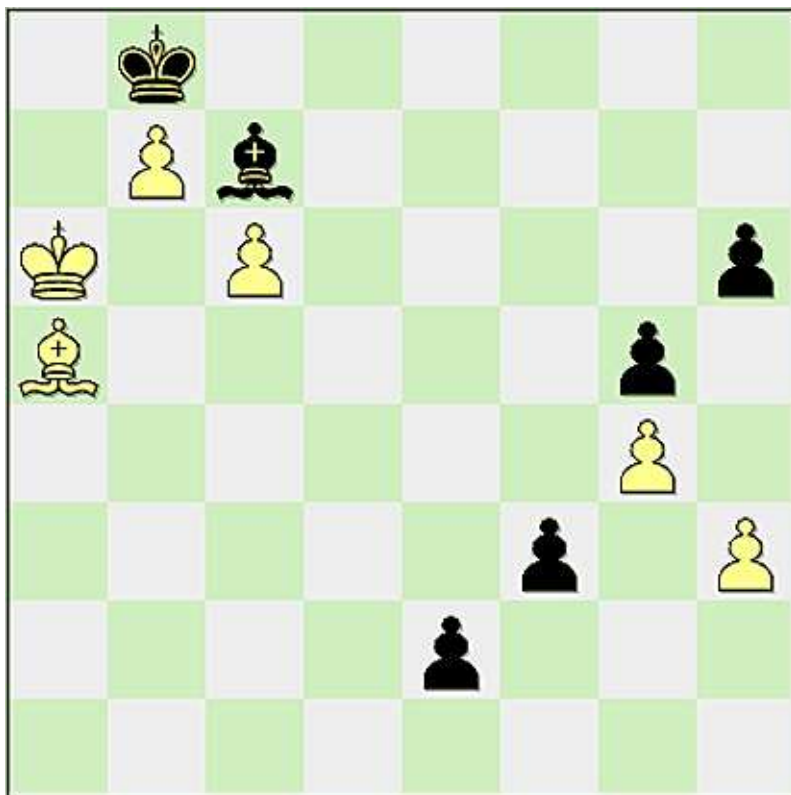
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♔d5!! (cria uma ameaça de mate em g2) 2. ♖d5 ♖d5

Agora as brancas não tem defesa para o mate em h1, uma vez que o peão de f3 está cravado pelo bispo negro excelentemente colocado em c5.

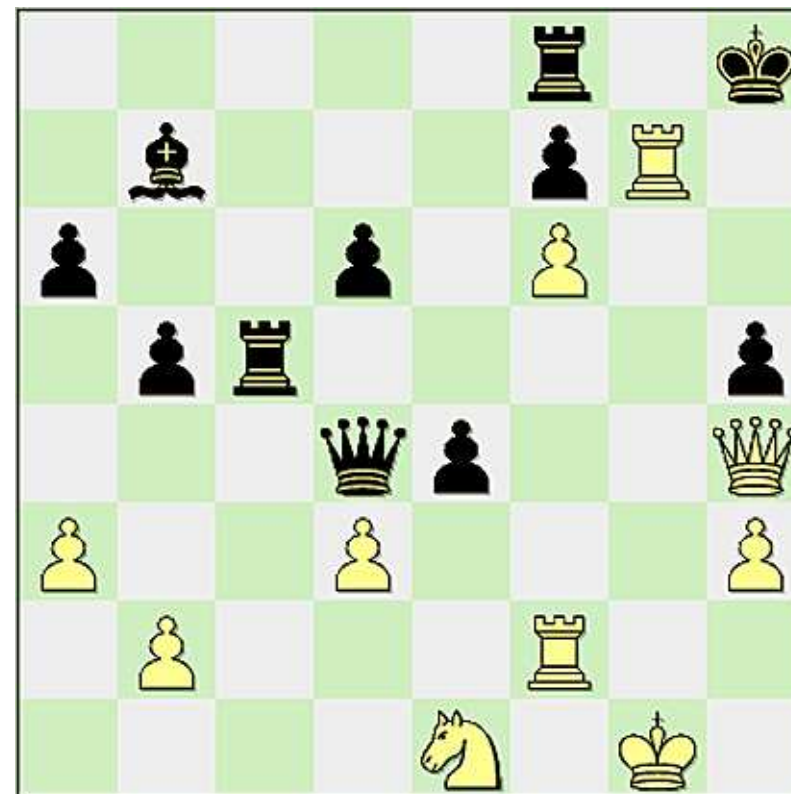


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖b6! ♖f4 2. c7+! ♖c7 3. ♖a7#

As pretas bem que tentaram se safar, mas a ameaça de mate em a7 era imparável.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

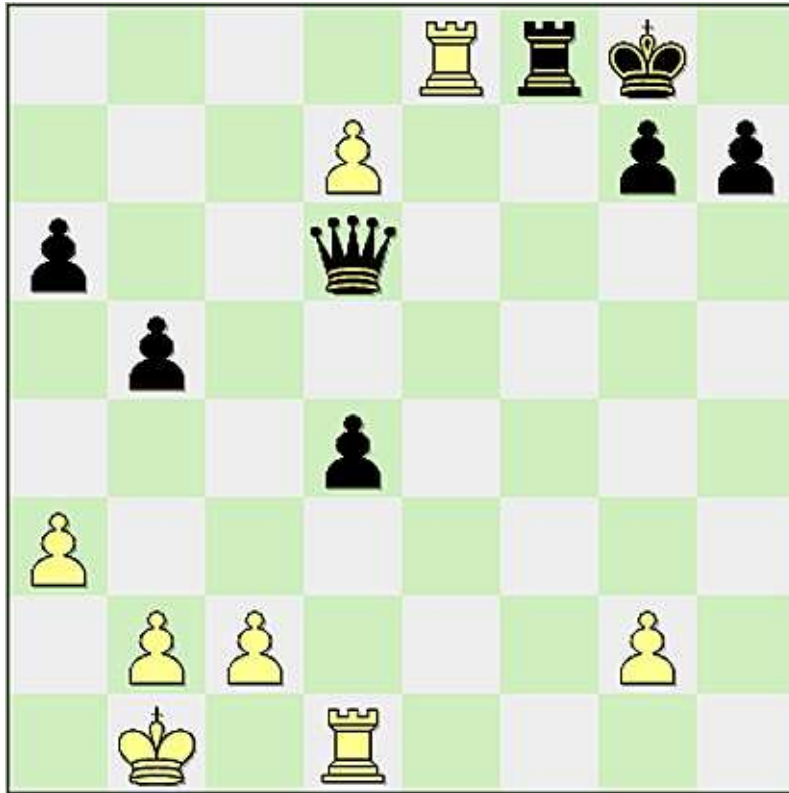
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖f4!

Com a indefensável ameaça de mate em h6.

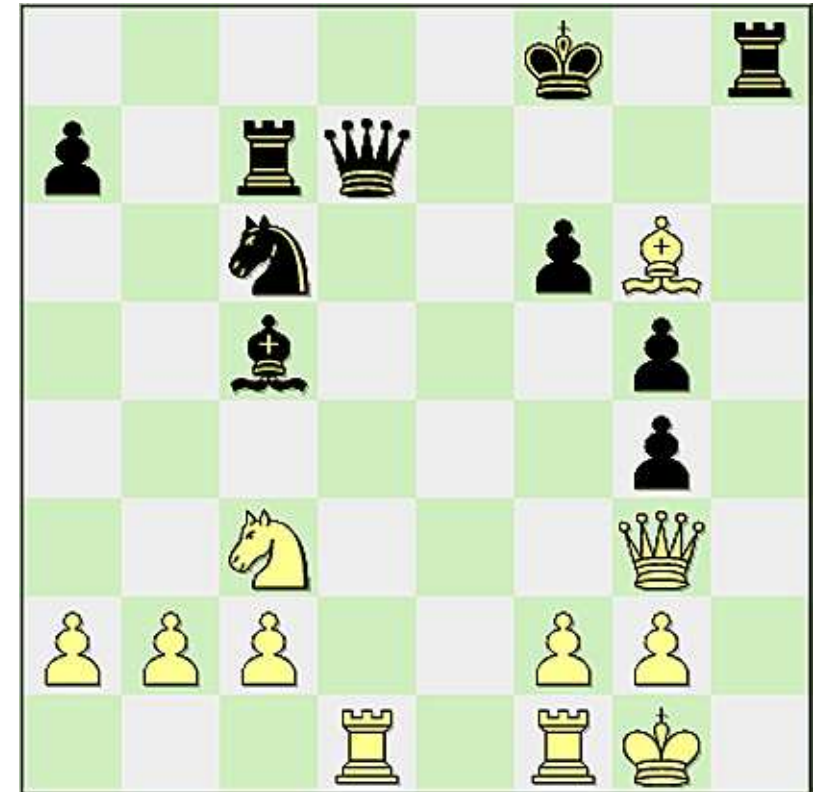


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♜f1!

Com a indefensável ameaça sobre o ponto f8, seguido da promoção do peão.



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

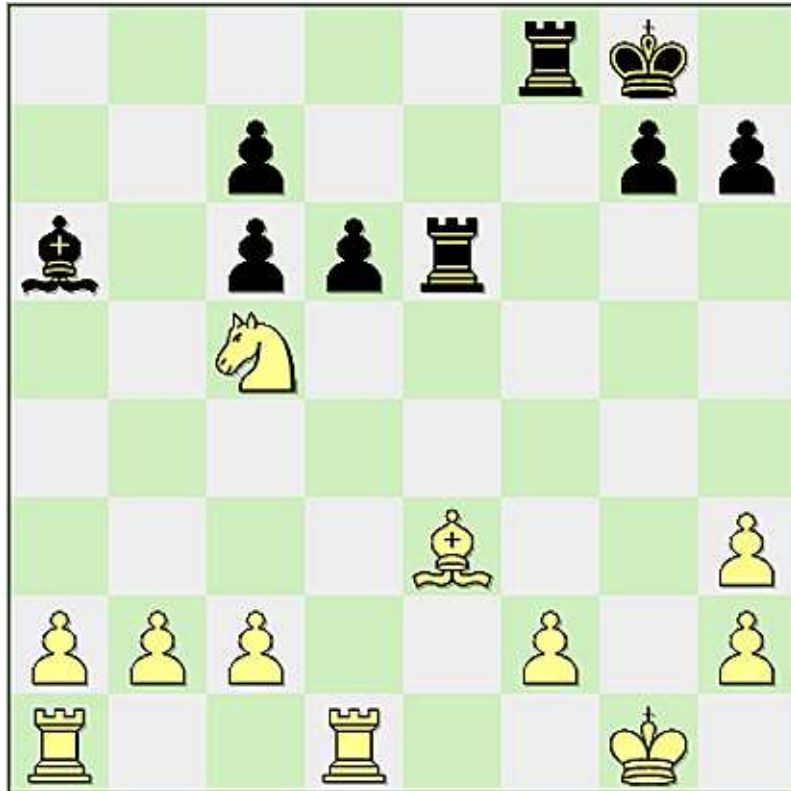
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖h7! 2. ♕h7 ♜ch7

A ameaça das negras na coluna h é demasiadamente forte.

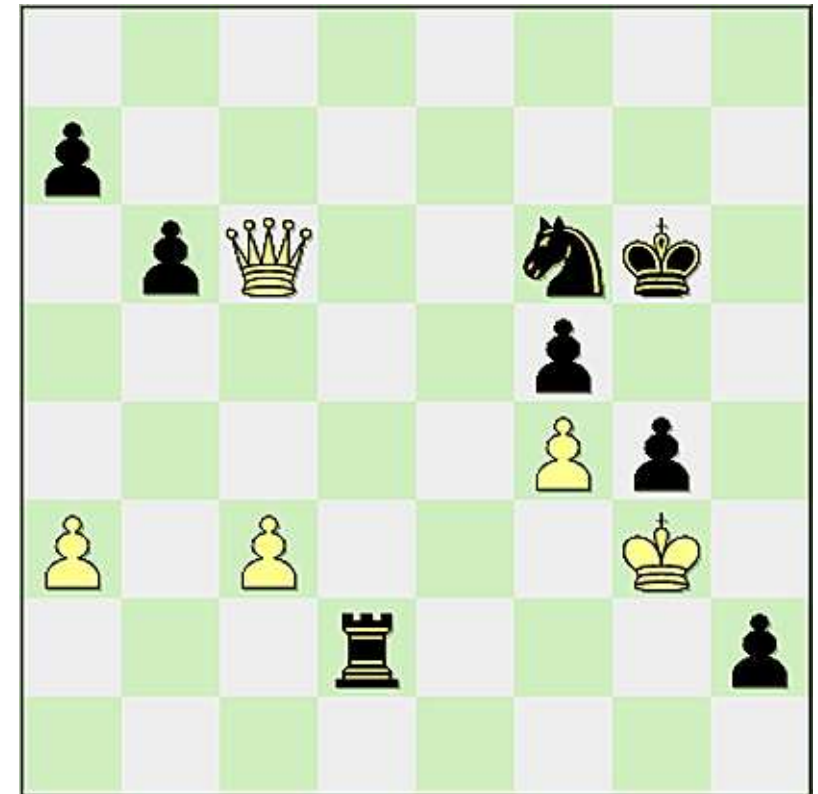


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♜g6+! 2. ♖h1 ♕e2!

Com a indefensável ameaça 3... ♕f3#



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



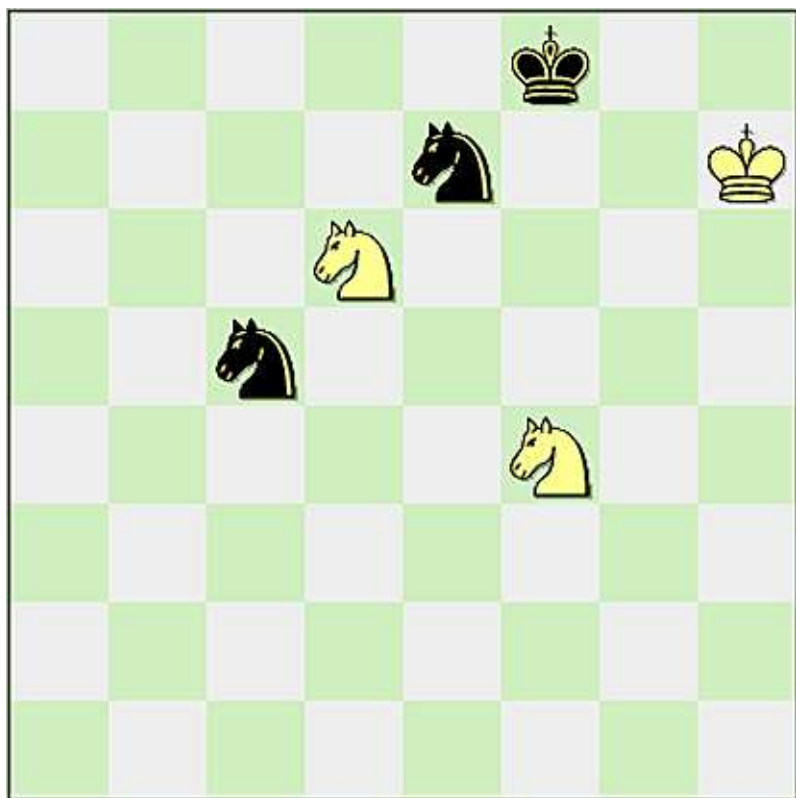
Solução do problema anterior:

1... ♔h5! 2. ♚f6 h1=♞#!

Zugzwang

Este é um dos temas táticos mais interessantes e que pode gerar combinações belíssimas. Tem estreita relação com o tema anterior do ganho do tempo, que também pode ser chamado de perda de tempo em alguns casos.

A idéia é chegar em uma situação em que o adversário, na obrigação de fazer uma jogada, não tenha outra alternativa senão comprometer fatalmente sua posição.

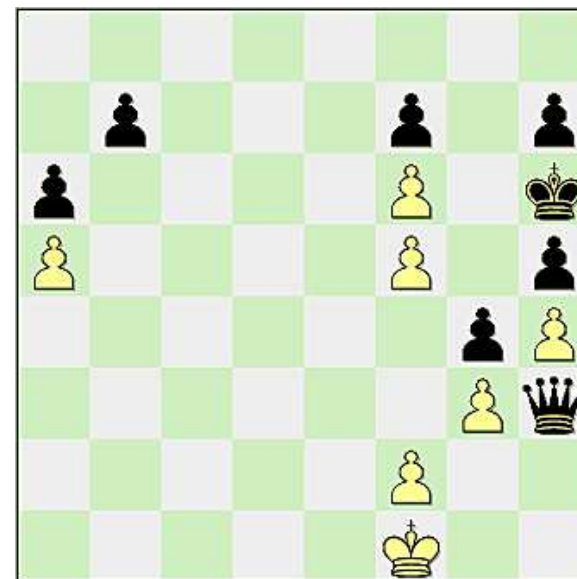


No diagrama anterior as pretas estão momentaneamente em boa situação defensiva diante do ataque dos cavalos brancos. Os cavalos negros estão bem colocados defendendo todas as casas em que seus colegas brancos poderiam dar xaque-mate.

Tudo está bem, entretanto há um problema: é a vez das negras jogarem! Como não é possível mover o rei, as negras terão obrigatoriamente de mover um de seus cavalos, abandonando assim a defesa de uma das casas vitais de penetração dos cavalos brancos e conseqüentemente levarão o xeque-mate.

Por exemplo, se 1... Ng8 2. Ng6#. Se 1... Nd7 2. Ne6#

É o famoso bicho de 7 cabeças: se ficar o bicho come, se
correr o bicho pega!
Vamos aos problemas:

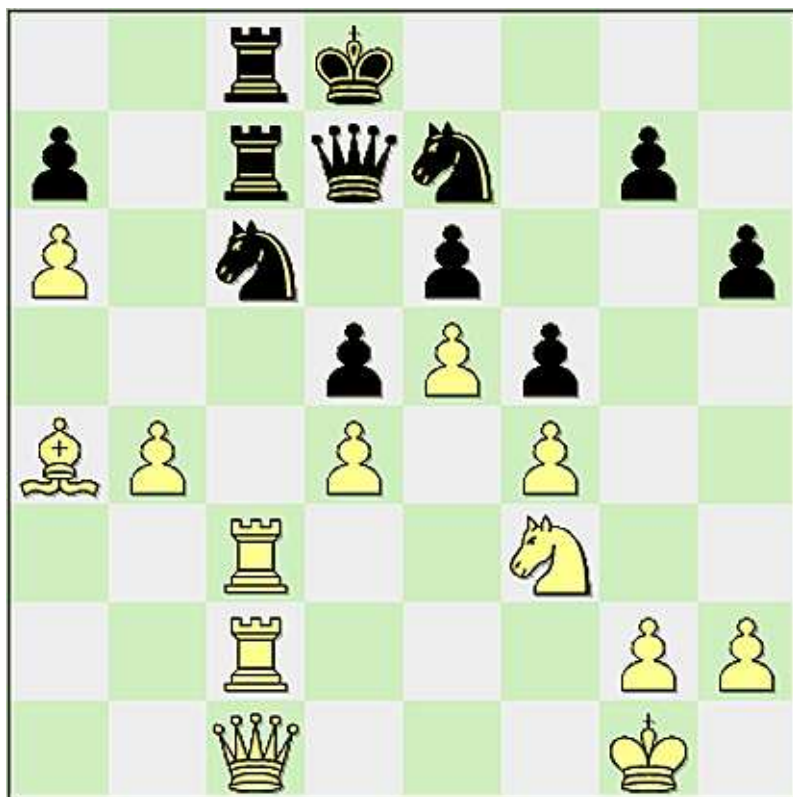


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♔g1!!

No diagrama anterior as brancas observaram que após o movimento do rei todas as peças negras, com exceção do peão de b7 ficarão imobilizadas. As pretas ficam então em zugzwang, pois se movem o peão as brancas tomam em b6, coroam em b8 e dão mate em seguida em f8.

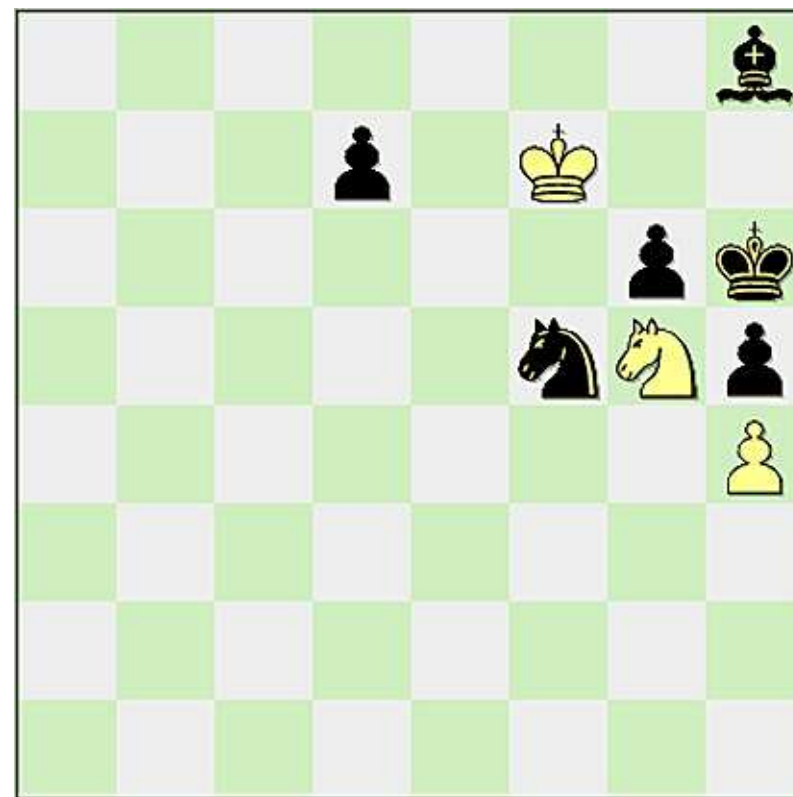


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. h4! g6 2. ♔h2! g5 3. fg5 hg5 4. ♘g5

Todas as peças negras defendem o cavalo de c6, enquanto o rei defende a torre de c7 contra a ameaça branca b5. As negras estão portanto em zugzwang uma vez que tem de fazer alguma jogada e não há mais movimentos de peão disponíveis.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

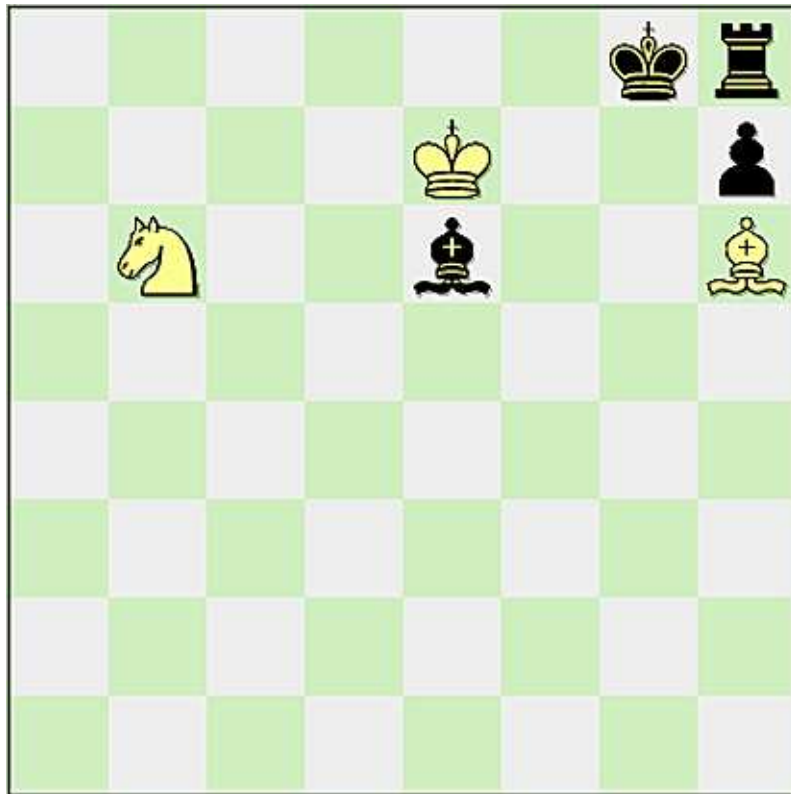
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖g8! ♜e6 (única para defender o mate em f7) 2. ♜h8

Agora não há outra alternativa para as negras senão mover o cavalo defensor da casa f7; estão portanto em zugzwang.



As brancas jogam e ganham

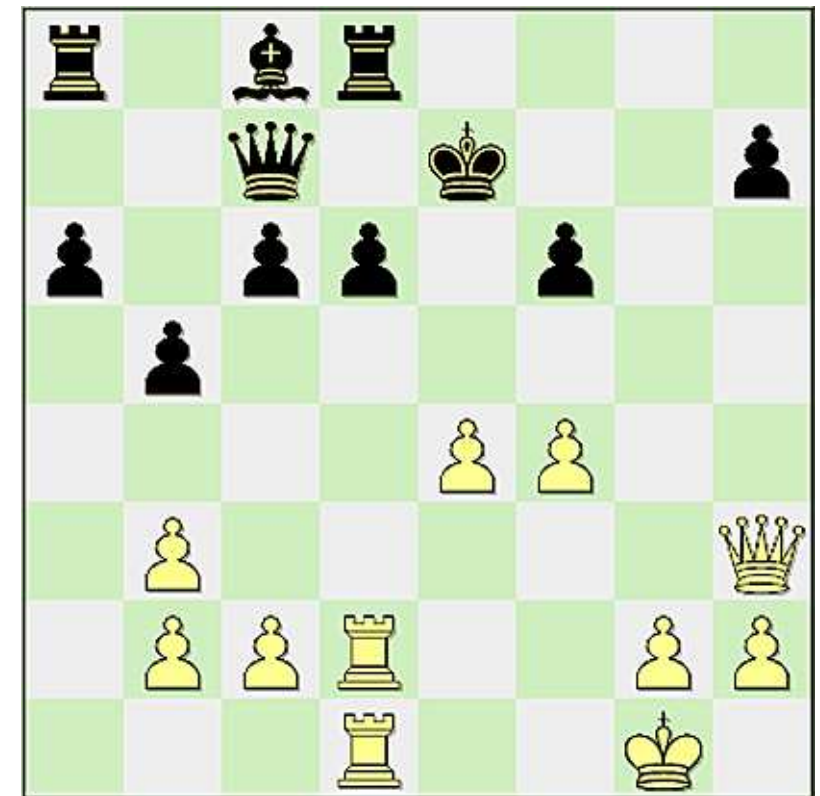
Solução do problema anterior:

1. ♜f6!

As negras ficam em zugzwang pois devem retirar o bispo da casa ideal onde está, perdendo assim o controle das casas de penetração do cavalo branco em d5 ou c8, de onde alcançará a casa e7 dando mate no rei negro.

Xeque duplo indireto

Este tema é muito comum em muitas partidas de torneios, especialmente nos finais de partida. A idéia é dar um xeque, de forma que uma peça atrás do rei inimigo possa ser capturada em seguida.



Sair

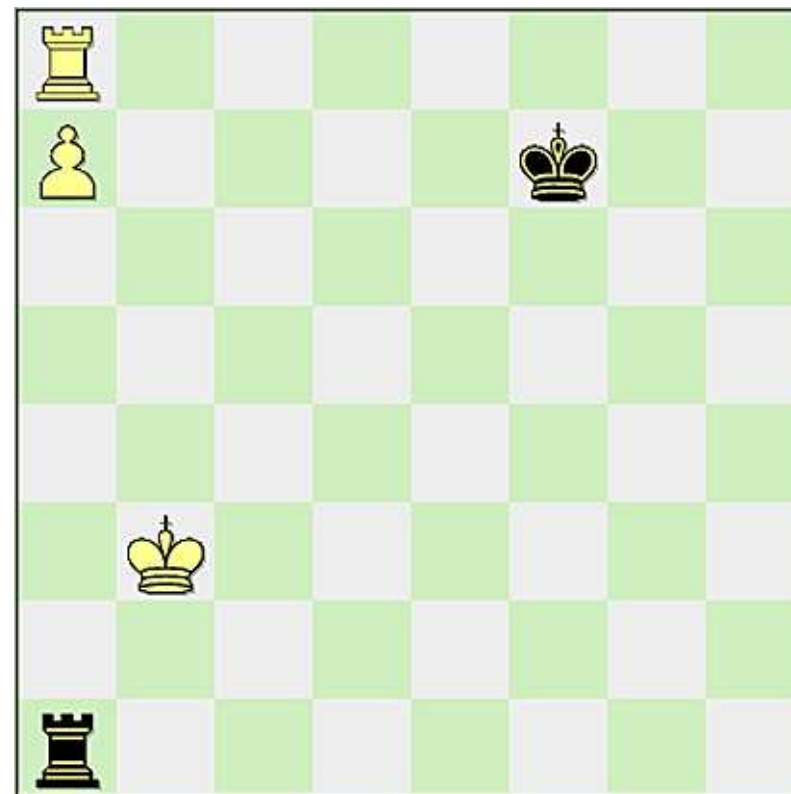
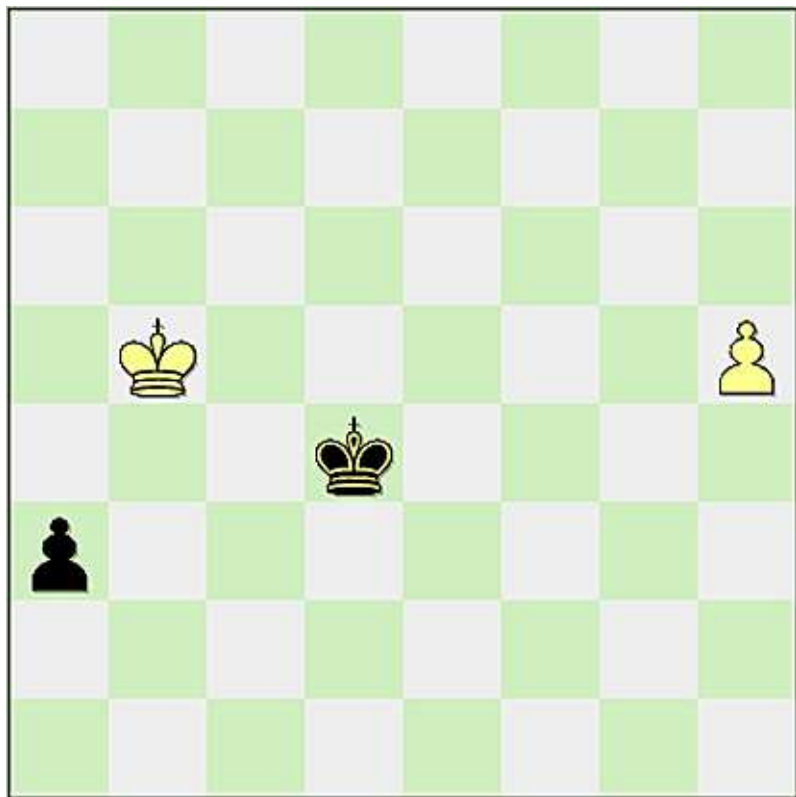
Ir para

página inicial

Voltar



No diagrama anterior as brancas ganham a dama negra após 1. ♔h7+ pois não há como o rei se esquivar do xeque e defender a dama ao mesmo tempo.



As brancas jogam e ganham

Quem viu o filme “Lances Inocentes” conhece este final! Aparentemente seria um empate pois está claro que nenhum dos dois peões pode ser alcançado antes da promoção. Está claro também que as negras coroam primeiro, entretanto quem ganha são as brancas!

1. h6 a2 2. h7 a1=♔ 3. h8=♔+ este é o detalhe, é xeque! Após a saída do rei, a dama negra será capturada.

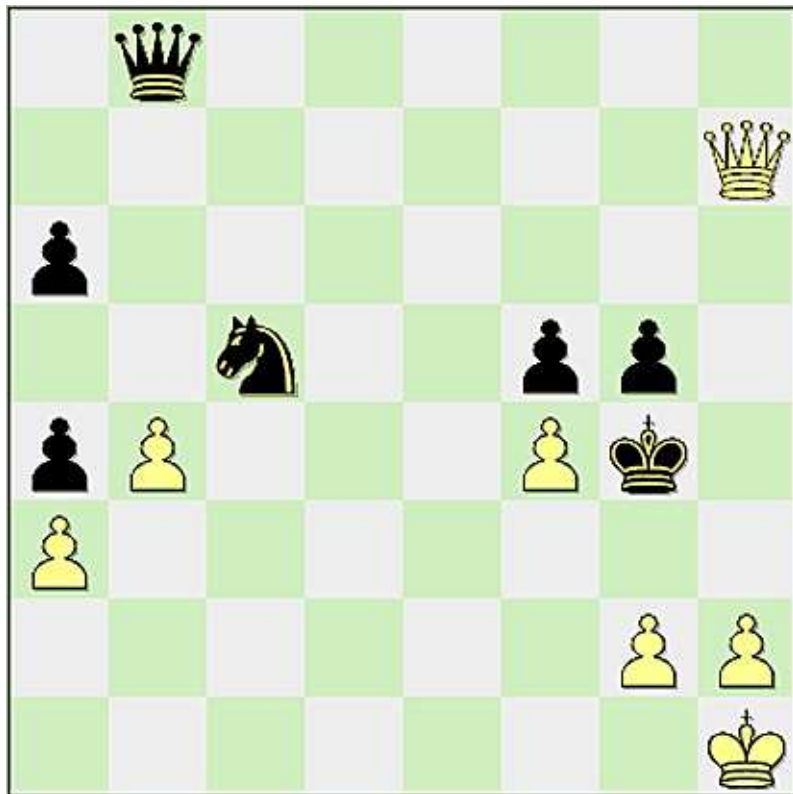
Aos problemas:

[Sair](#)[Ir para](#)[página inicial](#)[Voltar](#)

Solução do problema anterior:

1. ♖h8! ♜a7 2. ♖h7+

Este tipo de manobra é a chave para vencer muitos finais.



As brancas jogam e ganham

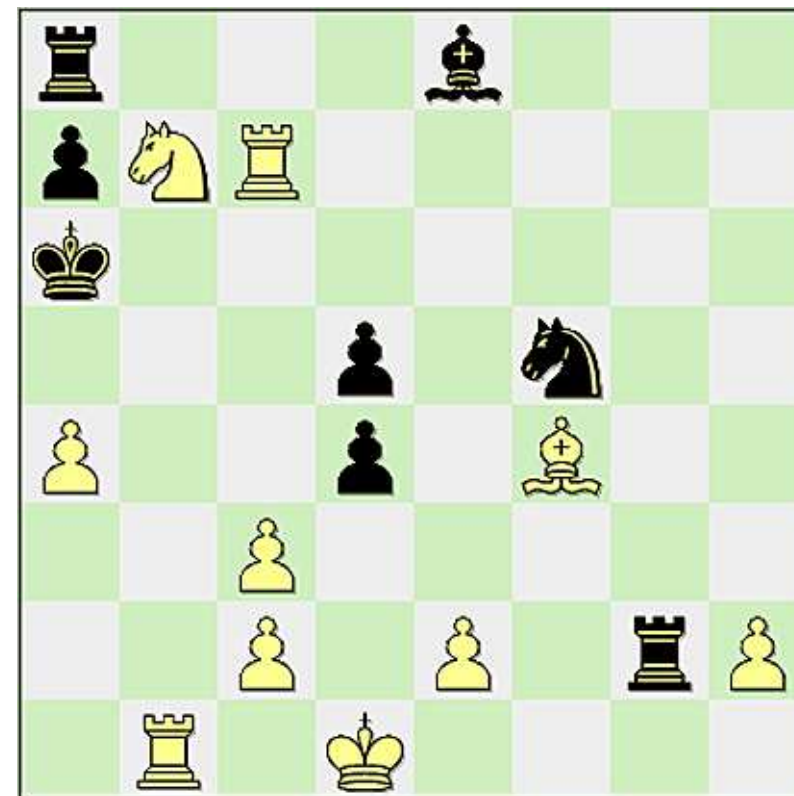
Solução do problema anterior:

1. ♖h3+ ♜f4 2. ♖g3+

Simple e eficiente!

Liberção da casa

Interessantíssimo e muitíssimo útil tema tático, simples de entender. Uma peça se sacrifica, deixando livre a casa que antes ocupava para a ação de uma outra peça. Ao sair, libera também linhas de ataque.



As brancas jogam brilhantemente 1. ♖c6+!! com o objetivo de liberar a casa c7 para o bispo 1... ♜c6 2. ♜c5+ ♜a5 3. ♜c7#

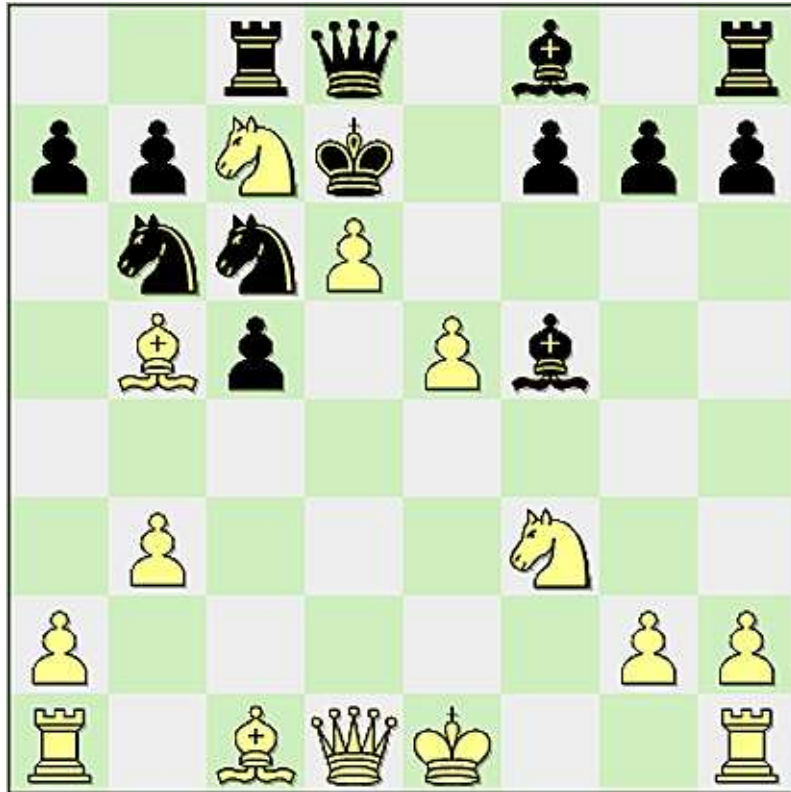
Sair

Ir para

página inicial

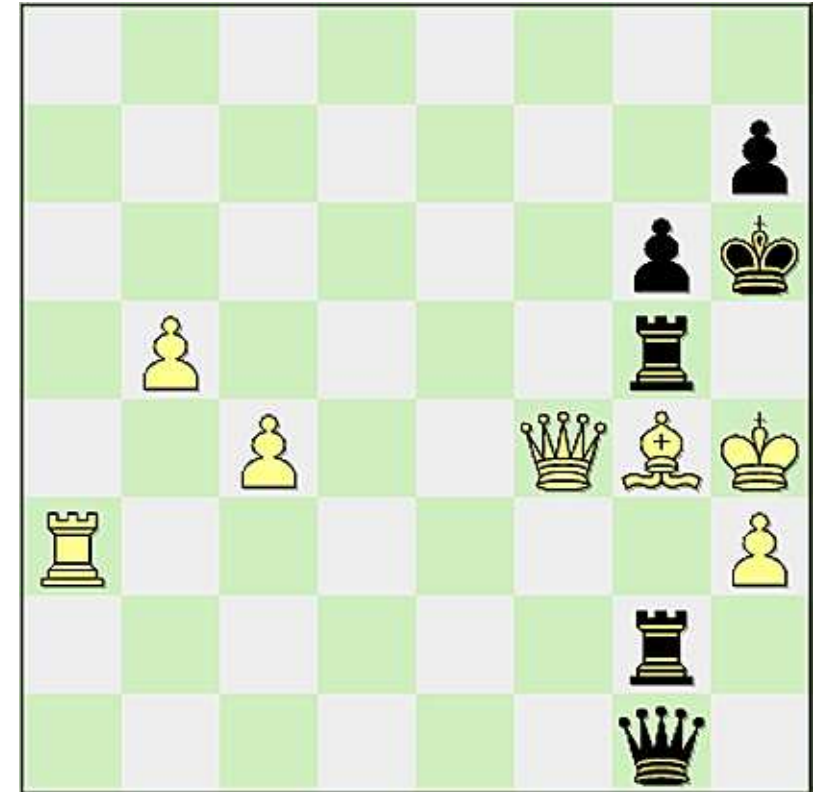
Voltar





As brancas percebem rapidamente que podem forçar o
ganho da casa e5 para dar mate no rei negro:
1. e6+! 2. d5#

E agora, nossa sessão de problemas:



As pretas jogam e ganham



Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖f2+!! 2. ♜f2 ♜h5+! 3. ♔h5 g5#

Primeiramente, usando o tema da **atração**, as negras sacrificaram sua dama para eliminar a cravada sobre a torre de g5, permitindo assim o sacrifício de liberação da torre em h5.

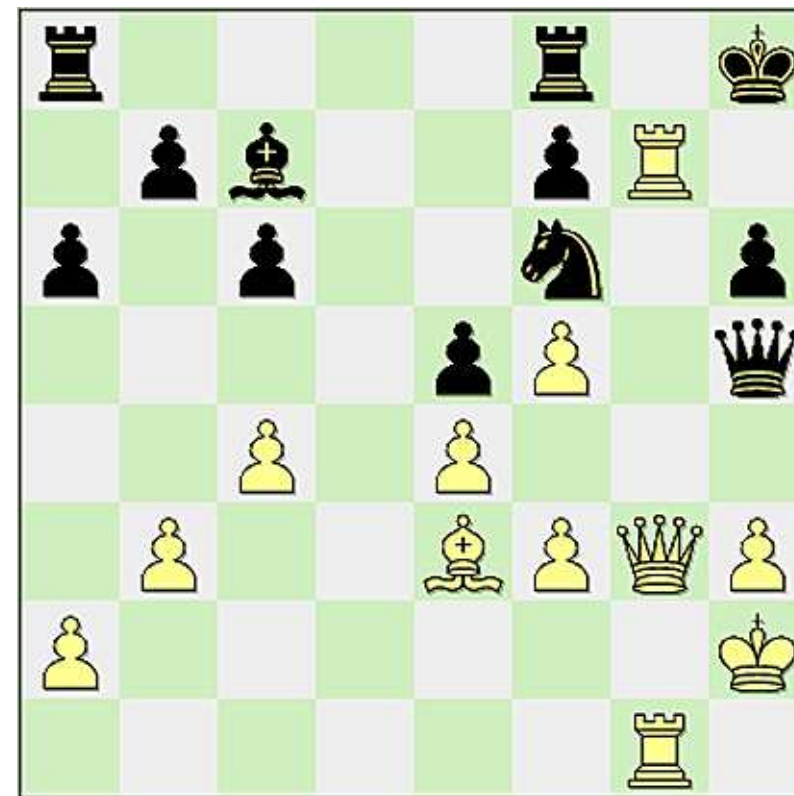


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♜h2+! 2. ♔h2 ♜g2#

A torre negra sacrificou-se dando lugar à dama.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

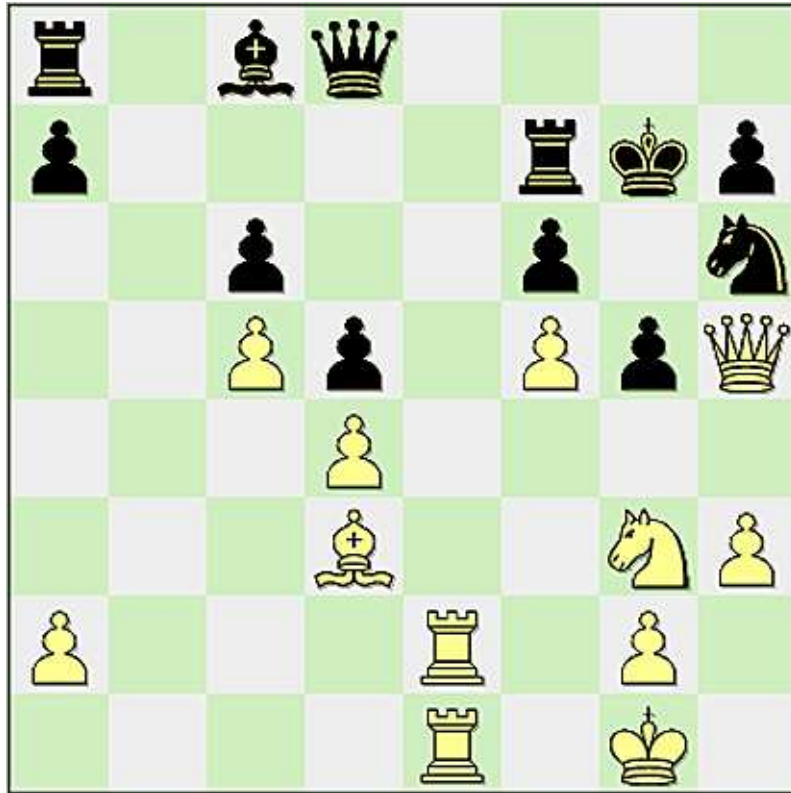
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖h7+! ♜h7 2. ♔g7#

Comentário idem ao exemplo anterior.

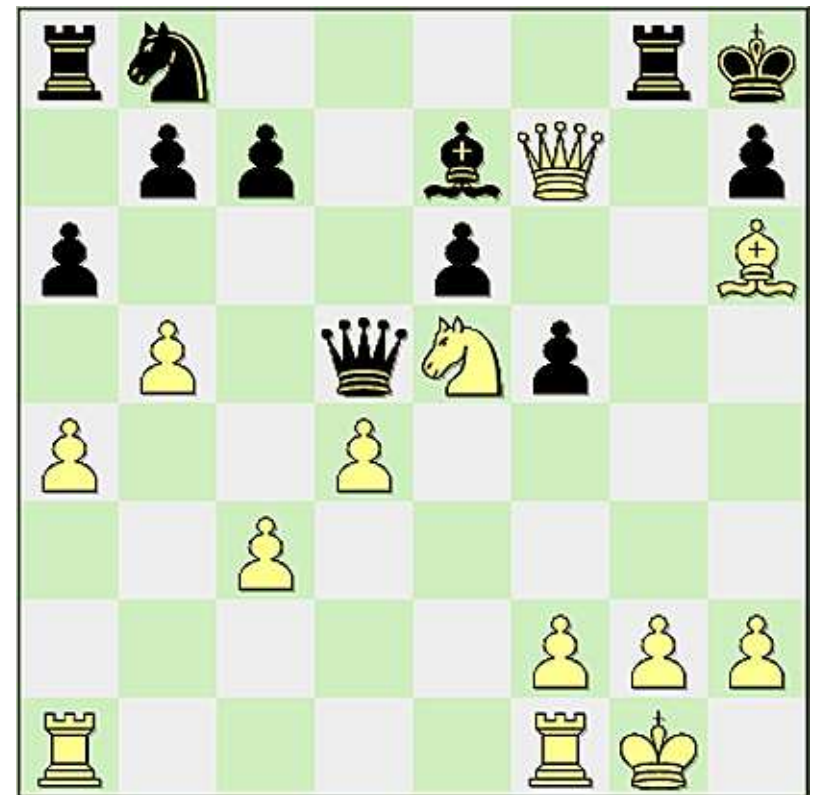


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖e8! (esta jogada inicial é necessária para evitar a fuga do rei na última linha) ♜c7 2. ♔g5+! fg5 3. ♜h5#

Se você errou, sacrificando a dama de imediato, lembre-se que as jogadas preparatórias, no caso a ida da torre à última linha, são sempre fundamentais em qualquer combinação.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

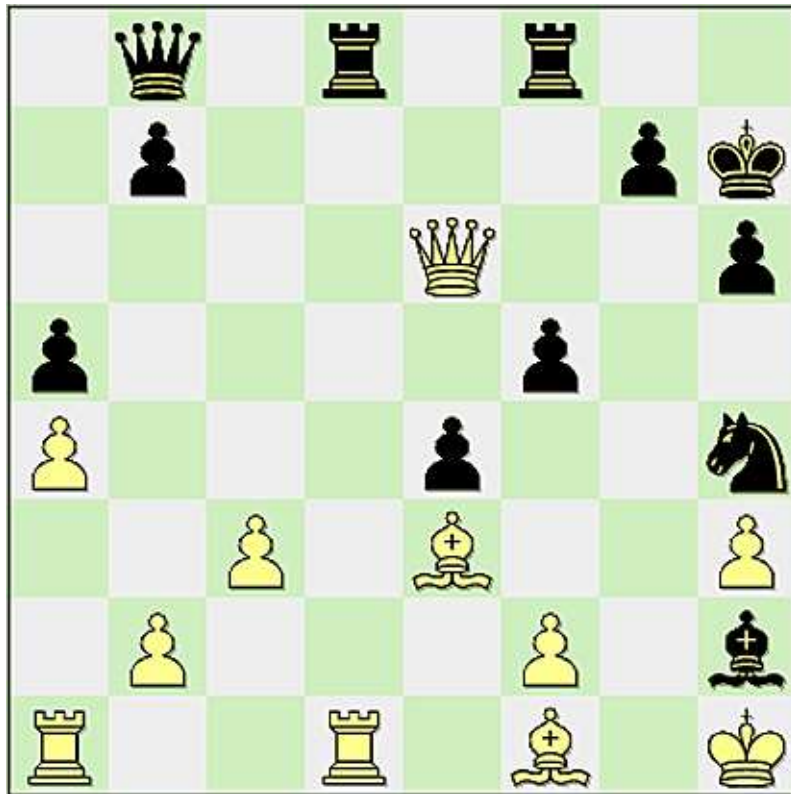
página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

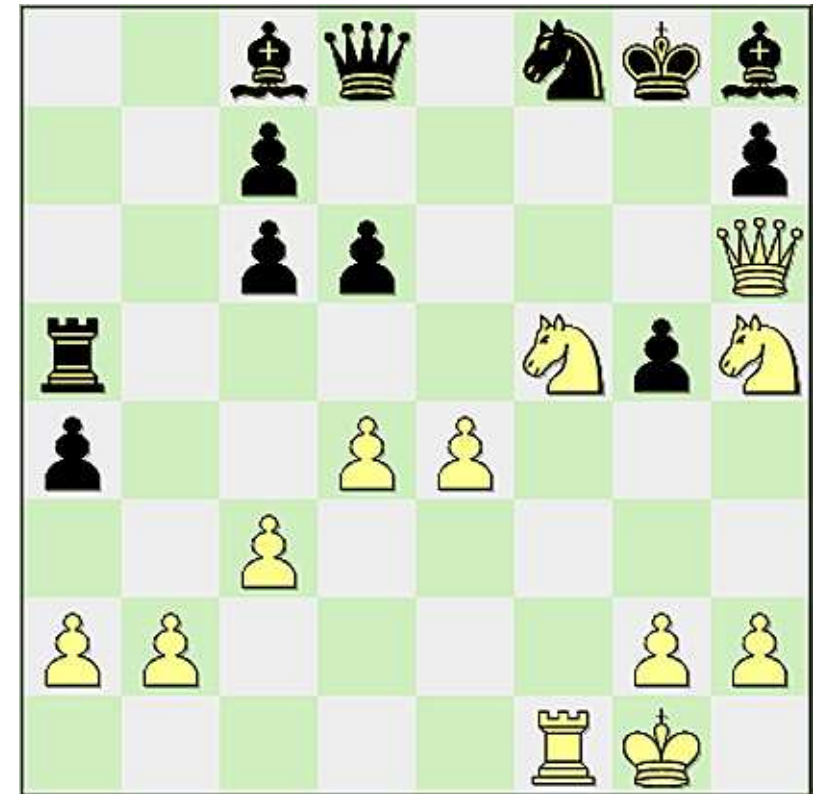
1. ♖f6+! ♕f6 2. ♜f7#



As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♗g1! 2. ♖g1 ♜f3+ 3. ♖g2 ♖h2#



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



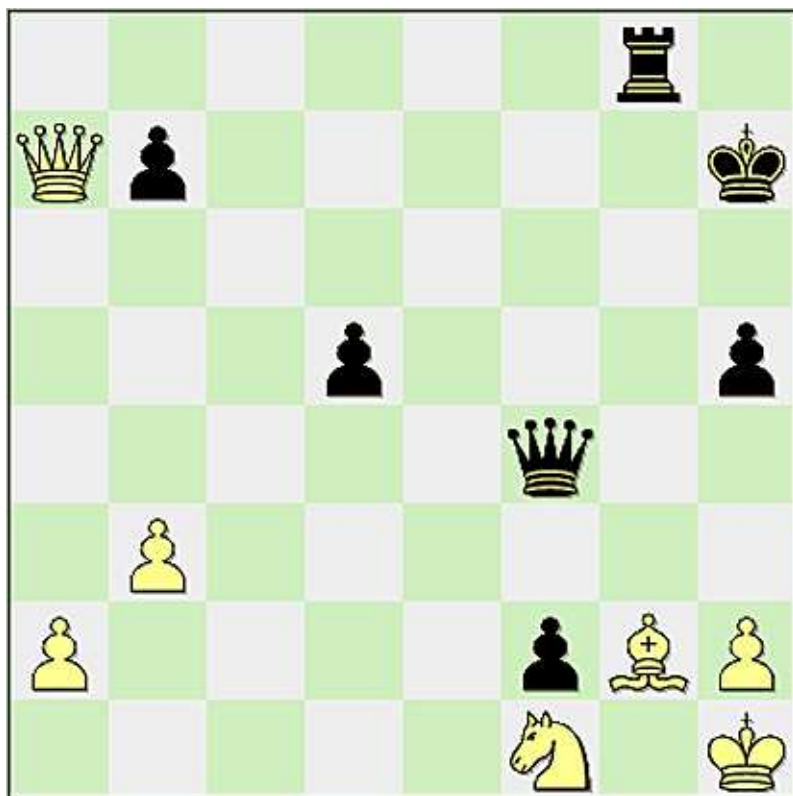
Solução do problema anterior:

1. ♔e6+! ♕e6 2. ♖h6#

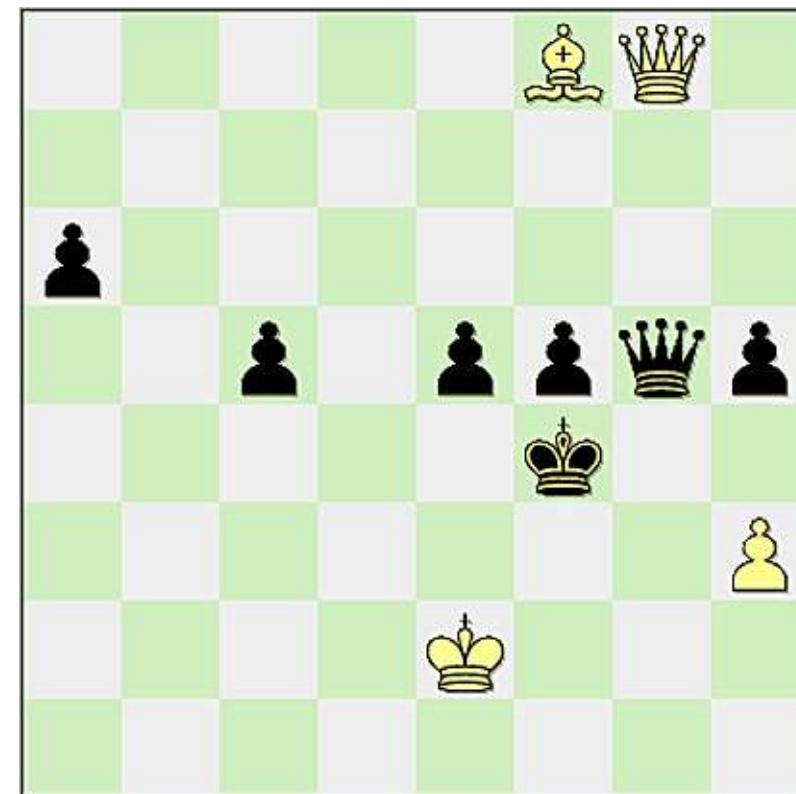
O mesmo ocorre se as negras capturam a dama com o cavalo, pois a torre em f1 vigia a coluna f.

Clareamento de linhas

Este tema é parecido com o de abertura de linhas, mas difere por ser através de movimentos mais sutis, em vez de sacrifícios de destruição. O objetivo é forçar a penetração em determinados setores do tabuleiro.



1... ♔f3! ameaça mate e se 2. ♕f3 ♖g1#. Aos problemas!



As brancas jogam e ganham



Sair

Ir para

página inicial

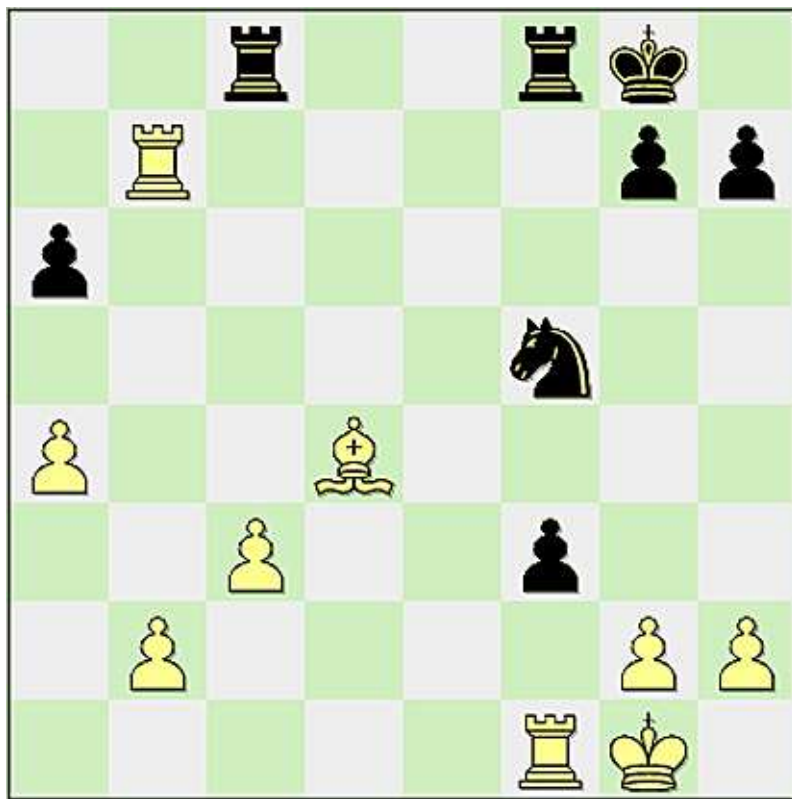
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖h6!! ♜h6 2. ♜g1!!

Maravilhosa manobra das brancas! Agora são duas ameaças simultâneas: mate e ataque indireto de dama em e3, capturando a dama negra indefesa em h6. Não há como defender as duas ameaças em uma só jogada.

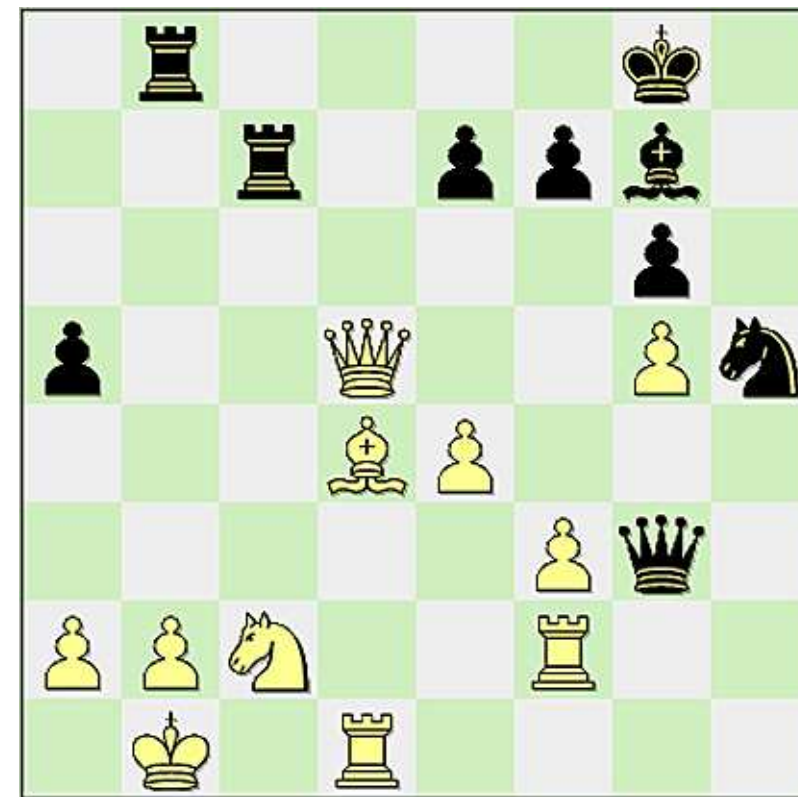


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♜d4! 2. cd4 f2+! 3. ♖h1 ♜c1! 4. ♜c1 f1=♜+

Primeiro as negras abriram a coluna c para penetração de sua torre; depois sacrificaram a torre abrindo passagem para o peão passado.



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

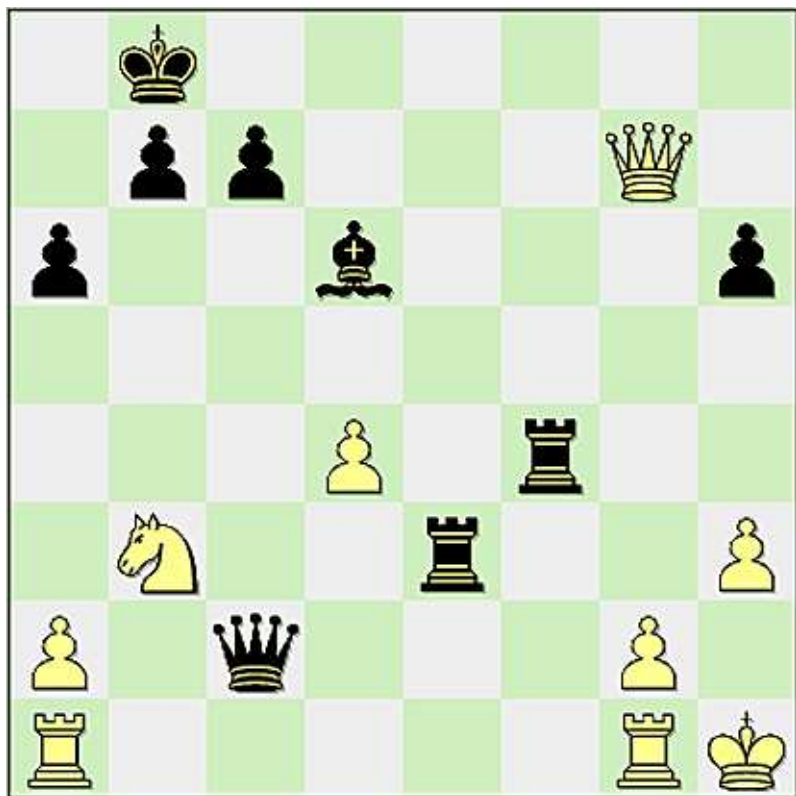
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♔f2! 2. ♕f2 ♖b2+ ♔a1 3. ♖b5+

E as negras ganham uma peça.

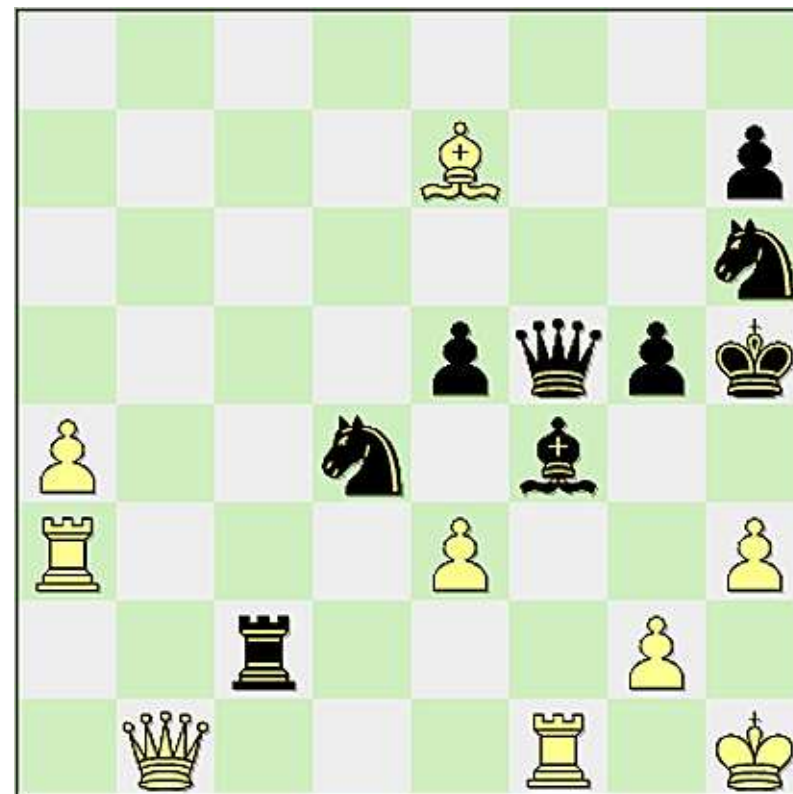


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♖h3+!! 2. gh3 ♔h2+!! 3. ♔h2 ♖f2+ 4. ♔h1 ♖h2#

Mais um magnífico problema que mostra toda a beleza do xadrez!



As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♔h3+! 2. gh3 ♖h2+ 3. ♕g1 ♗e2#

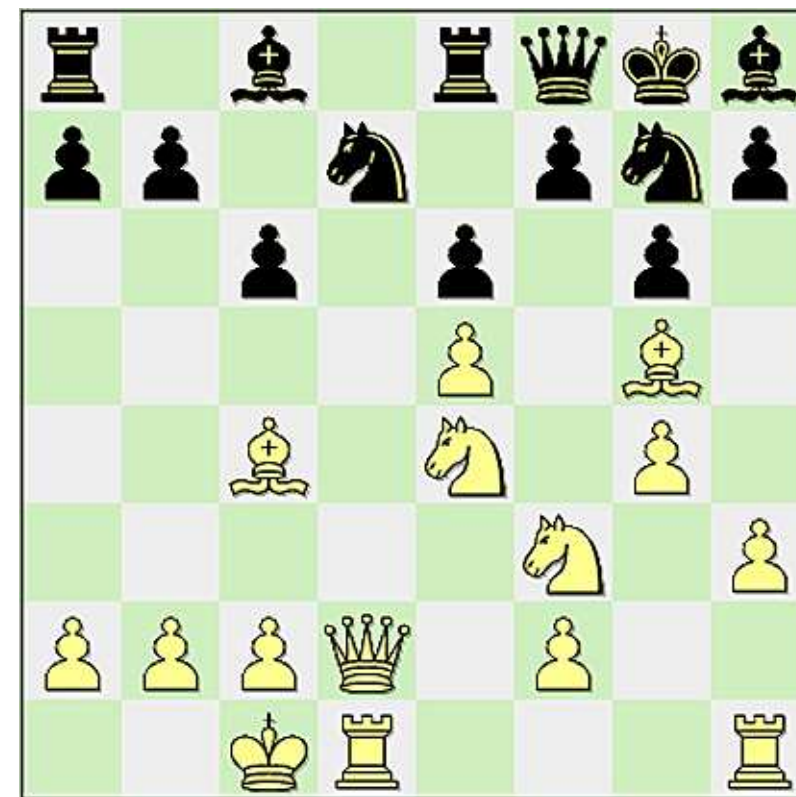
Eliminação da defesa

Possivelmente o mais comum e empregado de todos os temas táticos. A idéia é simples: se alguma peça defende o inimigo de nossa ameaça, vamos eliminá-la!



Observamos que bispo e torre brancas apontam perigosamente para d8, ameaçando um possível mate, de momento defendido por cavalo e torre negras.

Torre e cavalo defendem o mate? Então vamos eliminá-los! 1. ♖a6!! ♖a6 2. ♗c6+! ♗c6 3. ♖d8#



O cavalo negro defende o mate em f6. Portanto...

1. ♗d7! ♖d7 2. ♗f6#

Aos problemas!



Sair

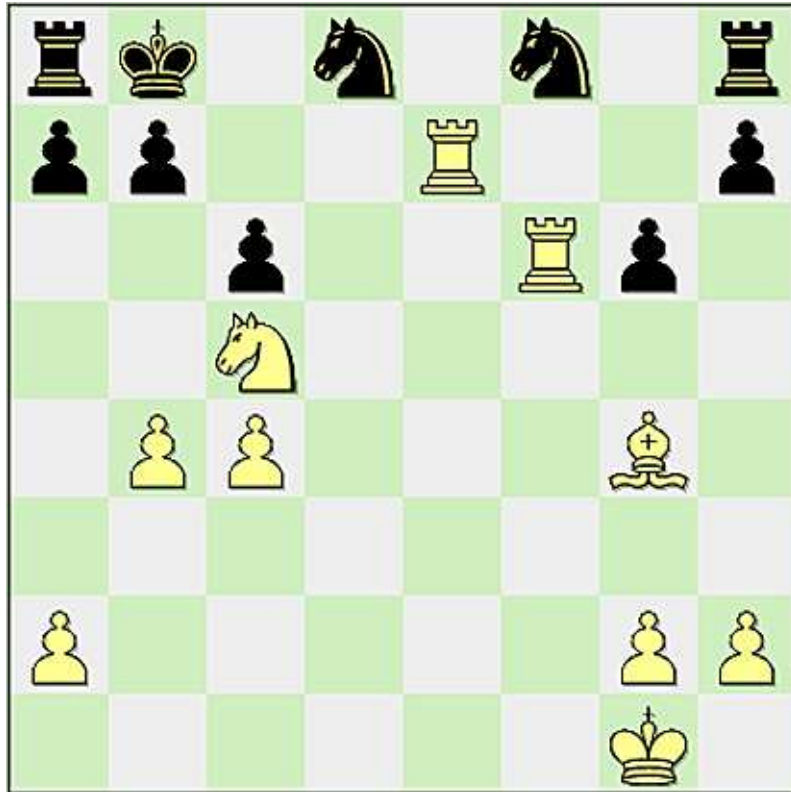
Ir para

página inicial

Voltar



ir para o ÍNDICE



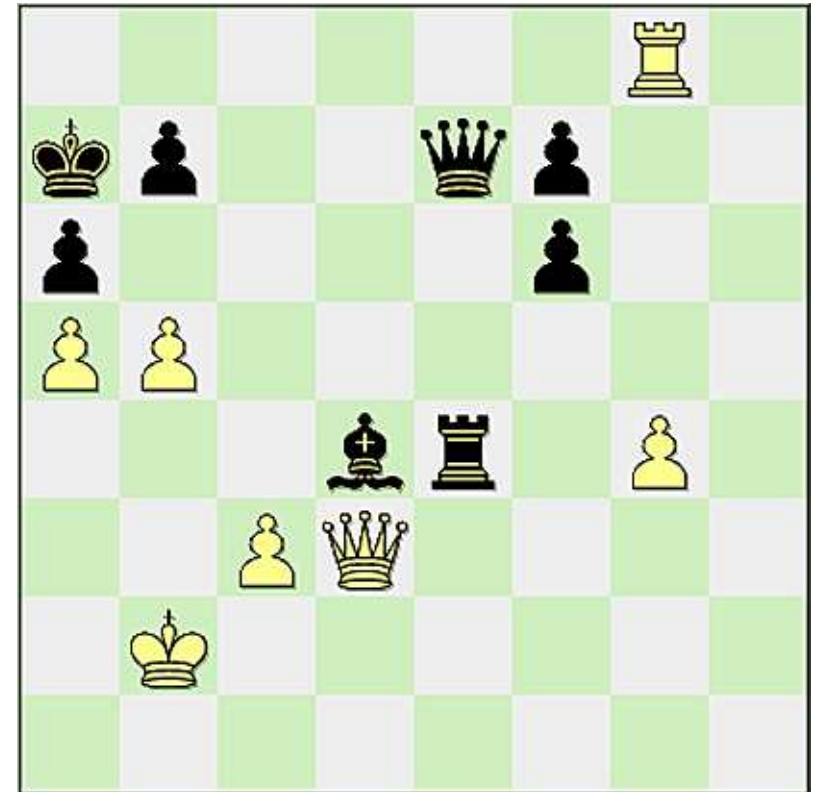
As brancas jogam e ganham



Solução do problema anterior:

1. ♖b7+! ♘b7 2. ♘a6#

O sacrifício da torre eliminou o peão de b7, defensor da casa de mate a6.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

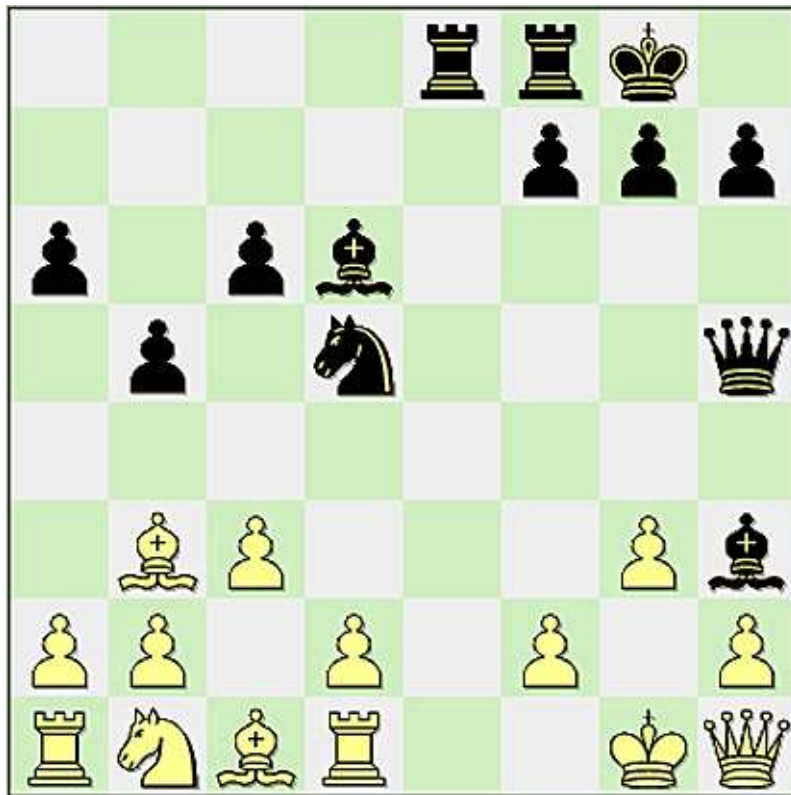
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖d4+! ♜d4 2. b6#

A eliminação do bispo era necessária uma vez que ele poderia ser sacrificado pelos peões brancos, impedindo o mate!

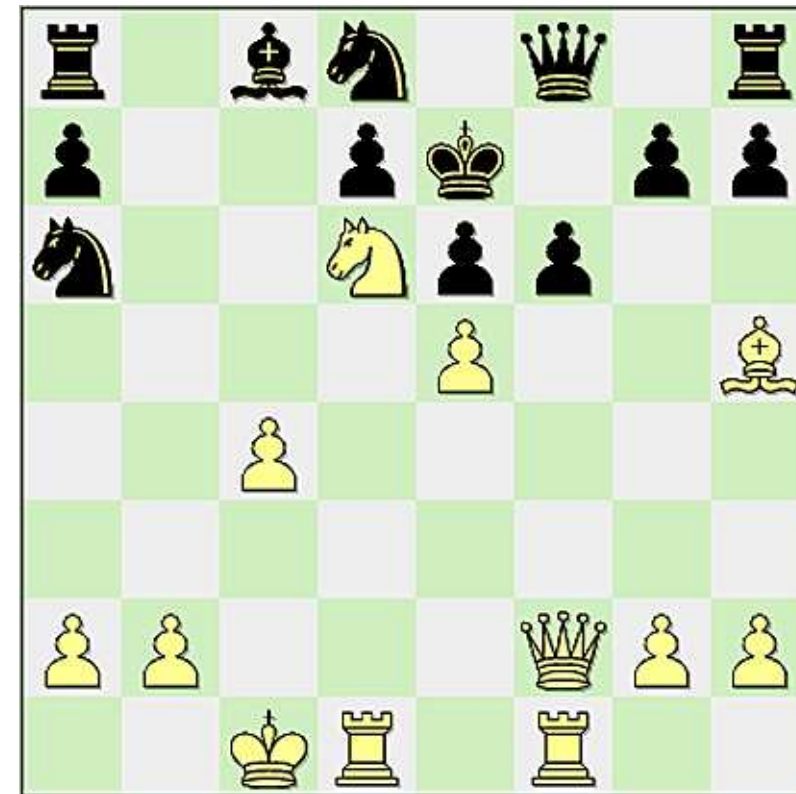


As pretas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1... ♖d1+! 2. ♔d1 ♜e1#

Simple e eficiente eliminação da peça defensiva!



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖a7! ♜b8 2. ♖b8! ♜b8 3. ♜c8#



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖g7+! ♜g7 2. ♜h6#



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

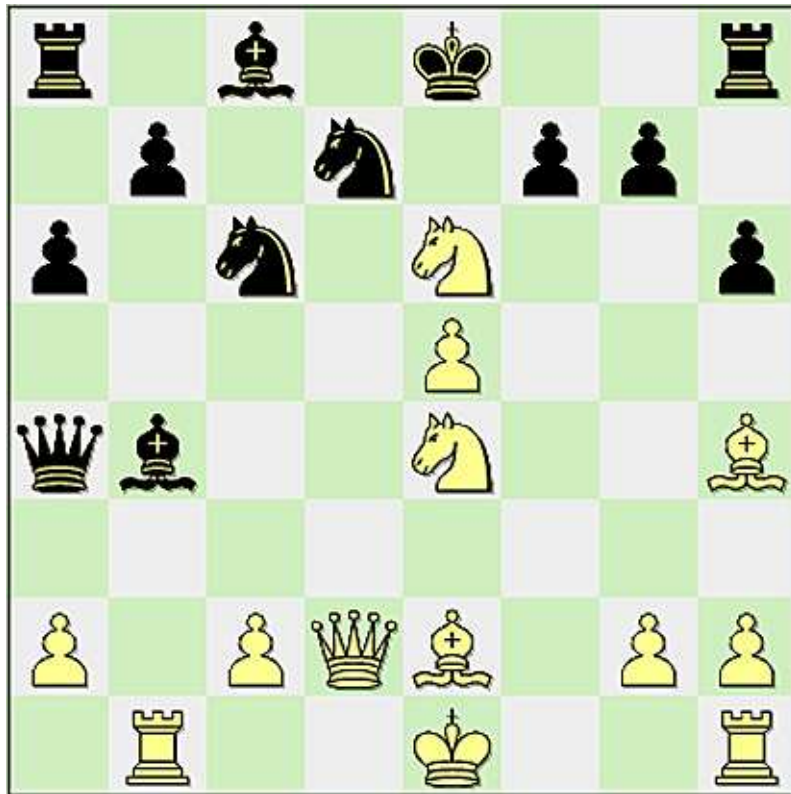
página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖c6+! ♜c6 2. ♔d8#



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♔b4! ♜b4 2. ♜b4 ♔b4 3. ♔d6#

Foram eliminados o bispo e dama negros que defendiam a casa de mate d6.



As pretas jogam e ganham



Sair

Ir para

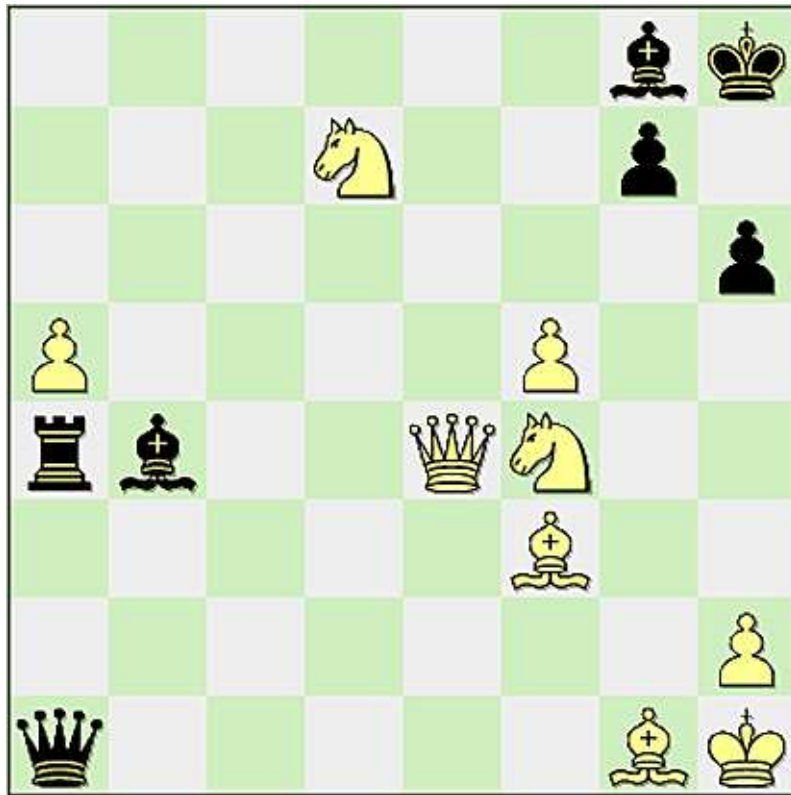
página inicial

Voltar



Solução do problema anterior:

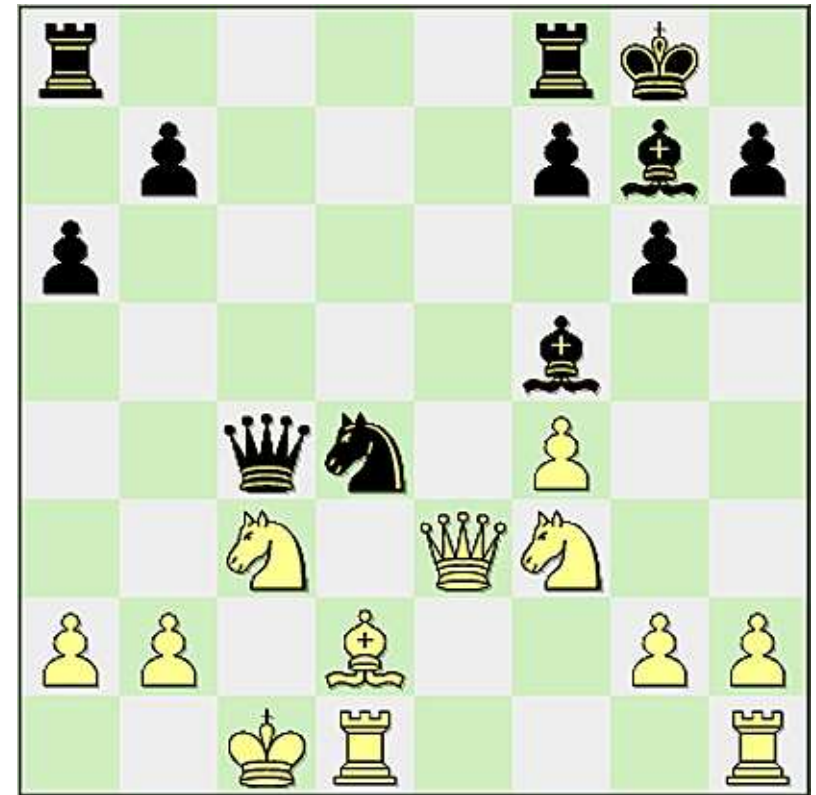
1... ♖c1! 2. ♖c1 ♜f1+ 3. ♖f1 ♜f1#



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♖b4! ♜b4 2. ♜g6+ ♜h7 3. ♜f8#



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

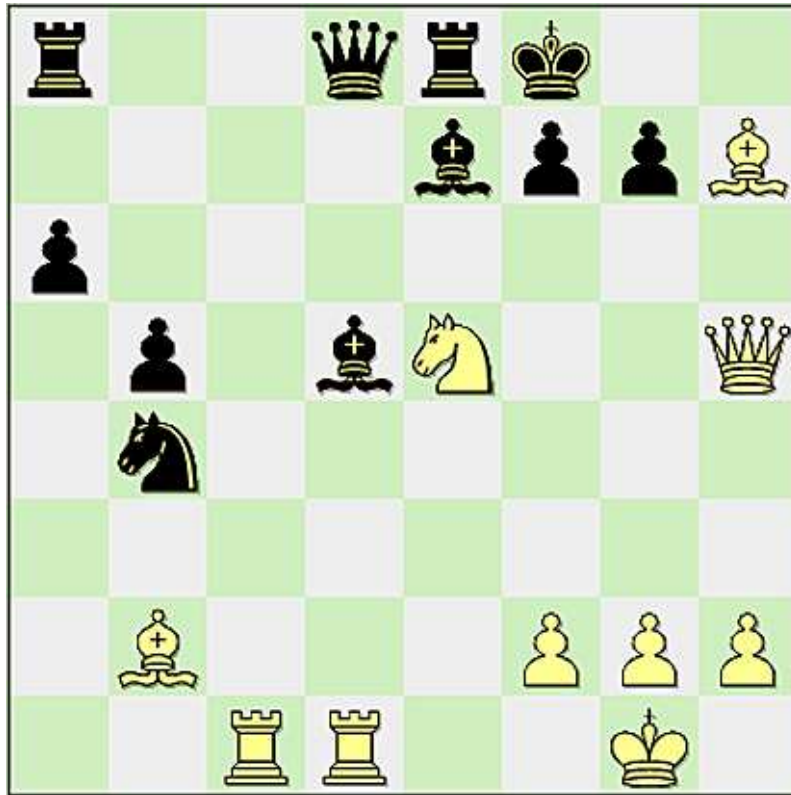
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖a2! 2. ♘a2 ♠ac8+! 3. ♔c3 ♘b3#

Observamos que a **jogada intermediária** de torre, dando xeque em c8, foi simplesmente fundamental nesta combinação. Sem ela as brancas tomariam o cavalo em b3 com a dama, evitando o mate.



As brancas jogam e ganham

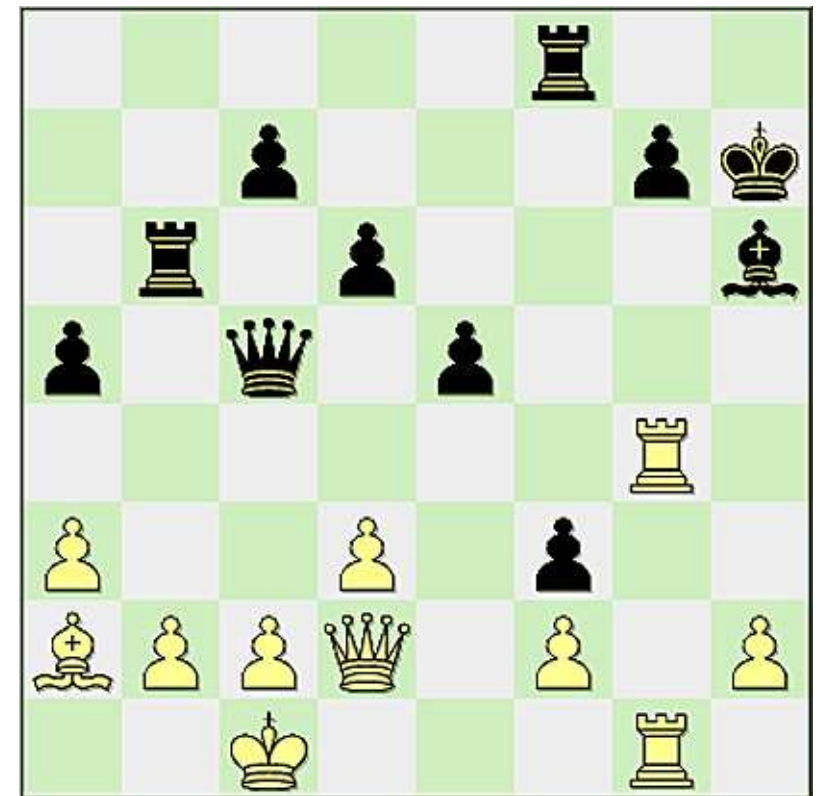
Solução do problema anterior:

1. ♜d5!! ♞d5 2. ♞f7+! ♞f7 3. ♘d7#

Magnífica combinação do grande Miguel Najdorf, um jogador tão forte que foi campeão argentino aos 78 anos de idade!

Destruição da ala do rei inimiga

Importante tema relacionado à força bruta. Em muitas ocasiões, quando as peças estão já dispostas no ataque, o arremate só pode vir através de sacrifícios de destruição das figuras que protegem o rei inimigo.



Sair

Ir para

página inicial

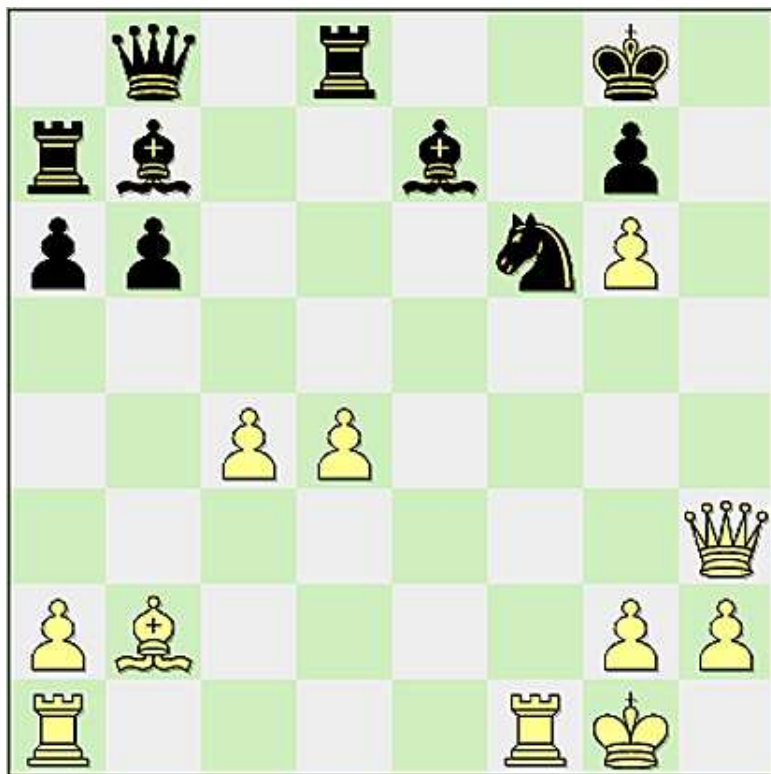
Voltar



Todas as peças brancas, desde o bispo em a2, as torres dobradas na coluna g, e a dama em b2 estão com sua artilharia apontada para a ala do rei negro. Não há mais como melhorar a posição das peças; é momento de dar o golpe final. Observamos ainda que as pretas armaram uma ameaça fatal jogando f3, atacando dama e rei brancos na mesma diagonal.

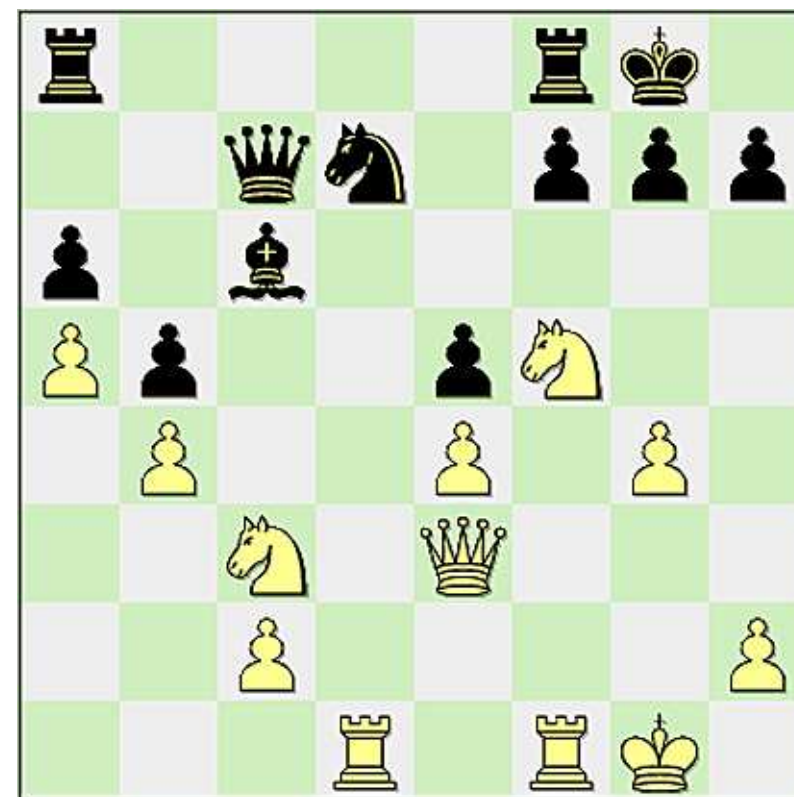
Nesta posição, ou as brancas dão o golpe final e vencem a partida, ou perderão sua dama. A vitória vem com

1. ♔h6+!! gh6 2. ♖g7+ ♕h8 e agora aparentemente o ataque branco falhou e o rei negro está a salvo em h8, mas...
3. ♗g8!! (a jogada chave de toda a combinação, ameaçando mate em h7) 3... ♖g8 4. ♖g8+ ♕h7 5. ♖l g7#



Também neste exemplo as peças brancas estão dispostas para o golpe final: 1. ♖f6!! ♗f6 2. ♔h7+ ♕f8 3. ♖e1! A jogada chave, impedindo a fuga do rei. Agora as negras estão indefesas diante da ameaça de mate.

Vamos aos problemas:



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

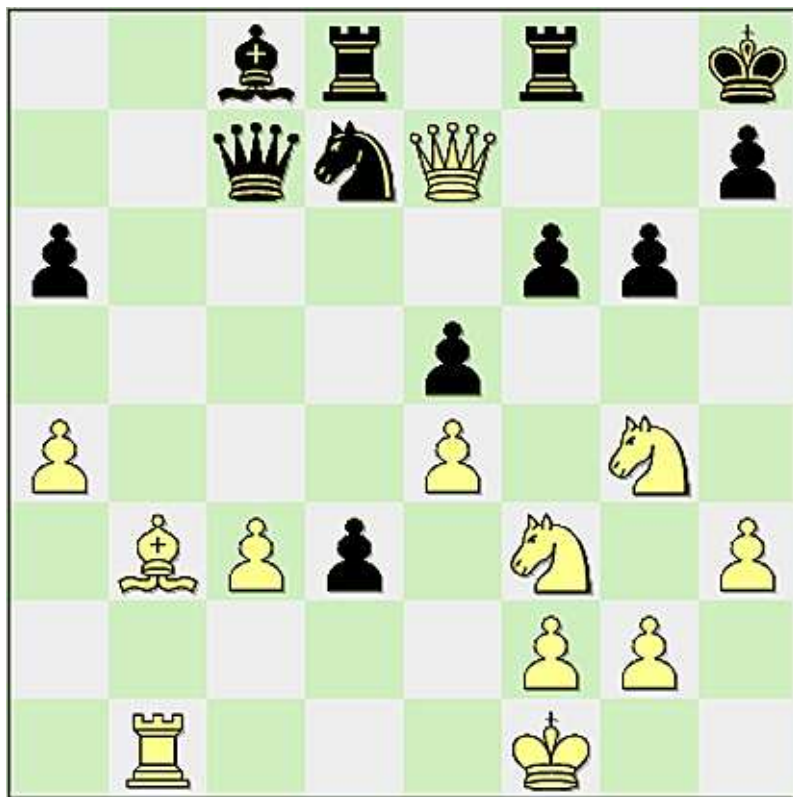
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖g5! g6 2. ♗e7+ ♕g7 3. ♖d7! ♗d7 4. ♖f6+ ♖h6 5. ♖f5!

Sem defesa satisfatória para a ameaça de mate em h5. Se toma a torre com o bispo então o cavalo dá mate em f5.

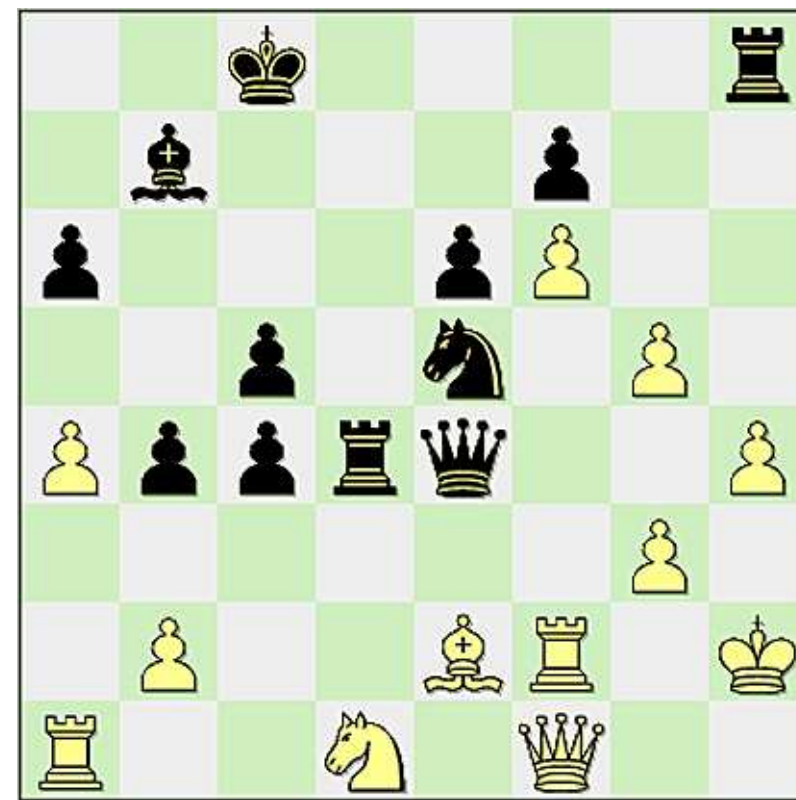


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♗f6! ♖f6 2. ♗g5

As brancas tiraram proveito da má situação da dama negra, indefesa em c7 e conseqüentemente imobilizando o cavalo de d7, para destruir a ala do rei negro e penetrar com seus cavalos ameaçando mate indefensável.



As pretas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar

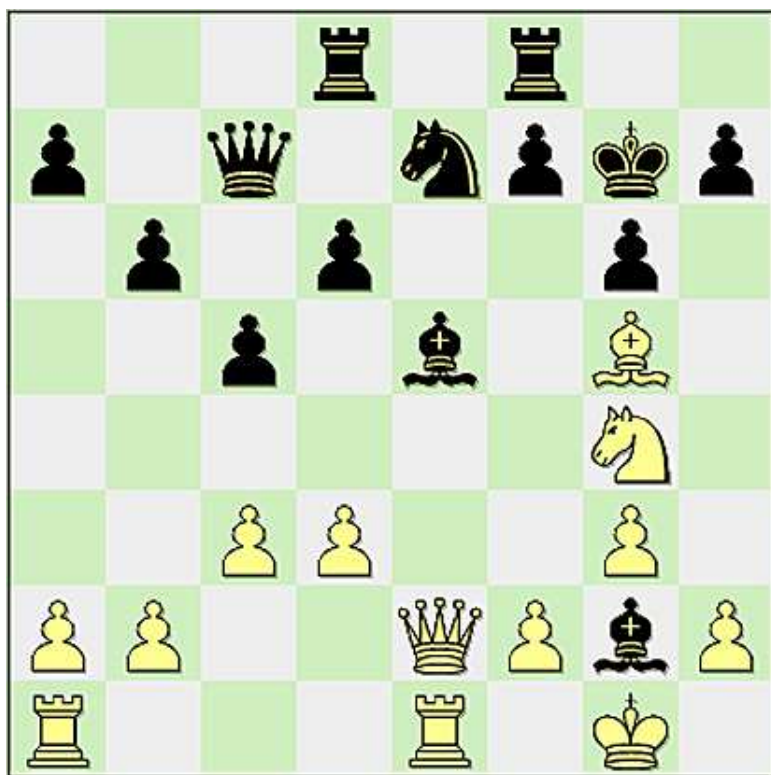


Solução do problema anterior:

1... ♖d1!! (jogada preparatória que elimina o cavalo defensor da torre branca em f2)

2. ♖d1 ♜h4+! 3. gh4 ♜h4+ 4. ♜h3 ♜f2+

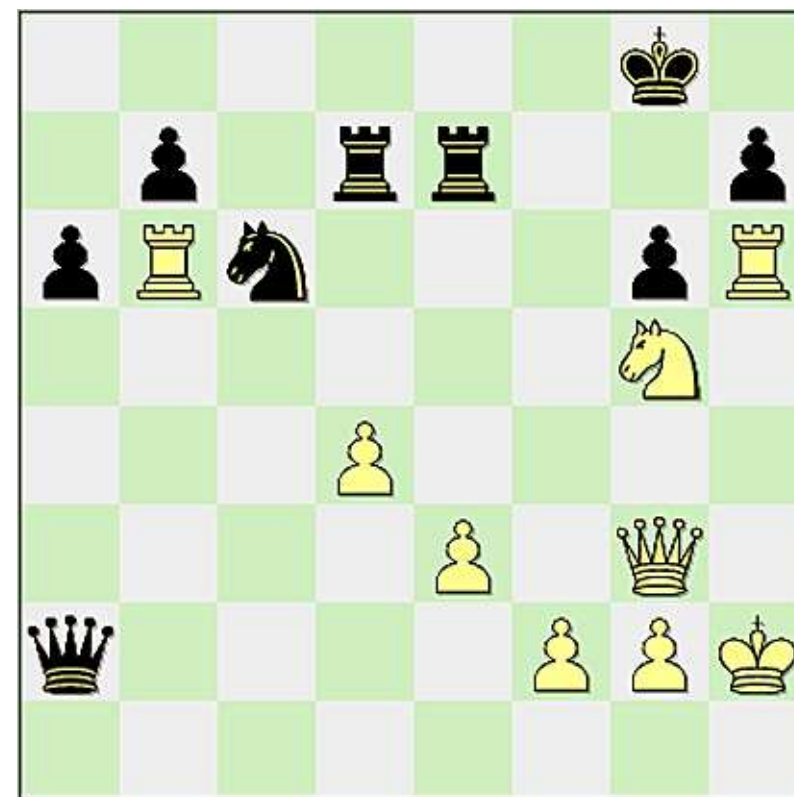
Observamos mais uma vez neste problema a importância da jogada preparatória. Teria sido um erro sacrificar a torre em h4 sem antes ter eliminado o cavalo, pois seria impossível a captura da torre branca em f2 na quarta jogada, e o rei branco estaria seguro após a cobertura de rainha em h3.



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♔e5+! de5 2. ♙f6+ ♜g8 3. ♘h6#



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



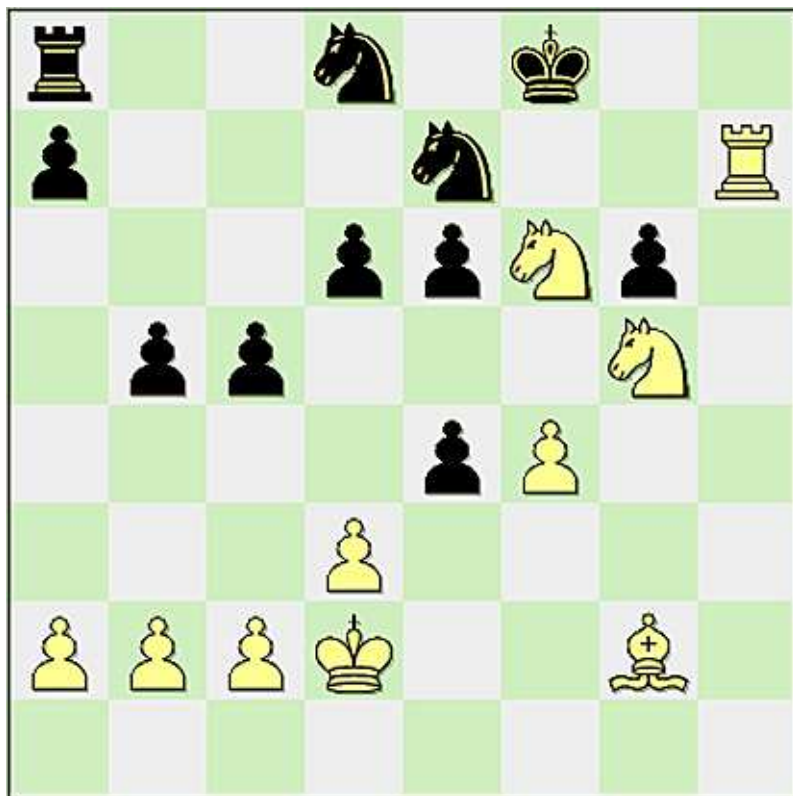
Solução do problema anterior:

1. ♖c6! bc6 2. ♗b8+ ♔g7 3. ♕h7+ ♕f6 4. ♗f4#

O sacrifício da qualidade em c6 permitiu a invasão do território inimigo.

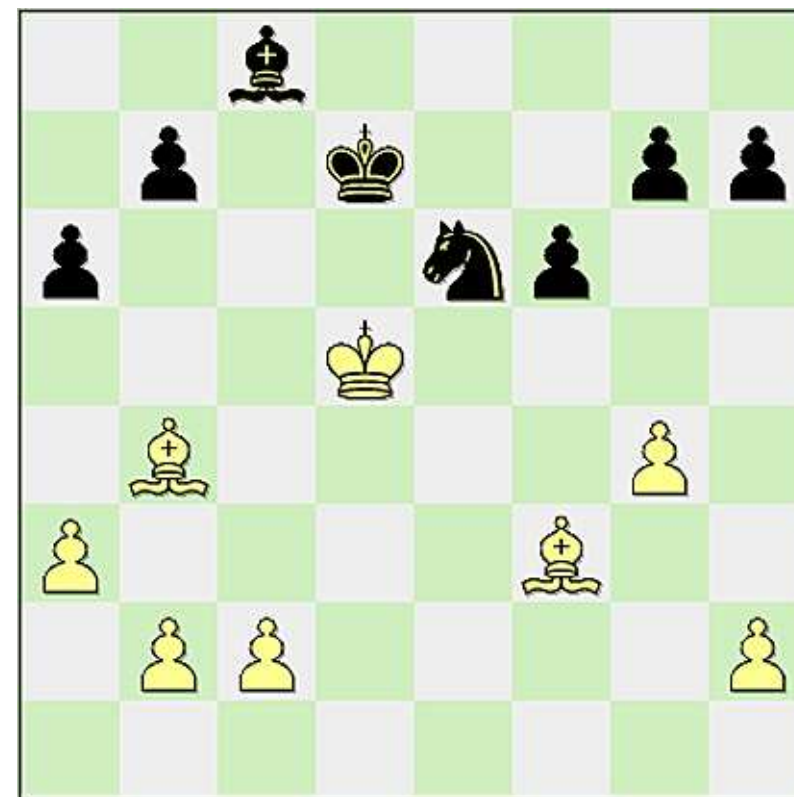
Bloqueio

Consiste em forçar ou explorar uma situação de bloqueio do rei ou alguma peça inimiga. Erros graves podem levar a uma situação de auto-bloqueio.



Com 1. ♖f7+! as brancas forçam o bloqueio do rei negro, ao

mesmo tempo que desviam o cavalo negro da defesa de e6. 1... ♘f7 2. ♘e6#. As próprias peças negras bloqueiam seu rei, impedindo sua fuga.



As brancas tem vantagem de posição, mas ao jogar 1. ♕e4?? irão absurdamente levar mate em 2 jogadas com 1... b5! seguido de 2... ♕b7# Sem dúvida, mover o bispo para e4 foi a pior de todas as jogadas que as brancas poderiam fazer, pois o bispo bloqueia decisivamente o rei branco.

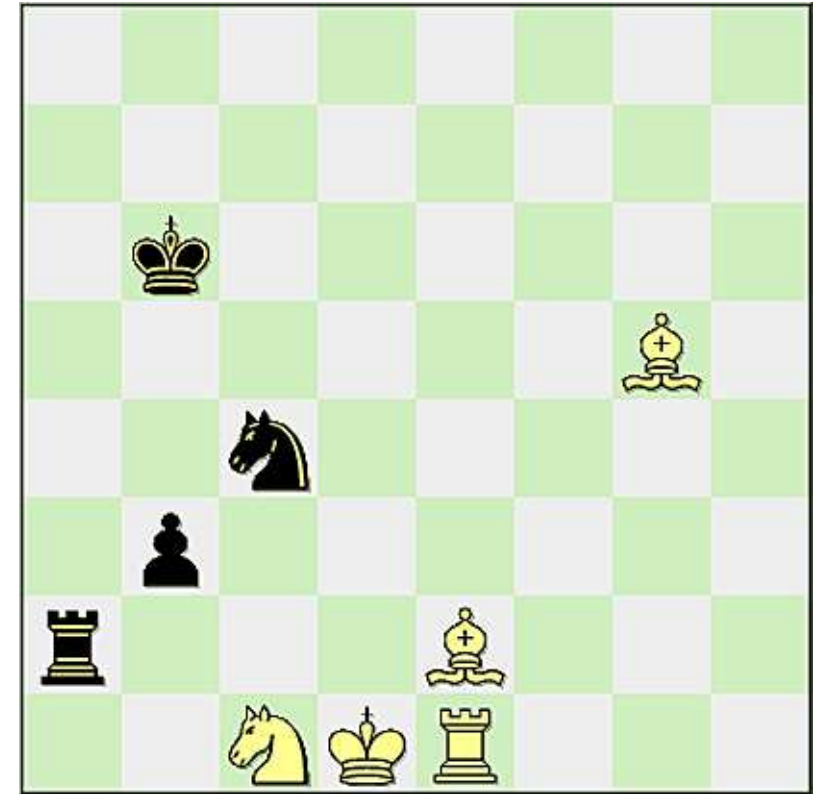
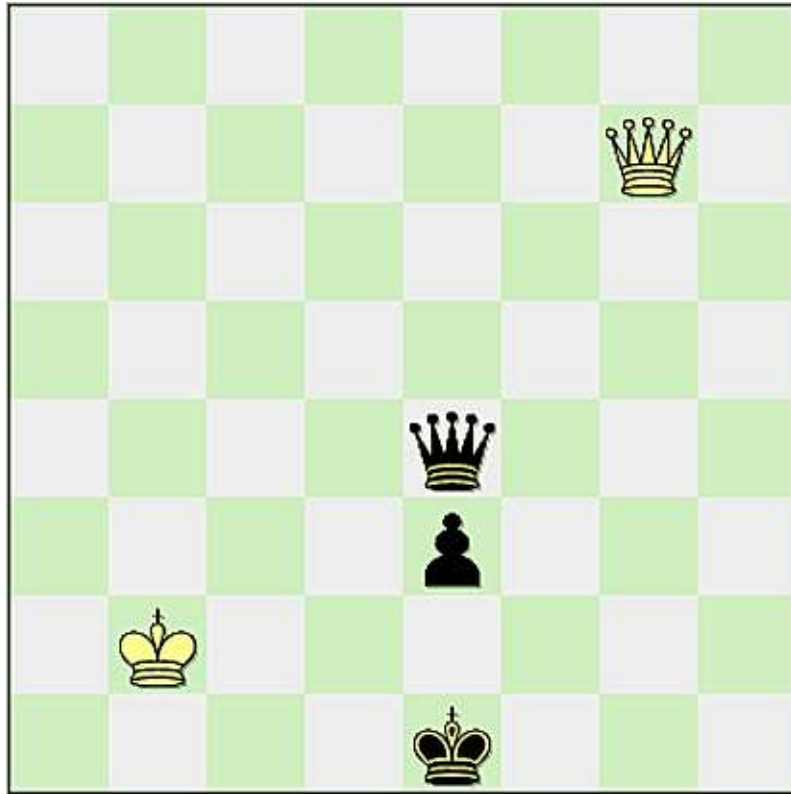
Sair

Ir para

página inicial

Voltar





Também aqui as negras tem vantagem. Mas no xadrez, como na vida, não pode haver precipitação. E as negras jogaram precipitadamente 1... e2?? após o qual levam mate forçado com 2. ♔g1+ ♕d2 3. ♔c1+ ♕d3 4. ♔c3#
Vamos aos nossos problemas:

As pretas jogam e ganham



Sair

Ir para

página inicial

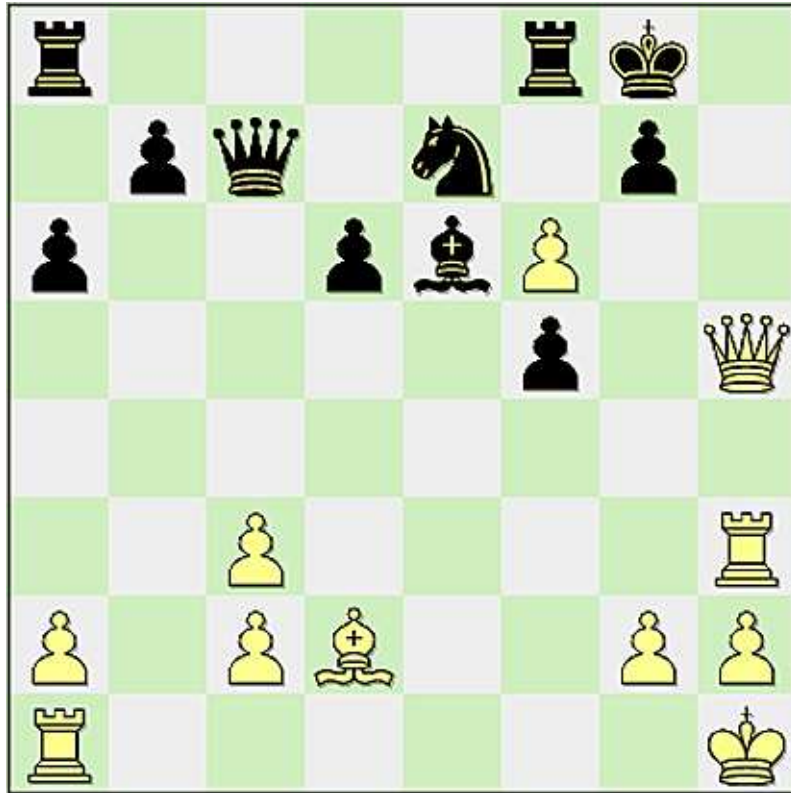
Voltar



Solução do problema anterior:

1... ♖d2+! 2. ♔d2 ♜b2#

O sacrifício da torre forçou o bloqueio do rei branco.

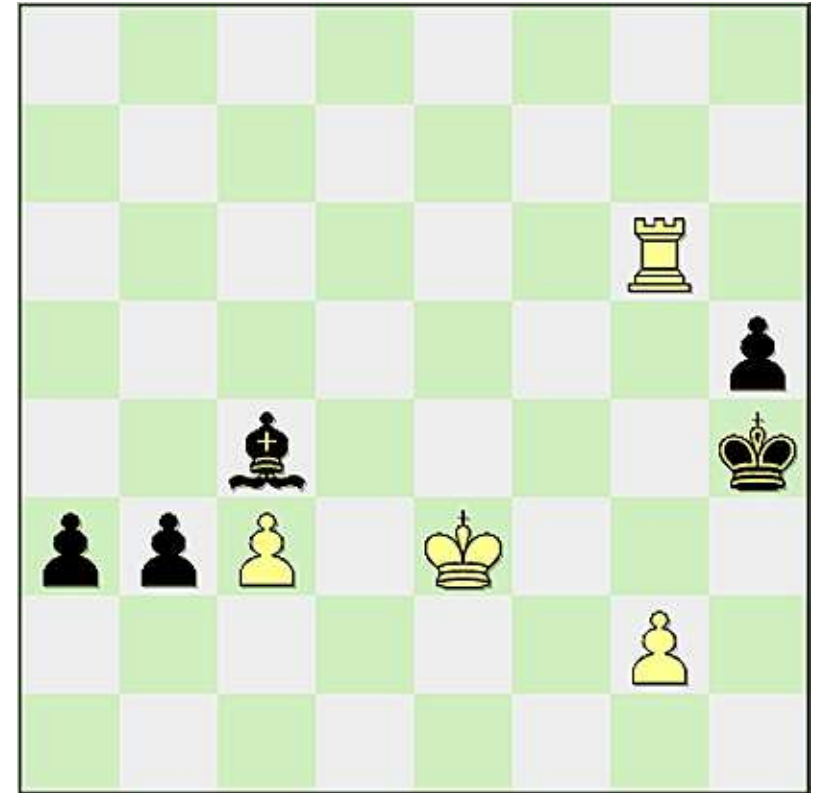


As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. f7+! ♔f7 2. ♖h8#

O sacrifício do peão bloqueou o rei negro.



As brancas jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

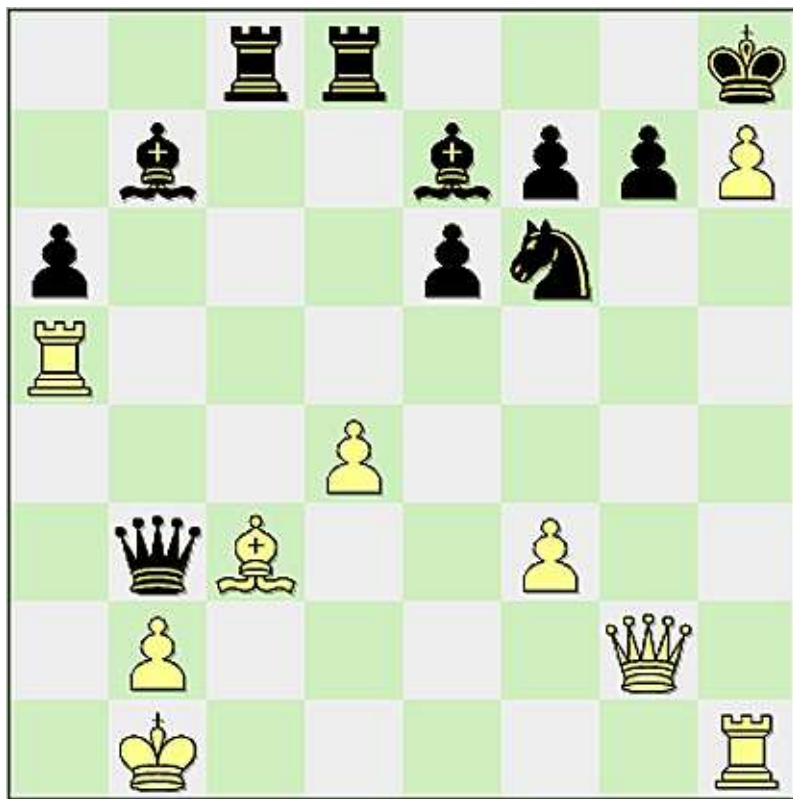
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖f4! a2 2. ♜g3 ♗e6 3. ♜h3+! ♗h3 4. g3#

Os peões negros estavam prestes a alcançar a oitava linha e as brancas estariam completamente perdidas se não fosse a salvadora combinação de mate baseada no tema do bloqueio.



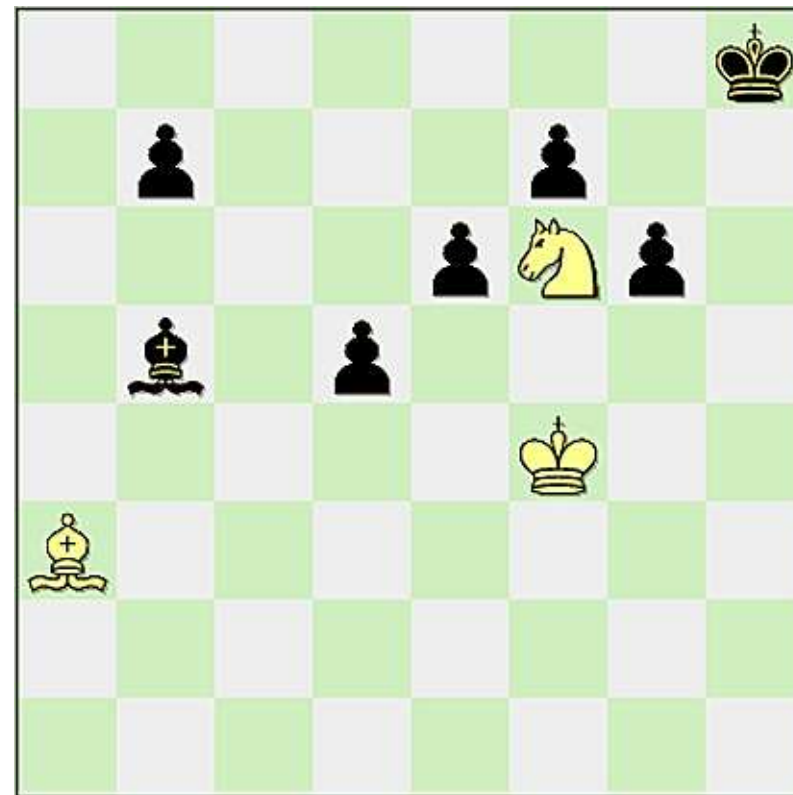
As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. ♜g7+!! ♗g7 2. h8=♜+!! ♜h8 3. ♜g5+ ♗f8
4. ♜h8+ ♗g8 5. ♜8g8#

Limitação da mobilidade

Importante tema de ataque ao rei inimigo, que deve ser levado em consideração a todo instante. Consiste em dominar as possíveis casas de fuga do rei (ou outras peças), imobilizando-o, para a seguir atacá-lo.



A desvantagem material das brancas é imensa e a vitória das negras seria certa não fosse a jogada 1. ♗f8! que imo-

Sair

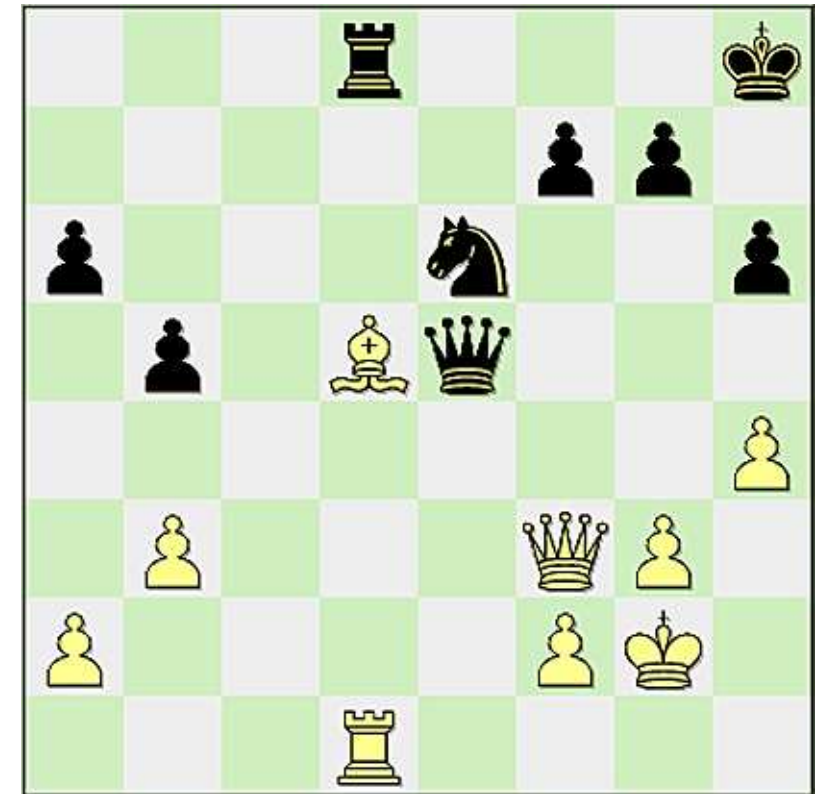
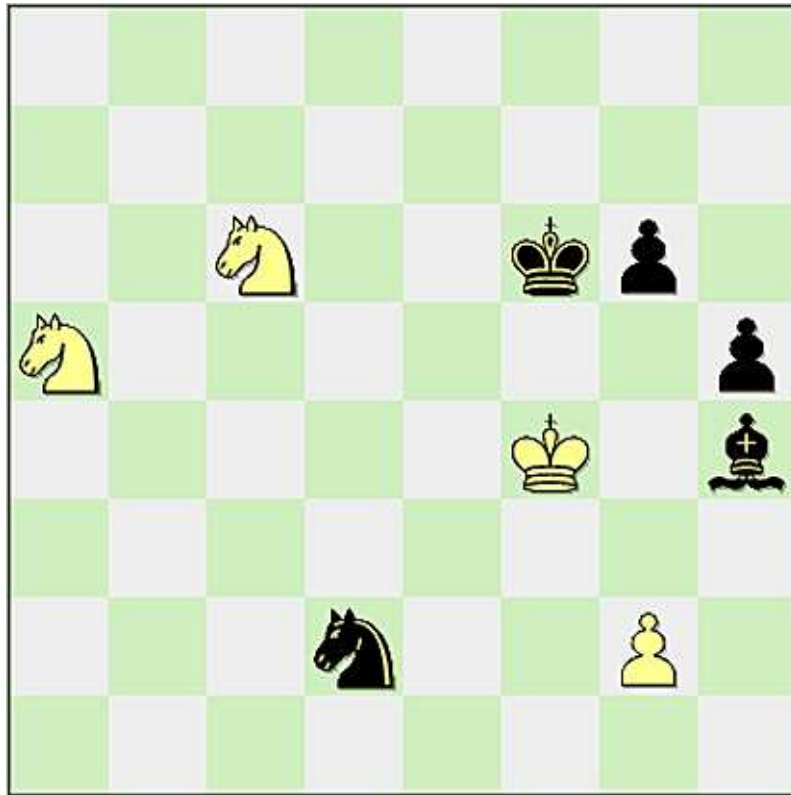
Ir para

página inicial

Voltar



biliza completamente o rei negro. Agora as brancas terão tempo de avançar seu rei para apoiar o bispo e dar mate no rei negro: 1... d4 2. ♖g5 d3 3. ♖h6 d2 4. ♔g7#



As brancas jogam e ganham

Com 1... ♔f2! as negras imobilizam completamente o rei branco, que fica indefeso contra o mate 2... g5#
E agora, os problemas:



Sair

Ir para

página inicial

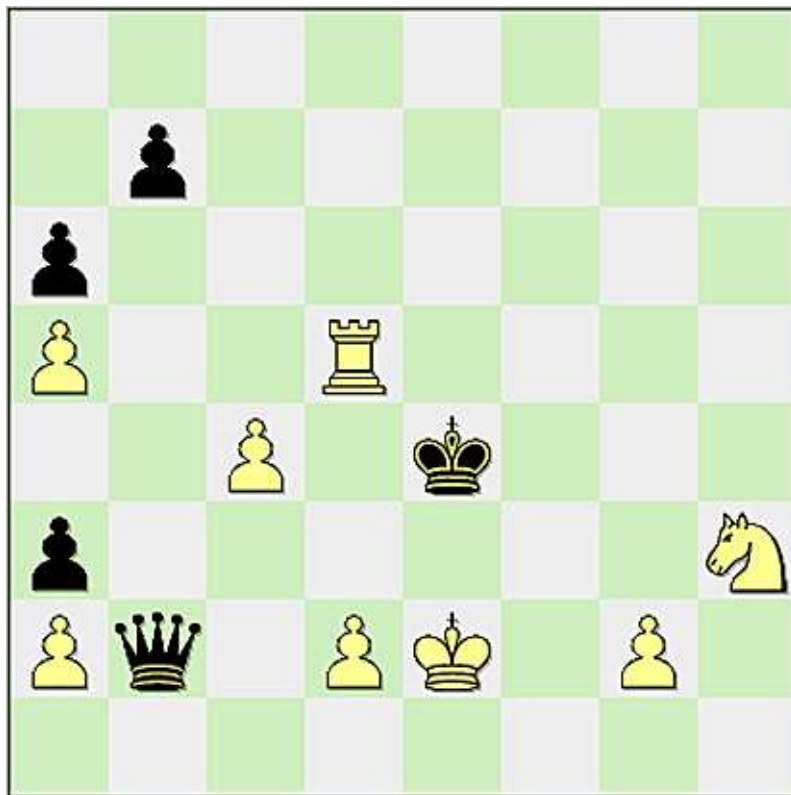
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖e6!! ♜d1 2. ♔a8+! (com certeza uma jogada completamente inesperada para as negras, que esperavam a captura da torre com provável empate) 2... ♜h7 3. ♖f7!!

O rei negro está agora imobilizado e não há defesa contra a ameaça de mate em g8.



As brancas jogam e ganham

Solução do problema anterior:

1. g3!

Imobilizando o rei negro. Não há defesa satisfatória contra a ameaça de mate 2. ♜f2#



As negras jogam e ganham

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



100

Solução do problema anterior:

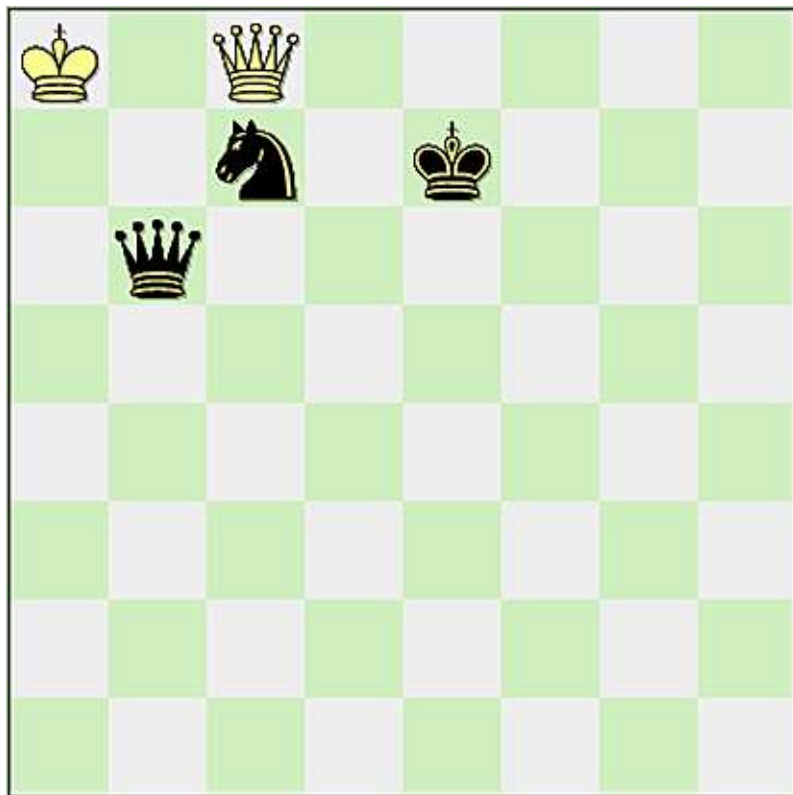
1... ♖e2!! 2. ♔e2 (se 2. b3 ♘e4! seguido de ♔a3+)
 ♘e4! seguido de ♚a1#

Combinações de empate

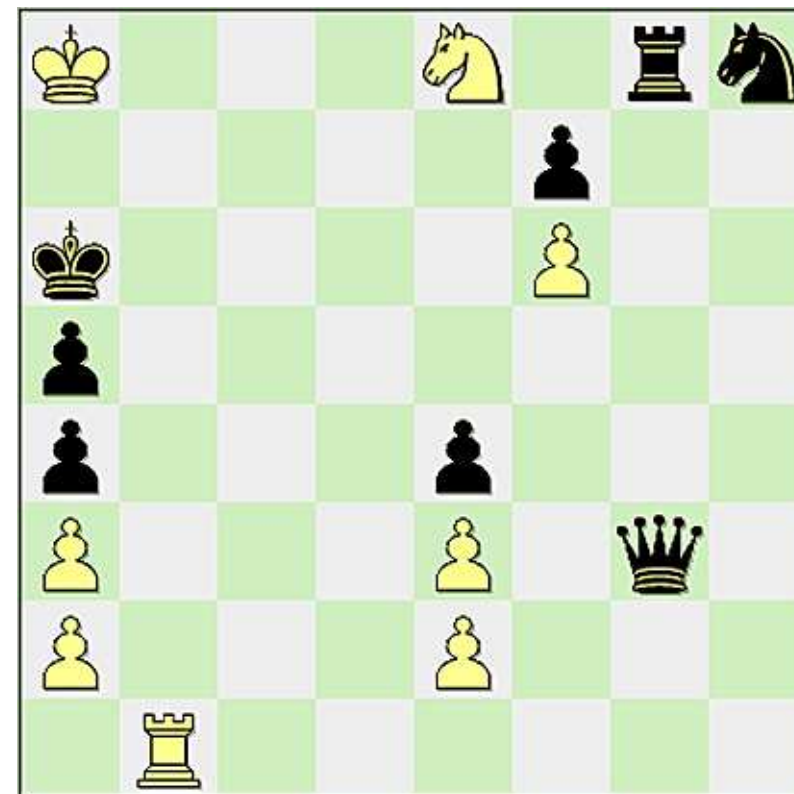
Em situações de inferioridade posicional ou material, uma combinação de empate pode ser a salvação.

Veremos a seguir os principais sub-temas envolvidos:

1. Afogamento do rei



Após 1. ♚c7! ♚c7 o rei branco está afogado. Problema:



As brancas jogam e empatam



Sair

Ir para

página inicial

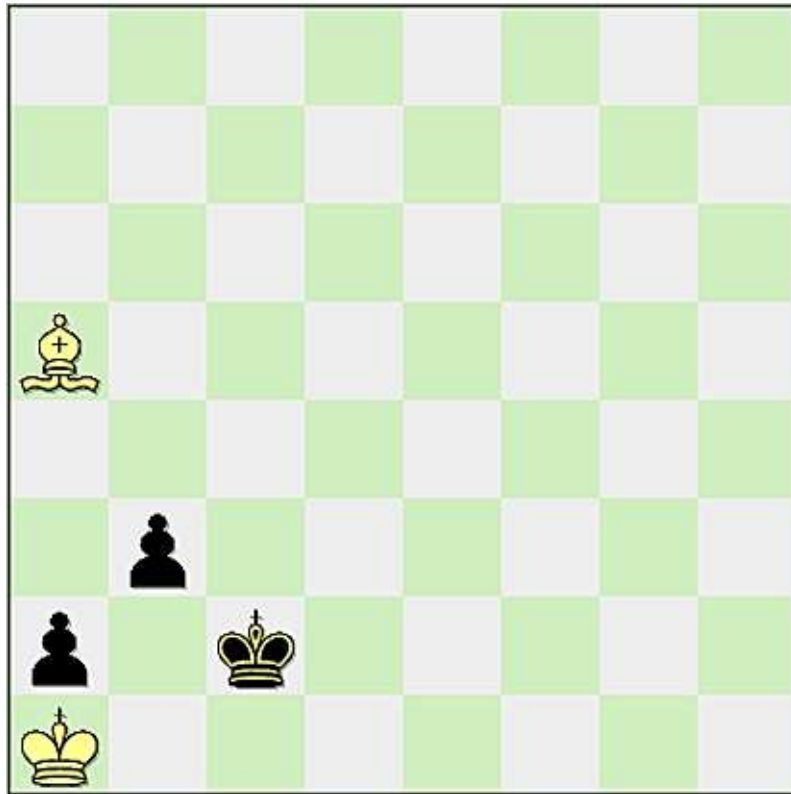
Voltar



Solução do problema anterior:

1. ♖b6+! ♜b6

Empate por afogamento.



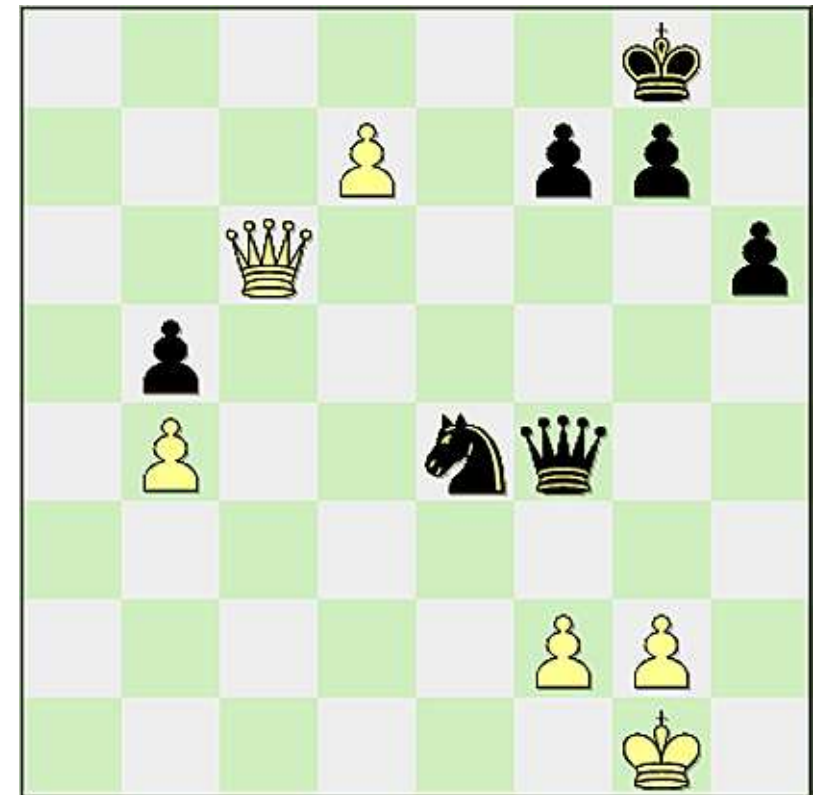
As brancas jogam e empatam



Solução do problema anterior:

1. ♔c3! (impedindo definitivamente o avanço dos peões negros) 1... ♜c3
O rei branco está afogado.

2. Xeque perpétuo



As negras se salvam dando xeque indefinidamente com a dama. 1... ♜f2+ 2. ♜h2 ♜h4+ 3. ♜g1 ♜f2+ 4. ♜h2 ♜h4+ empate.

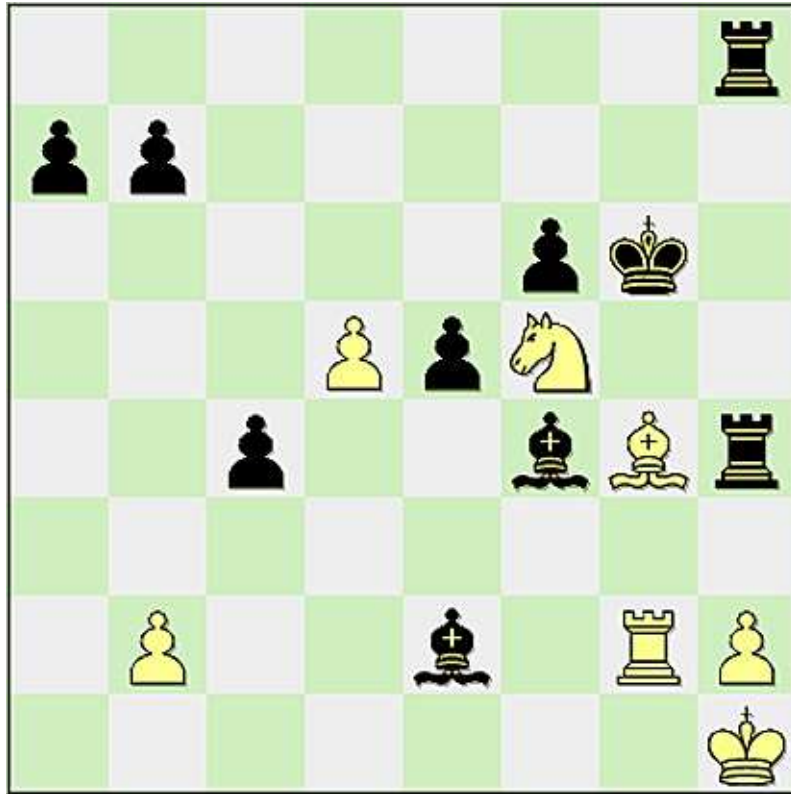
Sair

Ir para

página inicial

Voltar

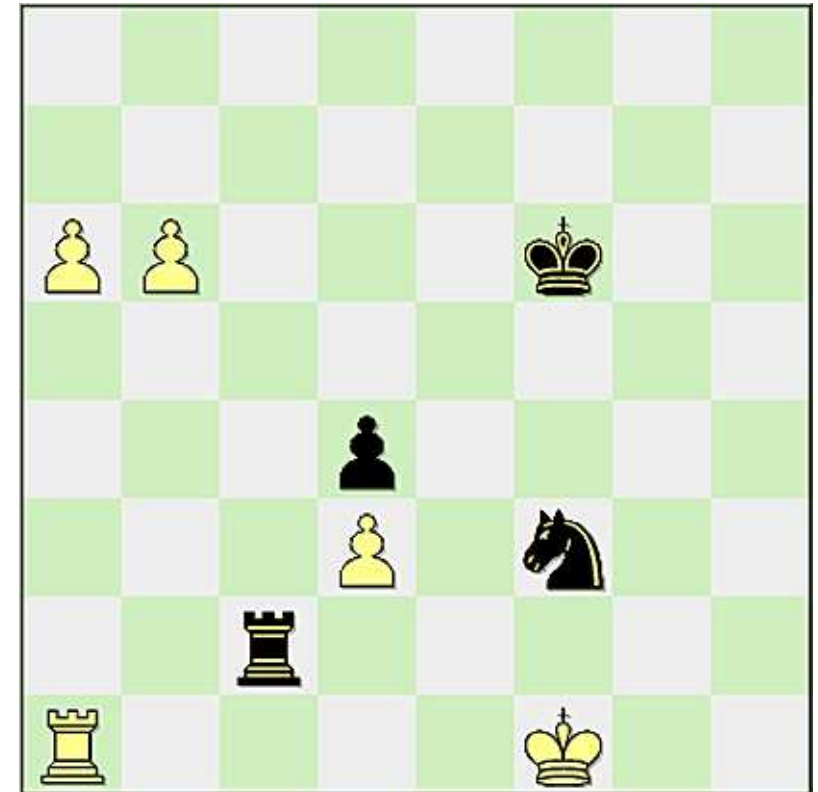




As brancas jogam e empatam



Solução do problema anterior:
1. ♖h5+! ♜h5 (se 1... ♜f5?? 2. ♜g6#) 2. ♜g7+ ♜h6
3. ♜f5+ ♜h5 (se 3... ♜h7?? 4. ♜g7#) 4. ♜g7+
Empate por xeque perpétuo



As pretas jogam e empatam

Sair

Ir para

página inicial

Voltar



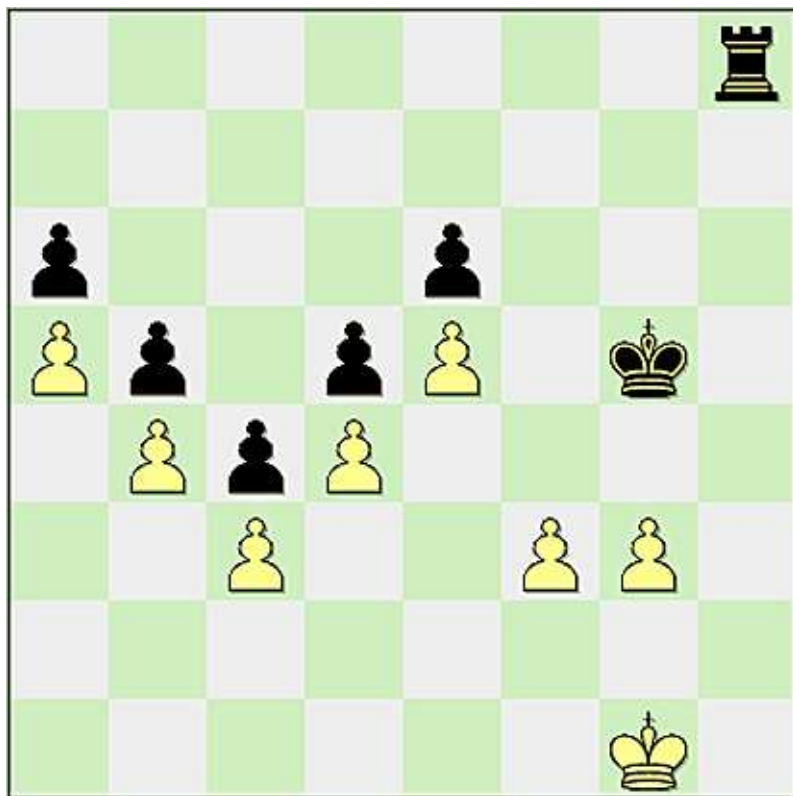
Solução do problema anterior:

1... ♖d2!! (brilhante jogada, única para empatar)

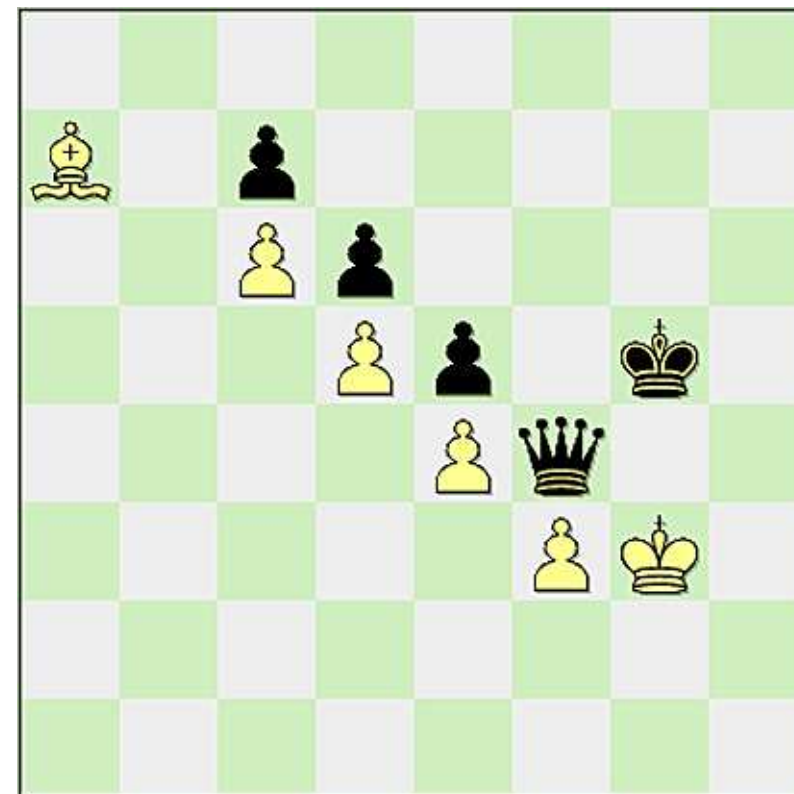
2. b6 ♜h2+ 3. ♔e1 ♜f3+ empate

Mover a torre para d2 era simplesmente fundamental, pois se o rei branco alcança a casa d1 conseguiria escapar para a ala da dama.

3. **Fortaleza**



As brancas conseguiram montar uma fortaleza impenetrável. Basta mover o rei para g2 e g1 para empatar.



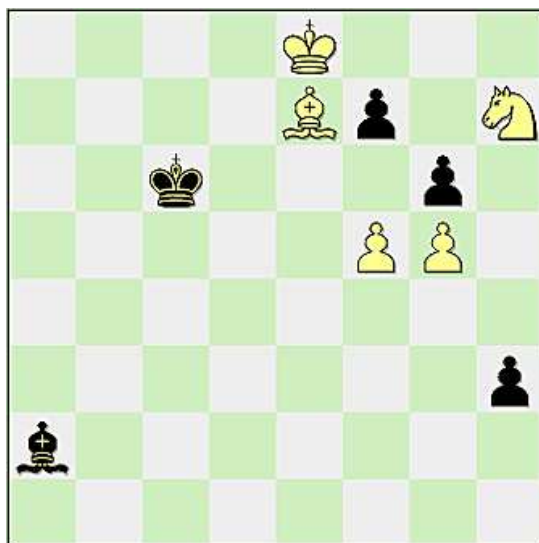
As brancas jogam e empatam

[Sair](#)[Ir para](#)[página inicial](#)[Voltar](#)

Solução do problema anterior:

1. ♖g2!! (precisa e única jogada para empatar)
 ♖h4 2. ♕f2+! ♖g5

A fortaleza branca é inexpugnável! Não há como o rei ou rainha negros penetrarem na posição branca. O peão f3, único ponto débil das brancas, é defendido satisfatoriamente pelo rei branco, enquanto o bispo pode se mover livremente pela diagonal g1-a4, e dar xeque no rei negro quando este tentar penetrar por h4. Importante frisar que neste tipo de situação é fundamental evitar a penetração das peças inimigas. Se por exemplo as brancas jogassem errado na primeira jogada 1. ♖f2?? estariam completamente perdidas após 1... ♛h2+! pois a dama negra expulsaria o rei branco, abrindo o caminho para a penetração do rei negro que atacaria o peão de f3 em colaboração com a dama, capturando-o e em seguida o peão de e4 e todos os demais peões brancos.



As brancas jogam e empatam

Solução do problema anterior:

As pretas irão inevitavelmente converter seu peão da coluna h para dama, entretanto as brancas podem construir uma fortaleza inexpugnável para seu rei com
 1. f6!! h2 2. ♕f8!! h1=♛ 3. ♕h6! ♖d6 4. ♖f8!! ♛a8+ 5. ♖g7!



Visite o site da XADREZSHOP para ver os novos lançamentos de Jorge Aramuni.

<http://xadrezshop.com>

Sair

Ir para

página inicial

Voltar

