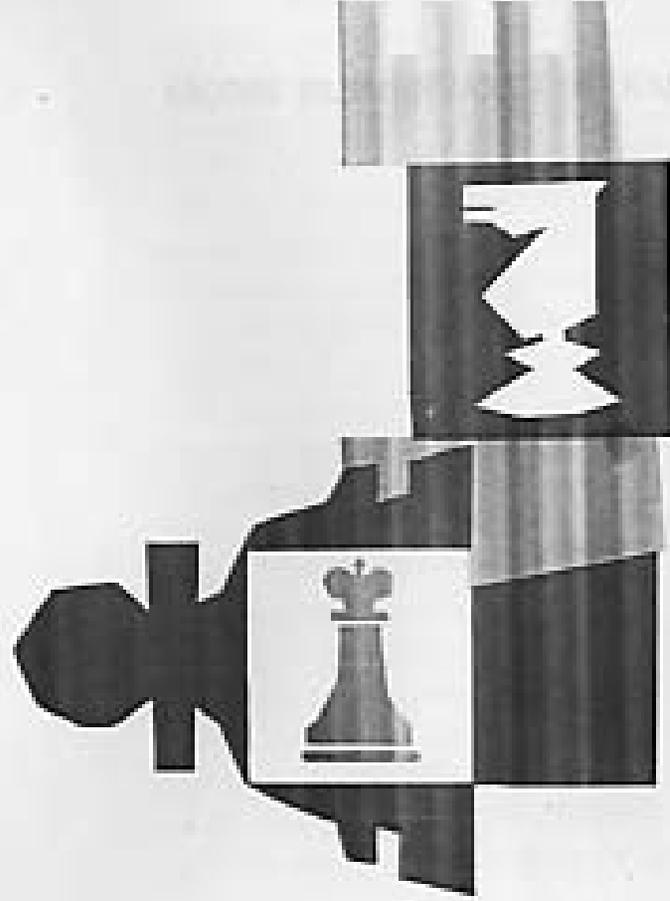


# LIÇÕES ELEMENTARES DE XADREZ

LIÇÕES ELEMENTARES DE XADREZ



HEMUS

Texto original espanhol:  
**LECCIONES ELEMENTARES DE AJEDREZ**

© Copyright by Hemus Editora Ltda.

Todos os direitos reservados.



**hemus editora limitada**

01041 rua da glória 373 liberdade - caxias paulista - sp  
fone: 279999 postal: caixa 1281 - 12000 paulista  
atendimento telegrafico: hemus - caixa postal 98 paulista

Impresso no Brasil/Printed in Brazil

## APRESENTAÇÃO DO EDITOR ESPANHOL

Em fevereiro de 1942, José Raul Capablanca, o genial mestre cubano, através dos microfones da RCA Victor, da National Broadcasting Company, divulgava para o mundo hispano umas lições de xadrez, que vieram a ser o seu último trabalho, já que um mês mais tarde os enxadristas do mundo todo tiveram que lamentar a morte do glorioso Capablanca, ocorrida em Nova York.

Nossa revista *Ajedrez Español* publicou aquelas lições, e, pese às numerosas imperfeições com que foram transcritas, era possível apreciar o sentido profundamente didático que as informava.

Bem merecem aquelas póstumas lições de Capablanca passar a constituir este pequeno volume, com o que estamos certos de oferecer aos enxadristas de língua espanhola a oportunidade de gozar da difícil simplicidade com que o genial cubano descobria os segredos do xadrez e assinalava a todos, iniciados e mestres, o verdadeiro meio de alcançar o progresso prático em tão difícil atividade humana. As últimas lições de Capablanca constituíam, a par de um verdadeiro documento

histórico de apreciável valor, o melhor elemento de juízo para apreciar quanto significa para o xadrez esse homem incomparável e quão merecidamente ocupou o máximo lugar no xadrez mundial.

**Ricardo Aguilera**

## **I. SAUDAÇÃO**

Antes de começar estas lições, desejo enviar uma saudação a todos os enxadristas. Esta série de dissertações vai dirigida à grande massa de amadores latino-americanos, principalmente aos de força média, embora não duvide de que os amadores mais experimentados encontrarão com freqüência em minhas palavras coisas de interêsse e utilidade prática para eles.

A demonstração desta última asseveração tive-a há uns dias somente. Eu estava observando a marcha de um final de partida entre dois amadores de primeira força num dos principais clubes de xadrez americanos. Ao redor havia vários amadores de primeira linha. A partida terminou empatada, e um dos contendores dirigiu-se a mim e perguntou-me se podia ter ganho o final. Eu esperei uns momentos, para ver se alguém dos fortes amadores presentes dizia alguma coisa; porém, diante do silêncio geral, respondi:

"Os senhores me surprenderam. Esse é um final para principiantes, que os senhores deveriam saber de memória. Nos meus livros está explicado como se ganha."

Esta pequena anedota sobre um dos temas que teremos de tratar demonstra, de maneira clara e evidente, que todos os amadores, sejam os mais

fortes como os mais fracos, podem seguir com interesse os nossos cursos, seja para aprender, seja para aperfeiçoar os conhecimentos anteriormente adquiridos.

## 2. O QUE É O XADREZ?

O xadrez é algo mais que um jogo. É uma diversão intelectual que tem algo de arte e muito de ciência. É, ademais, um meio de aproximação social e intelectual. Começando aos dez anos, todos os escolares deveriam receber regularmente lições dessa matéria, variando a duração das classes, segundo a idade e a capacidade dos alunos.

O xadrez é, na ordem intelectual, o que o esporte é na ordem material: um meio agradável de exercitar a parte do corpo humano que se deseja desenvolver.

Ademais, do ponto de vista social, os iniciados têm para o resto de sua vida uma diversão útil para passar agradavelmente muitas horas durante todo o transcurso de sua vida. O xadrez serve, como poucas coisas neste mundo, para distrair e esquecer momentaneamente as preocupações da vida diária. Em minha experiência encontrei muitos médicos, advogados e homens de negócio proeminentes, que, ao cair da tarde, ou durante as primeiras horas da noite, iam aos clubes de xadrez descansar ou esquecer suas angústias e preocupações.

### 3. O XADREZ ESCOLAR

O tema do xadrez nas escolas faz reviver em minha frente um dos incidentes mais interessantes em minha longa experiência do enxadrismo.

Faz alguns anos, na cidade russa de Kiev, encontramos-nos André Segovia, o grande violonista espanhol, e eu. Conheciamo-nos fazia tempo. Ele, amador de xadrez, e eu, de música. Ele devia dar um concerto, e eu, uma sessão de simultâneas. Ambas as coisas realizavam-se na grande sala de concertos da mencionada cidade e, naturalmente, convidamo-nos, mutuamente. A sessão de simultâneas era contra trinta escolares, meninos e meninas, entre dez e dezesseis anos. Na hora marcada chegamos, Segovia, sua senhora e eu, e era de ver-se o assombro de Segovia diante do espetáculo que, à sua vista, se oferecia.

A sala, muito grande, estava totalmente cheia, e no balcão que a rodeava havia mais de mil meninas, que tinham ido presenciar a sessão. Todas eram estudantes e todas haviam aprendido em suas respectivas escolas. No andar térreo, em retângulo, como é costume, havia sentados, em trinta mesas, trinta meninos e meninas, em sua maioria meninos, todos dispostos a apresentar-me batalha. Em cada ângulo do retângulo tinham colocado um dos mais fortes competidores. Atrás dos jogadores havia filas

de meninos e meninas, misturados com seus professores e, atrás deles, os convidados. Aquilo era, como disse Segovia, um espetáculo maravilhoso. Havia na sala não menos de três mil pessoas, quase todos meninos e meninas.

Sempre recorro que num dos ângulos havia um lindo menino de doze anos, que se defendia com todo o aprumo de um veterano. Como me tinham prevenido que os jogadores dos ângulos eram os mais fortes, pus atenção especial em sua partida. Na abertura, ele usou uma defesa conhecida, que eu, porém, considero inferior. Logo eu tive uma posição muito forte e, a meu ver, vencedora. Pensei que a partida não duraria muito; porém, com grande surpresa, a cada volta, via que o menino se defendia como um leão e que não cedia terreno. O menino perdeu, por fim; porém de igual forma teria perdido um jogador de primeira linha.

Quando, depois de terminada a sessão, me perguntaram qual a partida que havia sido, a meu juízo, a melhor, respondi sem vacilar: "A do menino de doze anos, do ângulo".

#### 4. "AO MESTRE, CUTILADA"

E como complemento a este episódio, eis aqui uma anedota autêntica de uns dias anteriores àquele ato. Estávamos em Moscou, o grande Lasker e eu. Convidaram-nos a dar umas simultâneas para colegas e lhe perguntaram que número de contrários desejaria. Ele respondeu que, dada sua idade avançada (tinha já sessenta e sete anos) não desejaria jogar mais de 25. Assim foi feito: 25 estudantes de não mais de 18 anos o defrontaram e lhe deram uma sova tremenda.

Poucos dias depois, o velho mestre, um tanto aborrecido com sua experiência, dizia-me:

"Qual escolares, qual nada! Jogavam como mestres; não se deixe o senhor enganar."

A experiência de Lasker me foi muito útil.

Mais para a frente voltaremos a tratar deste tema; porém, agora, já que de xadrez se trata, falemos um pouco sobre a história do xadrez.

#### 5. SOBRE A HISTÓRIA DO XADREZ

Muito se falou e escreveu sobre a origem e a história do xadrez. A obra importante e mais recente sobre a matéria é a de H. R. M. Murray, da Inglaterra, publicada pela Oxford Press, em 1913. O autor assegura que o xadrez nosso é de origem Indiana; que é relativamente recente, ali pelos anos 700, e que provém de outro jogo. A obra do dito autor, intitulada *História do Xadrez*, tem coisas muito interessantes e pode recomendar-se a todas as pessoas que se interessam em conhecer mais a fundo assuntos de tal natureza.

Para nós, as conclusões a que chega esse autor não são convincentes. Com efeito, pouco antes do início da última guerra, o *Times*, de Nova Iorque, publicava notícias relativas a certas escavações na Mesopotâmia e dizia que se tinham encontrado objetos que demonstravam que o xadrez existia há, pelo menos, quatro mil anos a.C.

A nosso juízo, o xadrez, ou um jogo análogo, existe há tanto tempo, que fixar sua origem ou antiguidade é coisa impossível.

Numa magnífica obra de luxo, publicada em 1937, em Nova Iorque, tratando da origem e história de famosas coleções de jogos de xadrez de todas as épocas, se encontraram dados sumamente interessantes. E, sem embargo, quantos jogos já

desapareceram, mais antigos que o mais antigo ali mencionado? Quem o sabe? Meu próprio exemplo bastará para demonstrar com que facilidade se perdem tais coisas. Como sabem meus leitores, eu tenho cinqüenta e três anos e comecei a jogar aos quatro. Durante esses quarenta e nove anos, e sobretudo durante os primeiros quinze anos, a título de criança prodígio, recebi, de presente, um grande número de jogos de xadrez. Sempre recordo um muito bonito e raro, que procurei conservar o cujo igual não tornei a ver. Pois bem: não possuo, hoje em dia, um só que seja. As viagens, as mudanças e os filhos se encarregaram de acabar com eles todos.

Que o nosso jogo, de hoje em dia, é moderno, não cabe dúvida, e as regras, tal como as observamos, datam de um século somente, pois faz só cem anos que ainda se discutia se um Peão, ao chegar na oitava casa, podia ou não se trocar pela peça que se deseja.

A obra anteriormente citada, *História do Xadrez*, de H. J. R. Murray, demonstra, claramente, todas as vicissitudes e mudanças sofridas pelo xadrez durante mil e duzentos anos, até chegar ao nosso jogo atual.

Porém há mais: ainda agora permanecem versões de épocas anteriores, embora em alguns casos as diferenças sejam tão pequenas que o bom jogador pode facilmente adaptar-se a elas. Pessoalmente, em certa ocasião, jogando eu em Londres com proeminente chefe árabe, expressou o mesmo, depois de um par de partidas, seu desejo de jogar de acordo com as regras de seu país, alegando que, debaixo das nossas regras, ele se encontrava num

estado de grande inferioridade. Explicaram-me suas regras e eu me prestei a jogar nessas condições. O resultado foi o mesmo. Eu me cingi a seguir os princípios imutáveis, por mim enunciados em minha obra *Chess Fundamentals*, e logo obtive uma posição superior, embora o fato de ter esquecido, por um momento, uma das regras árabes, me expusesse a uma surpresa que, por sorte, não teve maiores conseqüências.

Noutra ocasião, o ex-campeão da Grã-Bretanha, Sultán Khan, explicou-me certas diferenças que havia no jogo indiano. Por certo que Sultán Khan foi campeão da Índia, segundo as regras de seu país, e só depois aprendeu as nossas. Em tais condições, o fato de que Sultán Khan tenha chegado a ser campeão do Império Britânico demonstra uma capacidade enxadrística extraordinária.

Respeito a origem do xadrez; há um fato certo, o qual não deixa dúvidas: o xadrez é um jogo de guerra e, pelo que até agora se pôde comprovar, de origem oriental. Em seu começo, a peça que nós chamamos Dama existia sob outro nome, pois no Oriente, como é notório, as mulheres não jogavam e não tinham, geralmente, papel importante. Os nomes das outras peças, sua colocação e suas funções naquela época demonstram, de maneira terminante, a origem eminentemente guerreira do jogo de xadrez.

Quando o xadrez passa ao Ocidente, na Europa, aparece em breve tempo o nome de Dama, e a Dama vem ocupar sua posição imediata ao Rei. As funções das diversas peças foram também sofrendo alterações durante séculos, até que chegaram

a ter, por fim, faz uns trezentos anos, praticamente as mesmas funções que têm hoje.

Segundo o autor do livro *Peças de Xadrez* ("Chessmen", publicado em Nova York em 1937, pela casa Harcourt, Brace & Cie.), mencionado anteriormente, foi somente nos fins do século XVI que apareceram publicadas e descritas as peças e seus nomes, praticamente tal como as conhecidas hoje.

Todos estes detalhes demonstram a evolução contínua do xadrez, através dos séculos. E quem sabe quantas outras evoluções ocorrerão no futuro...

## 6. AS FASES DA PARTIDA

Para o estudo e prática do xadrez convém dividir o jogo em três partes, a saber: a abertura, o jogo médio e o final. Estas três partes estão intimamente ligadas umas às outras, e seria um grave erro estudar a abertura sem levar em conta o jogo médio e o final. Da mesma forma seria um erro estudar o meio do jogo sem ter em conta o final.

O raciocínio interior demonstra claramente que para aperfeiçoar-se no xadrez deve estudar-se, antes de tudo, o final, pois este pode estudar-se e aprender-se por si somente, enquanto o jogo médio e a abertura unicamente devem estudar-se com relação ao final.

Este fato evidente tem sido posto de lado por quase todas as autoridades na matéria, com resultados funestos para a grande massa de amadores de xadrez. Assim, encontram-se inúmeros trabalhos e livros sobre as aberturas. Em troca, os livros sobre finais são raros. Ademais, quase todas as obras sobre finais não são recopilações de finais diversos, sem explicações de nenhuma classe ou com explicações inadequadas, de modo que a maioria dos jogadores que intenta estudá-los se encontra sem a ajuda necessária para propiciar aos seus trabalhos.

Nestas lições, trataremos de sanar, pelo menos em parte, essas deficiências. Nossos leitores devem ter presente sempre que, a nosso juízo, não se pode ter um conceito exato das aberturas, nem se pode avaliar grande número de variantes em diversas aberturas, sem um conhecimento adequado dos finais.

Sempre recordo o caso de um eminente periodista deste país, pessoa excelente, bem educada e, naquela época, campeão de xadrez no Estado em que residia. Meu amigo dedicou muito tempo e energia ao estudo das aberturas. Quando eu passava pela sua cidade, sempre vinha buscar-me na estação e me hospedava em sua casa. Amiúde conversávamos e me perguntava por tal ou qual variante, e em seu grande assombro, quase sempre lhe respondia: "Não a conheço".

## 7. IMPORTÂNCIA FUNDAMENTAL DOS FINAIS

Então, dizia-me: "Como se arranja o senhor quando alguém os joga"? Respondia-lhe eu: "Noventa por cento das variantes nos livros não valem grande coisa, pois ou estão equivocadas, ou partem de uma base que eu considero falsa; deixe as aberturas em paz e dedique todo esse tempo aos finais. Tirará o senhor maior proveito".

Tinha eu, nessa época, uns vinte anos. Meu amigo, muito mais velho, não aceitou meu conselho, provavelmente tomou-o como conselho de jovem, sem suficiente experiência.

O resultado foi que o meu amigo nunca progrediu e seguiu sabendo muitas variantes de diversas aberturas; porém toda vez que participou de um torneio, fora de seu Estado, fez má figura.

Pessoalmente, devo acrescentar que minha habilidade nos finais proporcionou-nos muitas vitórias ressonantes, e hoje em dia, nos poucos textos sobre o assunto, tratam-se alguns desses finais baseando-se somente em minhas partidas. Sobre este assunto, eis aqui uma anedota curiosa:

Faz já aproximadamente trinta anos que, jogando contra Nimzowitsch, ganhei um final que todos os espectadores e meu contendor acreditavam que seria empate. Não me ocupei mais do assunto,

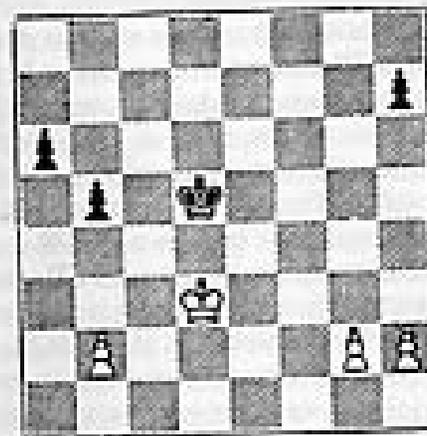
porém, um ano mais tarde, encontrei-me de novo com Nimzowitsch, e ele me disse: "Recorda o senhor aquele final que me ganhou? Eu me equivoquei em meu sistema de defesa; devia ter sido empate".

Respondi-lhe que não voltara a ocupar-me do assunto, porém que tinha certeza de que o equívoco era ele, pois eu nunca duvidara de minha vitória durante o transcorrer desse final. Insistiu ele que eu estava errado, acrescentando que havia estudado o final e estava certo de que podia empatar. Disse, ainda, que estava disposto a reforçar sua opinião com uma pequena aposta.

Embora eu não tivesse voltado a ver a posição, aceitei a aposta e, sem demora, sentamo-nos para jogar o final. Nas primeiras jogadas, o meu adversário convenceu-se de que não havia defesa e pagou a aposta.

## 8. IDÉIAS SOBRE FINAIS

Vamos, pois, tratar algo sobre finais e enunciar, cada vez que possa, princípios gerais aplicáveis em quase todas as ocasiões.



Este é um final muito simples e, sem dúvida, muito interessante. À primeira vista, a posição parece favorável ao preto, pois o seu Rei ocupa o centro do tabuleiro e os seus Peões avançaram algo, enquanto o branco não moveu seus Peões e o seu Rei só ocupa a terceira linha.

A realidade é que o resultado depende de quem joga. Se cabe ao preto jogar, a jogada P4TD

Ihe dá uma vantagem e o branco terá grande dificuldade para empatar; sua resposta melhor seria P3CR, com o que parece que obteria empate.

Porém, suponhamos que caiba jogar ao branco; então as brancas podem ganhar jogando P4CD, e aqui temos um dos princípios fundamentais mais importantes do xadrez, quicá o mais importante de todos, a saber: um peão que detém dois. Este princípio pode ampliar-se da seguinte forma: uma força X que detém uma força superior.

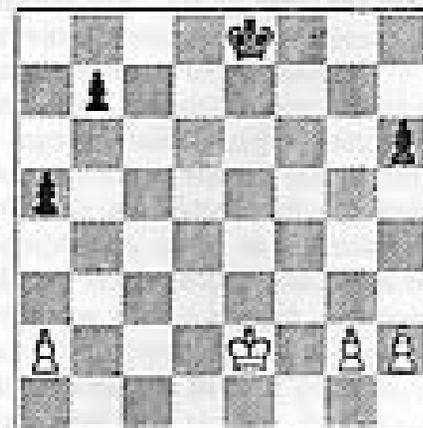
Na posição de que tratamos, ao jogar o branco P4CD, o dito peão detém os dois peões pretos em 3TD e 4CD, deixando com isso o branco, praticamente, com superioridade de material, pois os dois peões brancos em 2CR e 2TR podem mover-se livremente. Se, em resposta à primeira jogada do branco, P4CD, as pretas jogam R4R ou P4TR, a melhor jogada do branco é P3CR.

Em troca, se o preto P4CD responde R3B, com a idéia de levar seu Rei a 3C para avançar o seu PTD, então o branco joga P4CR, e aqui temos outro princípio geral de grande importância, a saber: quando se deseja avançar rapidamente, em posições como a atual, deve-se avançar sempre o Peão que não tem Peão em frente. Assim, por exemplo: suponhamos que não houvesse Reis no tabuleiro, então se o branco joga P4TR, o preto responde P4TR, e com seu Peão detém os dois do adversário. A maneira justa de avançar os dois Peões seria, primeiro, P4CR, seguido de P4TR, para manter os Peões em linha, e assim continuar com P5CR e P5TR. Aqui há um ponto importante: em geral a posição mais forte dos Peões é na linha. Na posição que estudamos, as brancas puderam

jogar P4CD na primeira jogada e deter com um único Peão os dois Peões pretos em 3TD e 4CD, porque os Pões não estavam em linha e, ademais, porque o Peão avançado do preto estava na mesma coluna do Peão branco.

Nossos leitores farão coisa certa propondo-se estudar com cuidado este final simples que expusemos e também devem lembrar bem os princípios enunciados e dar-se conta exata do "modus operandi". Este final simples encerra os princípios de maior valor em relação às manipulações dos Peões, e isto é de absoluta necessidade para os amadores que desejam seguir o bom caminho.

Na página 83 de nosso livro *A Premier Of Chess*, temos a seguinte posição:



A situação não é exatamente igual ao exemplo anterior, porém muito parecida e o resultado é exatamente igual: as brancas ganham jogando P4TD, detendo com um só Peão os dois Peões pretos do

adversário. Como se vê, os mesmos princípios imperaram, se bem que neste exemplo as evoluções do Rei adquiriram maior importância.

Uma vez mais voltamos a insistir na necessidade que tem o amador de familiarizar-se com esta classe de finais para progredir em boa forma.

Nos finais, o Rei se converte numa peça de ataque. Nos finais de Reis e Peões, a manipulação do Rei tem tanta importância quanto a manipulação dos Peões, e, às vezes, mais. Assim que se chega a um destes finais, o Rei tem que entrar no torneio. Geralmente, deve-se levá-lo ao centro do tabuleiro e quase sempre avançá-lo para diante dos Peões.

Nos exemplos anteriores, a manipulação do Rei é relativamente simples e, sem embargo, existem algumas ciladas; por conseguinte, conviria que os amadores de força média pratiquem as mencionadas manipulações contra jogadores mais fortes.

## 9. O ENSINO PELA PRÁTICA

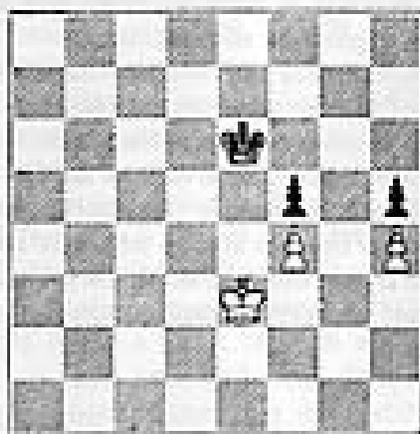
Aqui convém chamar a atenção de nossos leitores sobre este ponto. Nenhum livro ou professor pode, por si só, ensinar a jogar. O livro, como o mestre, só pode ajudar a assinalar o caminho a seguir. O estudante, por sua parte, tem que concentrar todo seu esforço e atenção possíveis. A prática e a experiência farão o mais. Os que desejam adiantar devem sempre estar dispostos a jogar e a perder. Em geral, aprende-se mais nos jogos que se perdem do que nos jogos que se ganham.

A importância do conhecimento de finais dessa natureza não pode ser exagerada, tanto em relação aos Peões como em relação ao Rei.

Durante a abertura e o jogo médio, a defesa do Rei é uma preocupação constante; porém, uma vez chegado o final, o Rei se converte numa peça ofensiva de maior consideração. Os bons jogadores sabem disso; os peritos, mais ainda.

## 10. O QUE É A "OPOSIÇÃO"?

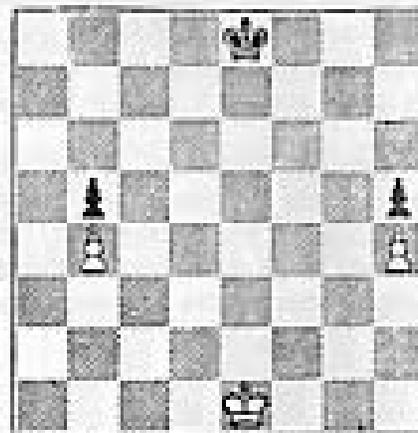
Entre os vários princípios a considerar nos finais de Reis e Peões, o mais importante é o da oposição. O princípio que já estudamos, de um Peão que detém dois, é um princípio aplicável atra-



vés de toda a partida. O princípio da oposição só é aplicável em finais de Reis e Peões. Do seu maior ou menor conhecimento depende amiúde o resultado de um final dessa natureza. Vejamos em que consiste a oposição. Tomemos a posição seguinte:

Aqui, joguem as brancas ou joguem as pretas a partida empata, pois a R4D se responde com R3D e se impede que passe o Rei contrário.

Tomemos a mesma posição dos Peões, porém os dois Reis em 1R em lugar de 3R, e o resultado será o mesmo. Porém mudemos a posição ligeiramente, como segue:



Não pode existir aparentemente posição mais simples e mais igual e o amador sem maior conhecimento, sem dúvida alguma, daria a partida por empatada. O fato é que aqui quem joga primeiro ganha, devido somente ao princípio geral da oposição. Vejamos, pois, a variante mais simples:

1. R2R, R2R; 2. R3R, R3R; 3. R4R, ganhando a oposição e com isso o jogo, pois agora o preto não pode impedir o lance do Rei branco. A oposição se define, pois, como segue: quando os Reis se encontram diretamente de frente, e um deles tem a opção de passar, se lhe convém ou

não, o que tem essa opção diz-se que ganhou a oposição ou que tem a oposição.

Quase sempre o que tem a oposição ganha. Na posição a que chegamos neste exemplo, se o preto continua com R3B, o branco pode passar jogando R5D ou pode manter oposição jogando R4B.

Uma análise da posição demonstra que, para ganhar esta variante, é necessário manter a oposição com R4B e depois, assim que o preto mova seu Rei, o branco deve passar com o seu.

Os que desejam aprender e progredir devem praticar estes finais sobre a oposição até conhecê-los a fundo, pois se apresentam com muita frequência em formas diversas.

Volvamos à posição original e, de acordo com o que discutimos, nos encontramos com o princípio geral seguinte:

Quando os Reis estão em situação de frente, como neste caso, e o número de casas intermediárias é par, o que joga tem a oposição.

Chamamos a atenção sobre o fato de que esta regra é válida somente nos casos em que, como no atual, não há Peões em linha direta entre os dois Reis.

Para que os jogadores mais adiantados, assim como todos os demais leitores, se dêem conta exata do grande valor do princípio e leis da oposição, vou relatar o fato seguinte: faz mais de trinta anos, quando eu já era considerado o mais forte jogador da metrópole, um meu amigo, forte amador, trouxe-me um final para que eu o resolvesse. Só havia Reis e Peões e era questão de oposição. Não havia nada, de ordem geral, em nenhum dos livros que

ele conhecia, e por isso ele mo trouxe, pois não havia encontrado uma solução satisfatória. Nessa época eu não conhecia nada sobre o particular e era a primeira vez que tropeçava com um problema dessa natureza. O resultado foi que levei mais de uma hora para encontrar a solução adequada.

Acrescente-se a quanto dissemos que nestes problemas um só movimento que não seja absolutamente exato, geralmente leva a voltar sobre o tema todo, e compreender-se-á a importância de conhecer a fundo o princípio da oposição.

Passados anos, a lembrança do fato aqui relatado fez com que eu dedicasse umas páginas ao assunto, em meu livro *Chess Fundamentals*.

A oposição e suas leis pode-se resolver em forma puramente matemática, e os que lhe dedicarem tempo suficiente passarão momentos muito agradáveis e poderão, com frequência, surpreender os mais fortes jogadores. Conheci muitos jogadores fortes, inclusive alguns mestres, que não estavam muito ao corrente deste tema.

Antes de seguir adiante deve-se dizer a nossos leitores que, em minha opinião, existem muito poucos livros de xadrez que sirvam para aprender.<sup>(1)</sup> Para poder tirar o melhor proveito destas lições, aconselho aos leitores que obtenham os meus dois livros, *A Primer of Chess* e *Chess Fundamentals*, ambos publicados pela casa Editora Harcourt, Brace & Cie, de Nova York.

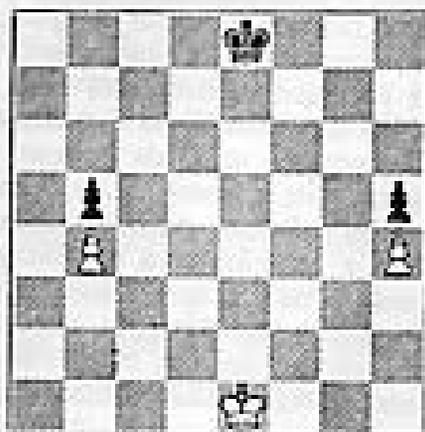
Ambas as obras foram cuidadosamente elaboradas com o objetivo de pôr em mãos dos amado-

(1) Quando Capablanca escreveu isso, a bibliografia e a análise técnicas não haviam alcançado o grau atual de desenvolvimento. (Nota do Editor.)

res e peritos todos aqueles princípios e leis de ordem geral aplicáveis a qualquer situação.

Nenhum livro de valor positivo para os que desejam aprender pode publicar-se, hoje em dia, sem levar em conta o exposto nas mencionadas obras.

Porém volvamos aos finais e à posição original deste problema, ou seja:



Branças: R1R. Peões em 4CD e 4TR.

Pretas: R1R. Peões em 4CD e 4TR.

Suponhamos, por exemplo, que a R2R das brancas, as pretas joguem R1B, então as brancas, para ganhar, têm que jogar R3D, pois a R3R as pretas responderiam com R2R, empatando, e a R3B com R2B, empatando, o que nos dá o corolário do primeiro princípio. Este corolário é o seguinte:

Quando os Reis estão de frente, como neste exemplo, e o número de casas intermediárias é ímpar, tem a oposição o que não joga.

Ademais, a análise anterior, depois da primeira jogada do preto R1B, nos dá a seguinte regra:

Quando, como neste caso, o adversário faz uma jogada de espera, para um lado, deve-se avançar, deixando uma linha de permeio entre os dois Reis. Assim nos encontramos com tal que, se depois da jogada R3D das brancas o preto responde com R2R, então o branco responde com R3R, deixando um número ímpar de casas intermediárias entre os dois Reis e ganhando, por conseguinte, a oposição, de acordo com o corolário anteriormente expressado.

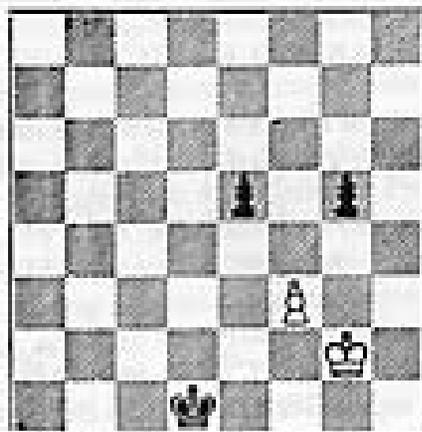
Os que seguiram estas lições tiveram ocasião de apreciar a importância do princípio e leis da oposição, e ao mesmo tempo terão notado as evoluções interessantes que se apresentam em problemas tão simples, como o exemplo que acabamos de discutir.

## 11. AINDA SOBRE A OPOSIÇÃO

Em nossa última lição discutimos posições simples relacionadas com o princípio da oposição e enunciamos várias regras de ordem geral, para ajudar na solução de problemas nos quais o dito princípio é o eixo fundamental.

As posições que estudamos foram muito simples, porém havia nelas o gérmen básico, por assim dizer.

O problema que acabamos de enunciar encerra, e tem como base o dito princípio, porém em forma muito mais completa. Esses problemas demonstrarão aos nossos leitores, de maneira prática,



a grande importância do princípio utilizado em finais da natureza que estivemos estudando.

Devo advertir que não nos foi possível estudar a oposição em seus diversos aspectos. Tivemos que limitar-nos às suas formas mais simples, pois em suas formas mais complexas, estas lições não bastariam; necessitar-se-ia de muitas mais.

Antes de passar a outros temas, vejamos um último exemplo de oposição.

A primeira vista a situação parece desesperadora. As pretas têm um Peão a mais, e seu Rei ameaça ganhar o único Peão branco. Se as brancas jogam R3C, então R8R, R2C, R7R, R3C, R8B, R4C, R7B, ganhando o Peão branco e o jogo.

Se na posição original o branco joga R1B, então R7D, R2B, R6D, R3C, R6R, R2C, R7R, R3C, R8B, e volvemos ao mesmo de antes. Parece, assim, que tudo está perdido; porém o branco na posição inicial joga R1T, obtém a oposição lateral e obtém empate, porque se o preto trata de se aproximar, o branco pode manter sempre a posição lateral.

Assim, por exemplo, começemos com 1. R1T, R8R; 2. R1C, R7R; 3. R2C, R6R, 4. R3C, R6D; 5. R3T, R7D; 6. R2T, e assim mantém o branco posição e empata o final.

Mais adiante trataremos de outra classe de finais: esta vez, porém, para variar um pouco o tema, vamos falar de outras coisas.

## 12. RELAÇÃO DA ABERTURA COM O FINAL.

Os senhores recordarão que dissemos que, para estudar bem o xadrez e para aprender, logicamente se devia começar pelos finais, e não pelas aberturas, e que muitas das variantes nas aberturas estavam diretamente ligadas com os finais. Vamos dar alguns exemplos para demonstrá-lo:

1. P4R, P3BD (esta é a chamada defesa Karo-Kann); 2. P4D, P4D; 3. C3BD, PxP; 4. CxP, C3BR.



Esta jogada, em minha opinião, assim como na opinião de quase todos os grandes mestres, é

inferior, porque o branco joga 5. CxC xeque, e agora, se o preto responde com PCxC, a posição dos Peões pretos do lado do Rei é má, e deve causar a perda do jogo, seja no jogo médio, seja no jogo final.

Doutra parte, se o preto CxC xeque responde com PRxC, o branco tem também uma vantagem manifesta se se chega ao final. Suponhamos que não mais se troquem Peões e se troquem todas as peças; nesse caso o branco tem um final ganho.

Vemos, pois, que, já na quarta jogada, os grandes mestres desprezam ou dão por inferior uma jogada natural, só pelo fato de trazer consigo um final perdido.

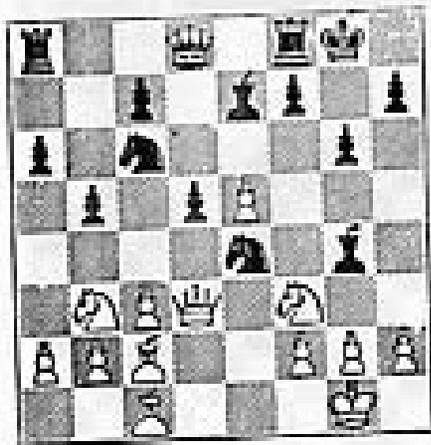
Conexão mais direta entre a abertura e o final dificilmente pode encontrar-se. A meu juízo, não existe dúvida de que nessa variante o jogo preto é inferior.

Vejamos outro caso:

### ABERTURA RUY LOPEZ

Branças	Pretas
1. P4R,	P4R
2. C3BR,	C3BD
3. B5C,	P3TD
4. B4T,	C3BR
5. 0—0	CxP
6. P4D,	P4CD
7. B3C,	P4D

8.	PxP	B3R
9.	P3B,	B2R
10.	T1R,	C4T
11.	B2B,	B5CR
12.	CD2D,	0—0
13.	C3C,	C3B
14.	D3D,	P3CR



Esta é uma variante muito conhecida há muitos anos. As brancas tratarão de mudar agora os Cavalos, jogando C4D. Suponhamos que os 4 Cavalos se mudem em 4D. Então, o Peão branco, em 3BD, irá a 4D, reforçando o Peão em 5R. Com isso, o branco tratará de forçar o preto a mudar os Bispos e, se isso acontece, nos encontraremos com a posição seguinte de Peões do lado da Dama. Brancas, Peões em 2TD, 2CD, 4D e 5R. Pretas, Peões em 3TD, 4CD, 2BD e BD. Aqui nos encon-

tramos na situação em que o Peão branco, situado em 4D, detém os 2 Peões pretos, situados em 2BD e 4D. Temos, pois, o nosso princípio enunciado no segundo capítulo, a saber: um Peão que detém dois.

Como nossos leitores verão, jogou-se uma abertura inteira, e grande parte do jogo médio, com o fim, por parte do branco, de chegar a uma posição em que um Peão detém dois, obtendo, assim, um final vencedor. Se agora se tiram do tabuleiro a Dama e as Torres, o branco ganha facilmente.

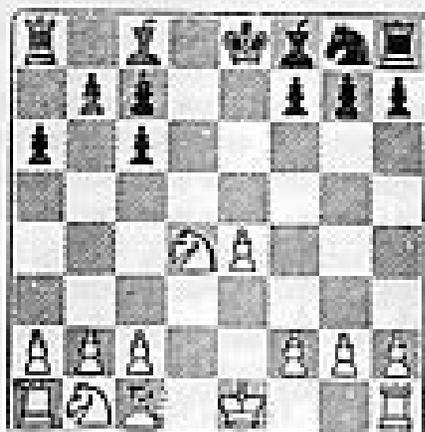
Lembro-me de que no ano de 1913, em minha primeira visita à Polônia, enfrentei, na cidade de Lodz, uma equipe dos três mais fortes jogadores da cidade: entre eles o mestre Salwe. Eu conduzia as brancas, e a partida desenvolveu-se com a variante de Ruy Lopes, que acabamos de ver.

Na jogada 18, os espectadores perguntaram minha opinião sobre a situação, ao que eu respondi: "As pretas estão perdidas; o Peão branco, em 5R, ganhará a partida."

Assim aconteceu, com grande assombro de todos. O fato foi que eu me dediquei a levar a cabo a manobra que acabamos de discutir. Ficamos com a Dama e duas Torres, cada um, e a posição de Peões que os senhores viram; impedi que o preto avançasse seu Peão Bispo Dama a 4B, e ataquei, ao mesmo tempo, o lado do Rei, de onde, com 4 Peões contra três, eu tinha superioridade de material. Utilizando meu Peão em 5R, como ponta de lança do ataque, obtive a rendição de meus contrários sem maior dificuldade.

Mais um exemplo para terminar:

Branças	Pretas
1. P4R,	P4R
2. C3RR,	C3BD
3. B5C,	F3TD
4. BXC,	FDXB
5. P4D,	FXP
6. DXP,	DXD
7. CXD	



Esta é a conhecida variante da mudança na abertura Ruy Lopez. Todo o jogo do branco está baseado no fato de que, depois da mudança das Damas, as brancas têm uma maioria de Peões do lado do Rei.

Se agora se suprimissem de ambos os lados todas as peças e ficassem só os Peões, o Branco teria um final vencedor.

A situação aqui não é, sem dúvida, igual à situação na defesa **Karo-Kann** que acabamos de ver, pois aqui as pretas mantêm seus dois Bispos, enquanto que as Brancas só têm um Bispo. Esta é uma compensação a favor das pretas.

Novamente temos aqui uma conexão direta entre a abertura e o final. O fato é que essa conexão existe em todos os casos; porém nem sempre se manifesta de maneira tão clara e evidente como nos casos que indicamos.

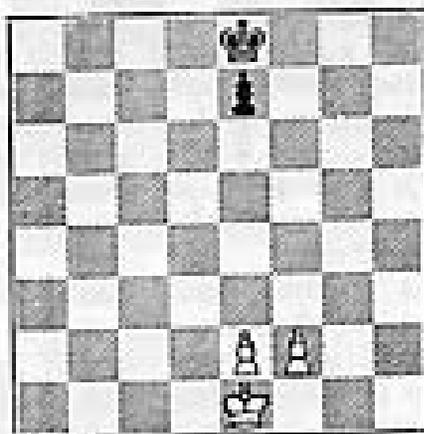


The text in this section is extremely faint and illegible, appearing to be a continuation of the chess-related discussion.

### 13. FINAIS COM UM PEÃO A MAIS

Voltemos aos finais de Reis e Peões.  
Em princípio geral, o Rei e dois Peões ganham sempre contra o Rei e um Peão. Se há um Peão passado, a solução é fácil; porém, se não há, o problema é mais difícil.

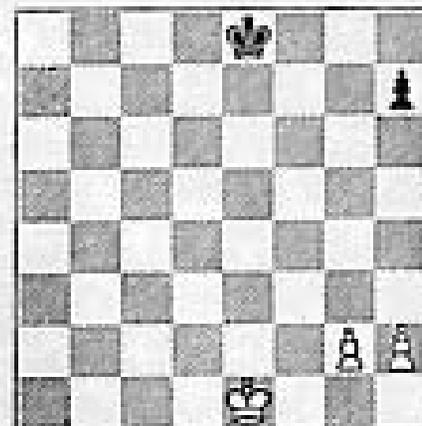
Por exemplo:



As brancas ganham com relativa facilidade. Em geral, o Rei deve avançar adiante dos Peões, enquanto isso se possa fazer sem arriscar a segurança dos ditos Peões. Este é um princípio geral para todos os finais dessa natureza.

Enquanto ao Preto, a melhor posição defensiva é opôr seu Rei ao outro e manter o Peão em segunda linha. Avançar o dito Peão não faria mais que facilitar a tarefa do adversário.

Vejamus outra posição:



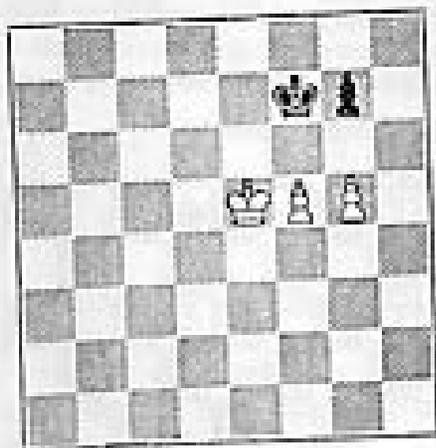
As brancas ganham; porém este final não é tão fácil: requer uma técnica especial; dele trataremos na próxima e última lição sobre esta classe de finais.

Vejamus outra posição:



As brancas ganham e, salvo no caso anterior, é isto o mais difícil. O que maneja bem este final não terá dificuldade alguma em qualquer outro final desta natureza. Assim, pois, é esta a posição que vamos estudar em todos os seus aspectos.

Aqui, como em todos estes casos, e como já dissemos anteriormente, o melhor sistema para a defesa é manter o seu Peão na segunda linha. Avançá-lo não seria mais que facilitar a vitória do branco. O branco, de sua parte, avançará o seu Rei até onde seja possível com a segurança dos seus Peões, e depois avançará estes, procurando mantê-los em linha até à quinta casa. Jogando bem se chegará à posição seguinte:



Apresentar-se-ão aqui duas variantes, segundo joguem as pretas: R2P ou P3C.

Se as pretas jogam 1. ... R2R, então teremos:

2. P6C, R1B; 3. R6D, R1R; 4. R6R, R1B; 5. R7D, R1C; 6. R7R, R1T; 7. P6B, PXP; 8. R7B e as brancas dão mate em mais três jogadas.

Voltemos atrás e vejamos a outra variante. Suponhamos que, em lugar de R2R, as pretas jogassem P3C; temos então:

1. P6B, R1B; 2. R6R, R1R; 3. P7B +, R1B; 4. R5R, RXP; 5. R6D, R1B; 6. R6R, R2C; 7. R7R, R1C; 8. R6B, R2T; 9. R7B, R1T; 10. RXP, R1C; 11. R6T, R1T; 12. P6C, R1C; 13. P7C, seguido de R7T e P8C:D, ganhando.

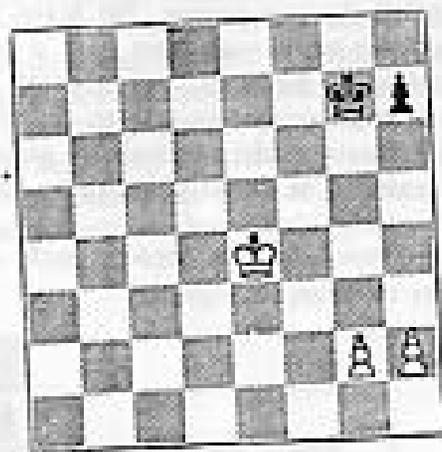
Os nossos leitores puderam apreciar o trabalho que supõe ganhar um final de aparência simples. Este é um final básico, e a sua técnica deve ser estudada com cuidado pelos que desejam progredir. Aquelo que domine esta técnica não terá dificuldade alguma para ganhar toda esta classe de finais. Os amadores terão notado a necessidade que existe com freqüência de marchar com o Rei adiante dos Peões.

Para terminar, aconselhamos aos leitores pouco acostumados com esta técnica de Reis e Peões, que pratiquem esta classe de finais contra jogadores já conhecedores destas manobras, que possam explicar-lhes mais detalhadamente todos os princípios já expostos nestas lições, e que a escassez de espaço não nos permite desenvolver com maior amplitude.

#### 14. CASOS TÍPICOS

Conforme explicamos em nossa última lição, terminaremos por agora os finais de Reis e Peões.

Temos a posição seguinte:

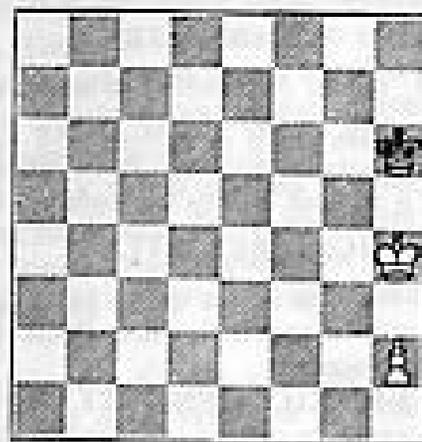


Aqui, como em todos os casos que já anteriormente vimos, a melhor defesa do preto é, em geral, manter seu Peão na segunda linha. Esta regra tem suas exceções, tanto aqui como em todos os casos que vimos nos exemplos anteriores; porém estas exceções poucas vezes se apresentam, e o amador deve partir do princípio de que, em geral, o avanço do Peão solitário quase sempre facilita

a tarefa do adversário. Insistimos em que há exceção.

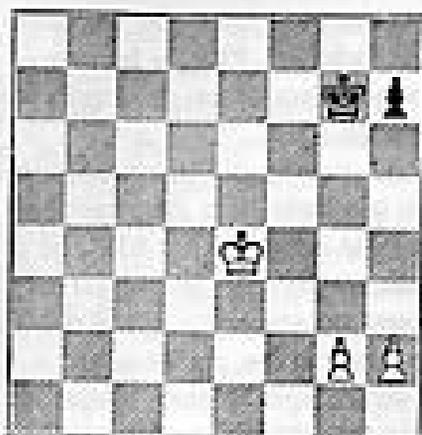
Voltemos, porém, à nossa posição inicial. Como já indicamos, este final requer uma técnica especial. Em primeiro lugar, se os Peões brancos estivessem em 3CR e 3TR, o branco não podia ganhar. Isto quer dizer que, enquanto o preto mantém seu Peão em 2TR, o branco — para ganhar — necessita manter um de seus Peões, pelo menos, em segunda linha.

Para ganhar, o branco, enquanto o preto não move o seu Peão, tem que manobrar com seu Rei somente até colocá-lo em 6TR. Se o preto avança seu Peão, então tem que mudar de procedimento, tendo sempre em conta que Rei e Peão de Torre não ganham nunca, a menos que o Rei adversário possa ser completamente bloqueado. Assim, por exemplo, na posição seguinte:



Branças: R4TR, Peão 2TR.  
 Pretas: R3TR; o jogo em empate, enquanto que uma posição semelhante com qualquer outro Peão se ganha.

Voltemos de novo à nossa posição:



Branças: R4R, Peões em 2CR e 2TR.  
 Pretas: R2CR, P2TR.

O "modus operandi" é o seguinte:

1. R5B, R2B; 2. R5C, R2C; 3. R5T (aqui a melhor jogada teria sido P3C; porém, para não mudar o sistema, demos a jogada do texto);

3. ..., R1C; 4. R6T, R1T.

Já se cumpriu a primeira parte do programa. Agora se avança um dos dois Peões até a quinta casa, por exemplo:

5. P4C, R1C; 6. P5C, R1T. A segunda parte do programa se cumpria, a saber: um dos Peões

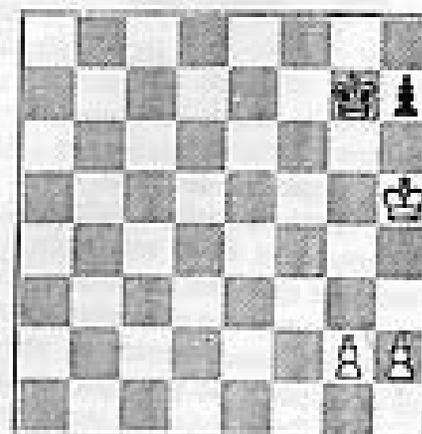
avançou até à quarta linha, enquanto que o outro permaneceu imóvel na segunda linha.

Agora, na última etapa, há uma regrazinha muito conveniente para evitar confusões. Essa regra é a seguinte: se os Reis estão um em frente do outro, avançarão o Peão na segunda linha dos lances. Se o Rei preto não está de frente ao outro, então avança o dito Peão um só lance.

Como neste caso os Reis se defrontam, o final continua: 7. P4T, R1C; 8. P5T, R1T; 9. P6C, PXP; 10. PXP, R1C; 11. P7C, seguido de R7T e P8C:D, ganhando.

É este um final muito interessante e muito mais difícil do que parece. No texto escolhemos uma posição muito vantajosa para o branco para maior clareza. Ademais, o fim deste exemplo é demonstrar os princípios que se encontram nesta classe de finais, e não explicar um grande número de variantes, sem maior significado na ordem da técnica geral.

Voltemos algumas jogadas atrás e suponhamos que na posição seguinte:



Branças, R5T; Peões em 2CR e 2TR, Pretas R2C e P2TR.

As pretas, se em lugar de jogar 3. . . ., R1C, houvessem jogado 3. . . ., P3T, então o jogo continuaria como segue:

4. R4C, R3C; 5. R4B, R3B; 6. P4C, R3C; 7. P3T, R3B; 8. P4T, R3R; 9. R4R, R3B; 10. R5D, R2B; 11. R5R, R2R; 12. R5B, R2B; 13. P5T, R2C; 14. R6R e, finalmente, por 6B ou 7B, o Rei branco chegará a 6C, para ganhar o Peão das pretas.

Se em qualquer momento as pretas tivessem jogado P4T, as brancas teriam respondido com P5C, obtendo assim um final vencedor. É evidente que não podemos dar cada uma das variantes possíveis nas diversas posições. Como temos repetido com frequência, os amadores devem estudar e praticar estas manobras com os melhores jogadores de suas respectivas localidades.

## 15. O VALOR DAS PEÇAS

Como já dissemos nas lições anteriores, o mestre, por si só, não pode ensinar o amador a jogar bem. Se assim fosse, todos os amadores seriam jogadores de primeira linha. O mestre só pode explicar um número determinado de coisas, indicando a boa senda a seguir. O estudante tem, por sua parte, de empregar tempo e esforço necessários para progredir e chegar à altura que suas faculdades especiais lhe permitam alcançar.

Antes de seguir adiante, convém dizer algo sobre o valor das peças. É impossível dar às peças um valor absoluto. Basta considerar que um Peão se pode converter em Dama para compreender a verdade desta asserção. As peças têm, pois, o valor relativo. Tomando um Peão como unidade, pode-se calcular que um Bispo ou um Cavalo têm um valor de mais de três Peões, porém menos de quatro. Uma Torre equivale a um Cavalo ou Bispo e dois Peões. A Dama equivale a duas Torres, embora, no final, duas Torres valem um pouco mais que a Dama. Dois Bispos e um Cavalo, ou dois Cavalos e um Bispo valem um pouco mais que a Dama.

Embora o Cavalo e o Bispo se considerem em geral de igual valor, na realidade isso não é

perfeitamente exato, pois na maioria dos casos o Bispo é de maior valor. Da mesma forma, dois Bispos valem, em geral, mais do que dois Cavalos.

É curioso observar que quanto mais fraco é, o jogador maior tendência tem a preferir os Cavalos aos Bispos.

Entre os mestres é raro encontrar um que não tenha uma decidida predileção pelos Bispos. O fato é, sem dúvida alguma, que na maioria dos casos o Bispo é superior. Não se deve, porém, exagerar nesse sentido, e para a explicação e compreensão da teoria em geral, convém considerar ambas as peças como de igual valor, salvo no caso de dois Bispos contra dois Cavalos.

## 16. TEORIA GERAL

Para variar um pouco o tema, tratemos um pouco da teoria geral do jogo.

Para os efeitos da teoria geral, deve-se dividir o jogo em três partes, a saber: a abertura, o jogo médio e o final.

A abertura se refere ao processo de desenvolver as pedras para que entrem em ação com a maior rapidez.

O jogo médio é a parte que trata de coordenar a ação das pedras para obter a vitória imediatamente ou, pelo menos, obter uma vantagem.

O final é a parte em que se deve tornar efetiva a vantagem que se conseguiu obter no jogo médio.

Naturalmente, entre bons jogadores um erro grave custa a partida rapidamente; por isso é que muitos jogos terminam logo. Porém, uma partida bem conduzida passa pelas três fases, e daí nossa opinião que se deve começar a estudar pelas finais e não pelas aberturas.

## 17. SISTEMA PRÁTICO DE ESTUDAR

Como seria monótono estudar somente finais, conviria, talvez, dividir o tempo para o estudo e prática em vários prazos, por assim dizer, de maneira que haja mais variedade.

Talvez dessa forma se obtenham os melhores resultados. Deve-se ademais considerar que um grande número de amadores joga somente para passar o tempo, sem pretensões de melhorar. Para estes, o estudo é coisa supérflua.

Sem dúvida, a grande maioria deseja progredir e alegra-se quando vê que fez progressos.

Recordo o caso de um meu amigo, amador pouco forte, que jogava nas tardes em seu clube. Entre os seus adversários havia um que, com regularidade, sempre o vencia, e isso acabou por aborrecê-lo. Um dia me chamou, contou-me o que se passava e pediu-me ajuda. Respondi-lhe que estudasse os meus livros e que logo veria como as coisas mudariam. Disse-me: "Está bem; assim farei; porém, no entanto, diga-me o que tenho que fazer quando ele fizer tal e qual coisa". Explicou-me a abertura que o outro jogava e o que em particular o aborrecia no desenvolvimento do seu adversário. Mostrei-lhe a maneira de evitar aquela posição que tanto o aborrecia e chamei-lhe a atenção sobre alguns pontos de ordem geral; porém, sobretudo,

insisti em que estudasse meus livros e procedesse de acordo com as idéias gerais ali expostas.

Depois de poucos dias encontrei-o encantado da vida. Assim que me viu disse-me: "Segui os teus conselhos e saí-me muito bem. Ontem ganhei duas partidas ao senhor de quem te falei".

Esta pequena história provou-me, uma vez mais, que alguns conselhos de ordem geral ajudam mais a grande maioria dos amadores do que uma série de variantes de ordem puramente técnica. A perfeição técnica é, para os bons jogadores que desejam passar às classes superiores, e esses jogadores devem estudar os finais da mesma forma que estudam as aberturas.

Faz alguns dias somente que, estando eu num dos mais conceituados clubes de uma metrópole, pude comprovar a pouca destreza que, em certos finais, possuem muitos dos melhores jogadores do mencionado clube.

Espero que estas pequenas histórias façam com que os nossos leitores ponham verdadeira atenção às diversas coisas que estivemos explicando.

## 18. ATACAR OU DEFENDER?

Com freqüência me perguntam se é melhor atacar ou se é preferível defender-se. Minha resposta é sempre a mesma. Isso depende em grande parte do temperamento do indivíduo; isto é, que se deve jogar o jogo que melhor se adapta ao indivíduo em questão.

Pois bem: em teoria geral não há sendo uma resposta justa, e é a seguinte: a iniciativa é uma vantagem, e quem a obtém deve tratar de mantê-la. Só a deve abandonar por necessidade ou em troca de uma vantagem material suficiente para decidir o jogo final.

Eu considero, ademais, boa prática para os que desejam progredir, jogar de vez em quando partidas arriscadas, fazer ou tratar de fazer combinações, sacrificar peças por um ou dois Peões com o objetivo de obter o ataque.

Tudo isto, deliberadamente, mesmo que se perca a partida. A idéia é combinar. Dessa forma o jogador adquire experiência de certa classe de posições de ataque e defesa, o que pode ser mais tarde muito útil para ele.

O amador deve habituar-se a perder com equanimidade; assim gozará mais do jogo. Ademais, como já disse em outras ocasiões, se aprende

muito mais nas partidas perdidas que nas partidas ganhas.

Falando de perder com equanimidade, recordo um fato sumamente engraçado que presenciei faz certo tempo. Eu tinha um amigo, bom jogador e boa pessoa, porém muito falador e muito nervoso. Seu adversário, aquela noite, era uma pessoa muito tranqüila, que jogava sem dizer uma palavra. As forças eram iguais, porém, esse dia, meu amigo estava mais nervoso ainda que de costume e falava sem cessar.

Perdeu eles três jogos seguidos; levantou-se e repreendeu o adversário desta forma: "Eu não posso jogar com o senhor, pois fico muito nervoso; ganhou-me três jogos seguidos e não disse uma palavra".

Todo mundo soltou uma gargalhada, com grande assombro do meu amigo, que não se deu conta de quanto cômico havia sido o seu proceder.

## 20. SOBRE O ROQUE

Em geral o roque pequeno, ou seja, o roque do lado do Rei, dá maior segurança ao Rei, e disso resulta que, na maioria dos casos, se o preferir ao roque do lado da Dama. Quando se roca do lado da Dama, o PTB não fica defendido pelo Rei e, ademais, o Rei não tem Peão que o cubra na diagonal 1BD-6TR.

A idéia do roque do lado da Dama é, amiúde, ganhar tempo ao colocar o T da Dama em 1D, ao mesmo tempo que se tira o Rei do meio do tabuleiro; porém, amiúde, também sucede que, além de ter o Rei algo exposto, tem que se perder um tempo, levando o dito Rei a 1CD para resguardá-lo atrás dos Peões.

Tomemos, pois, o roque curto, ou seja, o roque do lado do Rei, por ser o que geralmente dá maior segurança.

Defensivamente a posição inicial é a melhor; isto é, quando os Peões estão em 2BR, 2CR e 2TR. Quase tão boa é a posição com os Peões em 2TR, 2CR e 3 ou 4BR e já bastante inferior, pois descobre o Rei enroscado ao longo da diagonal 1CR-7TD, ou se para remediar isso se move o Rei a 1T, então este ficará o mais longe possível do centro, o que é ruim para o final.

Ademais, ter o Rei inteiramente afastado é muito perigoso. A posição com os Peões em 2BR,

3CR, 2TR é muito inferior, pois abre dois vãos, um em 3BR e o outro em 3TR. Esta inferioridade se remedeia somente quando há um Bispo em 2CR. A posição com os Peões em 3BR, 2CR e 3TR é bastante ruim por causa do vão criado em 3CR, e por último, a posição com os Peões em 2BR, 2TR e o terceiro Peão dobrado em 3BR ou 3TR é das piores que existem.

Estas configurações dos Peões frente ao Rei obedecem praticamente às mesmas regras onde quer que se encontrem. Assim, por exemplo, nas partidas dos grandes mestres se verá que quando um jogador joga P3CD é, em geral, para continuar com B2CD, ou então para defender ou atacar uma peça colocada em 4TR ou 4BD. Amiúde, ver-se-ão formações de Peões 2TD, 2CD, 3BD, 4D; porém raras vezes, por muito tempo, a formação 3TD, 2CD, 3BD.

Como já dissemos anteriormente, se para o estudo da teoria geral dividimos o jogo em três partes, a saber: a abertura, o jogo médio e o final, o que se deve considerar, antes de tudo, é a íntima relação que existe entre as três partes. É certo que o final pode estudar-se por si somente, porém de maneira alguma deve estudar-se o jogo médio somente. Para compreendê-lo bem deve estudar-se, tendo em conta o final que pode resultar. Da mesma forma não se deve nunca estudar a abertura por si só; deve-se estudá-la não somente em relação ao jogo médio que vai ocasionar, senão também em relação ao final que pode se produzir.

Para ajudar um pouco esta tarefa, reproduzimos aqui uma síntese tomada de um de meus livros, relacionada com a abertura e o jogo médio.

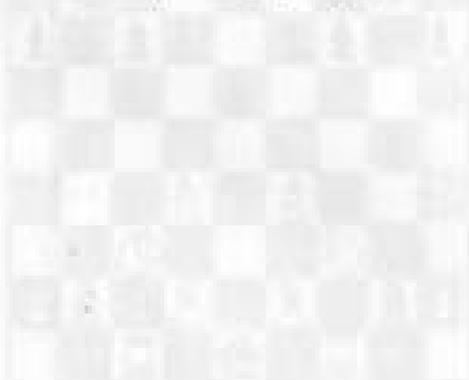
## 21. A ABERTURA

1. Desenvolvimento rápido e sólido, procurando não criar debilidades permanentes. Tanto melhor, desde logo se, como consequência desse desenvolvimento, se induzir o adversário a estabelecer debilidades de tal natureza.

Esse desenvolvimento deve ter como base o domínio das casas centrais 4R, 4D, 5R e 5D, seja tomando posição delas com os Peões, seja controlando-as a longa distância, pela ação das peças.

2. Não mover a mesma peça duas vezes até que não esteja completamente desenvolvido o jogo. Somente deve quebrar-se esta regra por razões excepcionais.

3. Evite-se a perda de material, a menos que não se obtenha ampla compensação.



## 22. JOGO MEDIO

1. Coordene-se a ação das peças.

2. Domínio do Centro; é necessário para atacar com êxito o Rei contrário.

3. Ataques diretos, violentos, contra o Rei contrário, têm que ser feitos em conjunto, com a maior força possível, para garantir o êxito. A defesa tem que ser rompida a qualquer custo; uma vez começado o ataque, tem que ser levado avante. Paralisá-lo sem êxito, pelo menos parcial, geralmente faz perder a partida.

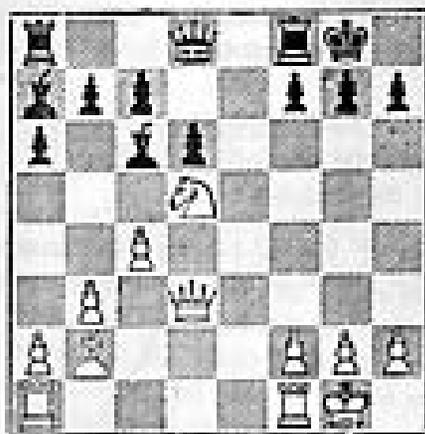
4. Toda vantagem material, por pequena que seja, garante o êxito se os demais fatores são iguais.

5. O mais importante é a posição; a vantagem material vem em seguida. Espaço e tempo são fatores da posição.

6. Se o jogo vai decidir-se num final, considere-se a classe de final antes de mudar as peças.

## 23. JOGO DE COMBINAÇÃO

Na lição anterior falamos algo de ordem geral com relação às aberturas e ao jogo médio. O jogo médio é a parte mais difícil de explicar, assim como a mais difícil de aprender. As combinações são tantas e tão diversas que se torna quase impossível indicar uma norma geral a seguir. Há, sem dúvida, certas posições de ordem geral que, amiúde, se repetem e que convêm ter presente quando se joga. Tomemos, por exemplo, a posição seguinte:



Uma análise demonstra que o branco tem uma posição muito boa; porém, em troca, as pretas

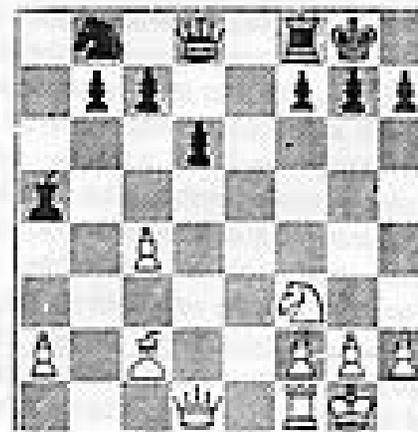
têm um Peão a mais e, se podem se defender do ataque do branco, têm boa probabilidade de ganhar o final.

Em todo o caso, a menos que o branco não possa atuar energeticamente e recuperar pelo menos o Peão perdido, o preto teria todas as probabilidades de seu lado. Se coubesse ao preto jogar, a jogada simples **BXC** lhe daria uma vantagem positiva. As brancas, pois, têm que fazer algo para restabelecer o equilíbrio. Assim **C6B** xeque, ameaçando dar mate com **DXPT**. O preto tem, pois, que jogar **PXC**.

Branças, **D3C** xeque; pretas **RIT**; brancas **D5C**, seguido de **BXP**, xeque, ganhando a Dama e obtendo uma manifesta vantagem.

O tipo de posição que acabamos de dar, presta-se ao gênero de combinação que temos visto. E agora pedimos que de novo tenham os nossos leitores os seus tabuleiros prontos.

Outro tipo de combinação que se produz frequentemente é o seguinte:



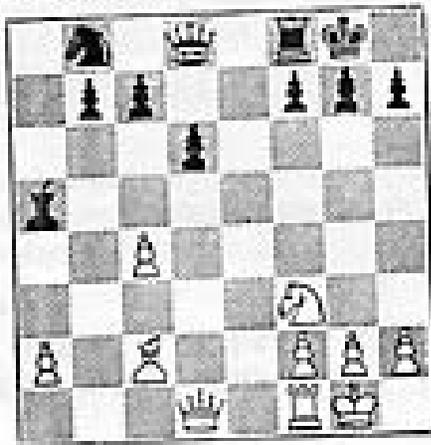
### Jogam as Brancas

Como se vê, o preto tem um Peão de vantagem, e se pode jogar C3B sem perder nada, terá uma sólida posição. O branco tem, pois, que atuar energeticamente para não se achar em desvantagem. Por sorte, para o branco, não há jeito de ganhar rapidamente assim:

1. D5D, C3B; 2. BXP +, RXB; 3. D5T + RIC; 4. C5C, T1R; 5. DXP + RIT; 6. D5T + RIC; 7. D7T +, R1B; 8. D8T + R2R; 9. DXP mate.

Se à primeira jogada das brancas D5D as pretas tivessem respondido com B6B, para evitar este mate, as brancas poderiam ainda fazer, com êxito, a mesma combinação; porém, ademais, poderiam simplesmente responder a B6B com D3D, ameaçando o Bispo e mate em TTR, com o que ganhariam o Bispo e, por conseguinte, a partida.

Para que nossos leitores possam ver como funcionam alguns dos princípios por nós enunciados, voltemos de novo ao começo de nossa posição original. Temos, pois, a mesma posição:



As pretas respondem com B6B, e as brancas, em lugar de conformar-se de jogar D3D, para ganhar uma peça, lançam-se ao ataque.

Temos então:

1. D5D, B6B; 2. BXP + RXB; 3. D5T + RIC; 4. C5C, T1R; 5. DXP + RIT; 6. D5T + RIC; 7. D7T + R1B; 8. D8T + R2R; 9. T1R + R2D; 10. D3T + R3B; 11. D3B + P4D; 12. PXP + R3C; 13. C6R, D3R; 14. D3R e o branco tem manifesta vantagem.

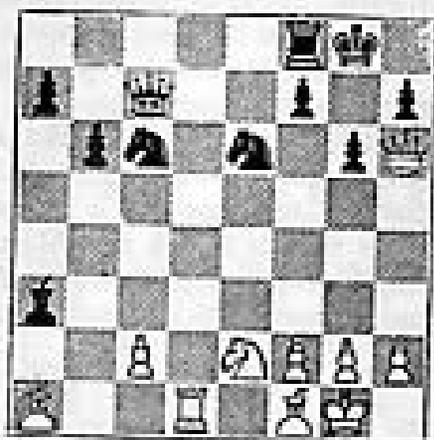
Também as brancas, em lugar de 13. C6R, teriam podido jogar 13. TXT, seguido de DXB, com um jogo vencedor.

Como pode ver-se, a cooperação das peças do branco é uma verdadeira maravilha. Primeiro, a Dama com o Bispo e o Cavalo, e depois, por último, a Torre. Todas as peças brancas foram lançadas contra o Rei inimigo; assim, vimos de uma maneira terminante, um dos princípios por nós enunciados, a saber:

Ataques diretos, violentos, contra o Rei contrário têm que ser feitos em conjunto, com a maior força possível, para garantir o sucesso; a defesa tem que ser vencida a todo custo. Uma vez lançado o ataque deve-se levá-lo adiante, conforme temos dito e demonstrado anteriormente.

## 24. AINDA SOBRE O JOGO DE ATAQUE

Nas nossas lições passadas vimos certos tipos de posições que ocorrem amide no meio do jogo. Esses tipos de posições dão-se em formas diversas, e, às vezes, muito complexas. Convém tê-los presente para ver se se lhes podem aplicar métodos iguais ou parecidos aos que já temos visto.



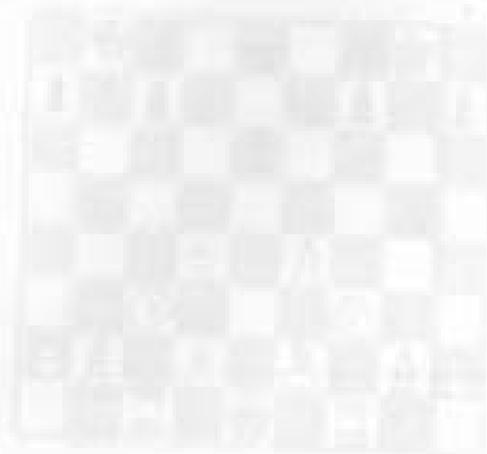
Vejamos agora um último tipo de posição que se produz com muita frequência.

Jogam as brancas.

As brancas, com um Peão de menos, necessitam atuar energicamente antes que o preto pos-

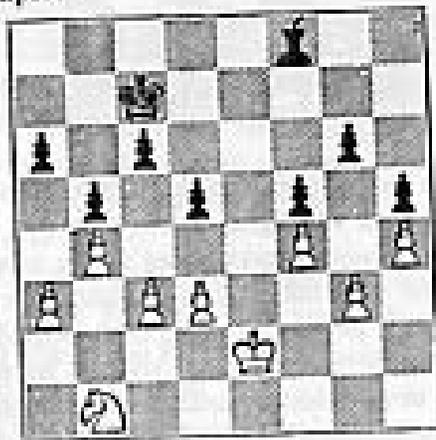
sa cobrir os vãos criados ao longo da diagonal **1TD-8TR**. As pretas ameaçam **T1D**, seguido de **B1B** ou **B2R**, segundo as circunstâncias. As brancas têm nas mãos, sem dúvida, um golpe decisivo, a saber: **T3D**, ameaçando, por um lado, o Bispo preto e por outro **DXPT** xeque, seguido de **T3T** xeque, e **T8T** xeque-mate.

Ataques diretos violentos, contra o Rei inimigo, podem ser feitos em "massa", ou seja, de conjunto, com toda a força que seja necessária para garantir seu êxito; a defesa tem que ser abatida a todo custo. O ataque não pode suspender-se em sua evolução, pois suspendê-lo sem ter obtido vantagem positiva deve custar a partida. Já isso vimos, mas insisto nisso novamente.



## 25. OS FINAIS

Voltemos agora aos finais e tratemos da força relativa, nos finais do Bispo contra o Cavalo. Aqui nos encontramos com o seguinte: o Cavalo é superior ao Bispo em todas as posições bloqueadas. Por exemplo:



Jogam as brancas.

As brancas têm vantagem; porém, provavelmente, não podem ganhar.

Por exemplo:

1. P4D, R3R; 2. C2D, P4T; 3. C3B, PXP;
4. FTXP, R2B; 5. C5R, R3D; 6. CXPC, B3T,

e embora as brancas tenham um Peão de vantagem não se vê como possam manobrar para ganhar. Esta é uma posição digna de estudo. Em todo o caso, se vê a vantagem do Cavalo sobre o Bispo nas posições bloqueadas.

Se na posição original o Bispo do preto estivesse em 1BD, em lugar de 1BR, então o branco teria uma grande oportunidade de ganhar jogando R3R para colocar seu Rei em 4D e depois levar seu Cavalo a 5R.

Aqui temos outro princípio geral, que é o seguinte: quando se tem um Bispo, colocar os Peões em cor contrária. Assim temos que no primeiro caso com o B em 1BR, os Peões pretos estão bem colocados por estar em casas de cor oposta ao do Bispo e, no segundo caso, com o Bispo em 1BD, os Peões pretos estão mal colocados por estar em casas da mesma cor que o Bispo. O resultado é que no primeiro caso, o preto, jogando P4TD na primeira oportunidade, tem muito boas probabilidades de entabular. No segundo caso, faça como quicira, provavelmente perde.



1. Controle ou domínio da totalidade ou maioria das casas centrais (4R, 4D, 5R, 5D); é necessário para o êxito de um ataque direto contra o Rei inimigo.

2. Coordenação da ação das peças; é essencial para levar a cabo com êxito um ataque, de qualquer natureza que seja.

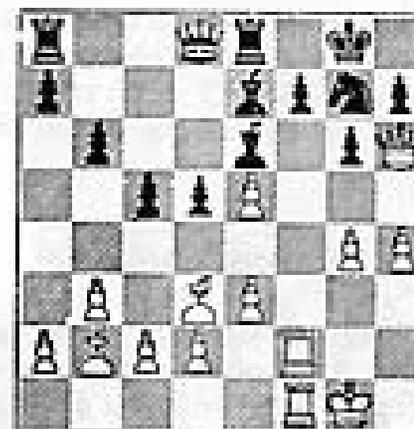
Contra esta dupla ameaça, o preto não tem defesa. Não lhe resta outro recurso senão abandonar seu Bispo, ficando com um jogo completamente perdido.

Este tipo de combinação, na base de abrir a linha da Torre para dar mate em 8T, se apresenta com muita freqüência.

Incidentalmente, esta posição demonstra a debilidade da formação de Peões em 2TR, 3CR, 2BR, no roque curto, conforme explicamos em uma lição anterior.

O preto, com melhor distribuição geral de suas peças, sofre as conseqüências da fraqueza criada com o avanço do PCR. Recordarão os nossos leitores de que dissemos que, nestes casos, esta fraqueza desapareceria se se colocasse um Bispo em 2CR.

Vendo e estudando estes exemplos, é que se pode comprovar a eficácia dos princípios e leis gerais expostos nestas lições. Outro exemplo de tipo de combinação que pode produzir-se como conseqüência da formação de Peões 2BR, 3CR, 2TR, no roque curto, é o seguinte, ocorrido numa partida recente:



Jogam as brancas. A partida continuou.

1. TXP, BXT; 2. P6R, CNP; 3. TNB, RNT; 4. DXPT xeque e mate em mais duas jogadas.

Aqui, novamente, se vê a cooperação das peças do branco no ataque; tôdas cooperaram, e para obter a vitória o branco lançou ao ataque a totalidade de sua força.

Note-se, também, que o branco, tanto aqui como em todos os outros exemplos que expusemos, teve maior domínio que o adversário das quatro casas centrais:

4R, 4D, 5R e 5D

Antes de seguir adiante, vamos dar uns conselhos de ordem geral.

## 26. ALGUNS CONSELHOS

1. É regra do jogo jogar a peça que se toca; não se deve, pois, aproximar a mão a uma peça senão para jogá-la. Aproximar a mão a diferentes peças é uma falta de ética do jogo. Ademais, longe de ajudar, não faz mais que confundir o pensamento.

2. Nas aberturas, tirem as peças rapidamente; geralmente, um ou os dois Cavalos antes que os Bispos. Ademais, roque do lado do Rei na primeira oportunidade.

3. Coordene-se a ação das peças e trate-se de manter os Peões em linha.

4. Convém habituar-se a jogar rapidamente, porém, com deliberação; nunca de forma apresada.

5. Procure-se desenvolver um estilo de jogo bem agressivo, atacando toda vez que se apresenta a ocasião. Deve-se tomar a iniciativa na primeira oportunidade. A iniciativa é uma vantagem.

6. Em geral, coloquem-se as Torres nas linhas abertas.

7. Não deixe nunca de fazer uma jogada por medo de perder. Quando se acredita que uma jogada é boa, o melhor é fazê-la, qualquer que seja

o resultado. A experiência é o melhor mestre. Deve-se ter em mente que deve se perder centenas de jogos antes de chegar a ser um bom jogador.

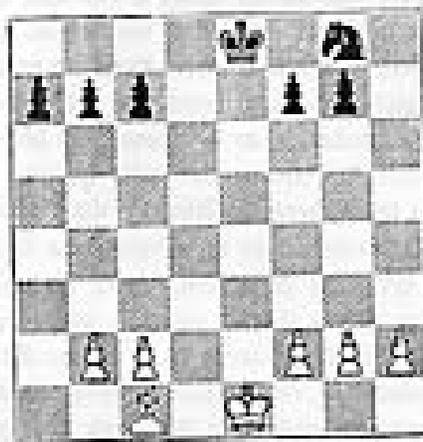
8. Procure-se jogar partidas de combinação, com o objetivo de ser um bom jogador.

Como é natural, estes e outros conselhos que damos de vez em quando são de ordem geral e, por conseguinte, não são regras fixas, infalíveis. Têm por fim ajudar o diletante a melhorar o seu estilo e o seu jogo até que encontre o meio apropriado às suas condições.

Uma vez chegado a este ponto, cada jogador deve adaptar seu jogo a suas faculdades, pois cada indivíduo tem marcadas predileções e certas coisas lhe resultam fáceis, enquanto outras lhe são difíceis.

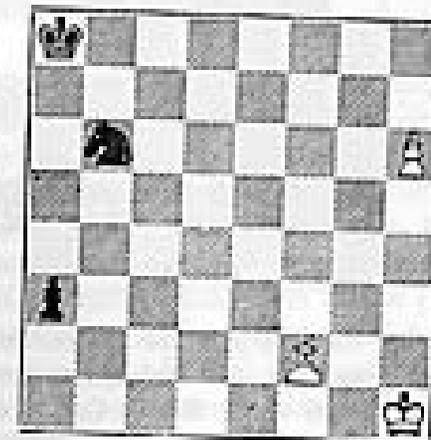
## 27. OS VALORES DO BISPO E DO CAVALO

Já vimos anteriormente algo a respeito da força relativa do Bispo e do Cavalo, estudando diversas posições. Vejamos agora outra posição.



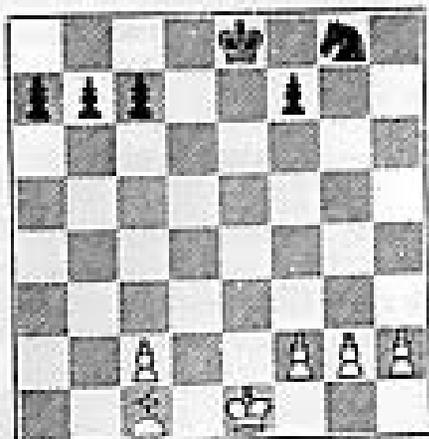
Neste caso há igualdade de Peões, porém há desequilíbrio na posição, posto que de cada lado há 3 Peões contra 2. Nestas posições, se os demais fatores são iguais, é uma vantagem ter o **Bispo**, pois este defende e ataca à longa distância, ao mesmo tempo, enquanto que o **Cavalo** só exerce pressão à curta distância. Ademais, nos finais, o

tempo é um fator de grande importância e o **Bispo** pode ir de um lado e outro do tabuleiro com muito maior rapidez que o **Cavalo**. Como ilustração do exposto anteriormente, tomemos a posição seguinte:



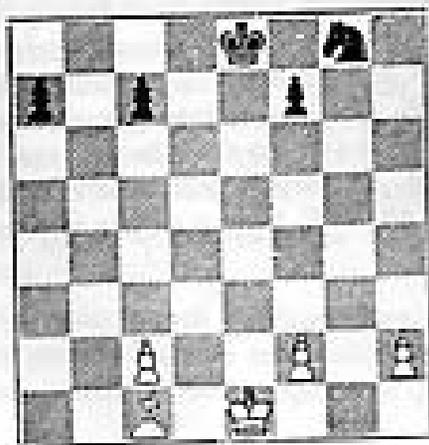
Aqui, jogue o branco ou jogue o preto, o branco ganha, pois o **Bispo** necessita só um tempo para ir a 5D e evitar a entrada do Peão preto em 8TD, enquanto que o **Cavalo** necessita três tempos para ir a 4R e assim evitar a entrada do Peão branco em 8TR. Ademais, note-se que o **Bispo** de 4R não só impede a entrada do Peão preto em 8TD, como também, ao mesmo tempo, a entrada do Peão branco em 8TR. Com o cavalo não sucede assim.

Vejamos outra posição:



Aqui há desequilíbrio maior ainda que na primeira posição e, por conseguinte, maior vantagem para quem tem o Bispo. O fato é que, nesta posição, é muito duvidoso que o preto possa empatar, e se isso consegue, é com muito trabalho.

Vejamos outra posição:



Nesta posição temos não só desequilíbrio, como, ademais, Peões isolados. Novamente as pretas terão grande dificuldade de empatar, e a razão é sempre a mesma, a saber: a maior rapidez do Bispo para transladar-se de um lado para outro do tabuleiro, e o fato de que o Bispo pode exercer à longa distância uma dupla ofensiva e defensiva, enquanto que o Cavalo só pode surtir esse efeito num raio de ação muito mais limitado. De tudo falado anteriormente se deduz o seguinte princípio:

"Nos finais, em posições de desequilíbrio, se os demais fatores são iguais, o Bispo tem uma manifesta vantagem sobre o Cavalo. Quanto maior o desequilíbrio, maior a vantagem."

Nossos leitores farão bem em estudar as diversas posições de que tratamos nesta lição e na anterior. Estudando-as e jogando-as até o final poderão aprender muito de tudo quanto se relaciona com as manobras do Bispo e do Cavalo.

Recordarão os amadores que falando da condição do jogo dissemos, entre outras coisas, que quando se via que a partida se decidiria por um final, devia considerar-se a classe de final que se ia produzir. Com efeito, muito amiúde, um dos jogadores se encontra no caso em que a posição que se apresenta pode ser liquidada de várias maneiras distintas e que, conforme se liquida a situação produzir-se-á um final ou outro.

Os jogadores que conhecem bem os princípios que governam diferentes finais poderão escolher com toda a certeza. O que não os conhece, jogará à boa ventura e, ademais, não saberá como continuar, uma vez que o final se tenha produzido.

Os leitores que nos seguiram através de nossas lições não terão dúvida alguma, creio eu, da exatidão de nossas asserções, a respeito da enorme importância que tem um conhecimento exato e profundo dos finais. Nos meus trinta e dois anos de experiência como jogador internacional de primeira linha estou cansado de ver, não só amadores, como mestres de primeira linha perderem inúmeras partidas por falta de conhecimentos suficientes nesta importantíssima fase do jogo. Isto me faz lembrar sempre de Janovsky.

## 28. PRECONCEITOS DE ALGUNS GRANDES MESTRES

Ali pelos anos de 1901, 2, 3 e 1904, Janovsky era um dos mestres mais temidos. Ele considerava a si mesmo superior a todos os demais. Tinha um sentido extraordinário da posição na abertura e da condição do jogo, porém detestava os finais, que jogava muito mal para um jogador do seu porte. Esta desigualdade produziu um estado psicológico em sua concepção de jogo, com resultados desfavoráveis para ele, desde logo. Durante vários anos, vivendo ambos na cidade de Manhattan, nos encontramos todos os dias no Manhattan Chess Club. As vezes falávamos de xadrez em geral e dos jogadores, em particular. Em diversas ocasiões tratei de demonstrar que ele, amiúde, perdia muitas partidas pelo seu conhecimento inexato e pouco profundo dos finais. Sua resposta foi sempre a mesma: — Detesto — dizia-me — os finais e, ademais, um jogo bem jogado não deve chegar ao final, mas deve terminar praticamente no meio do jogo.

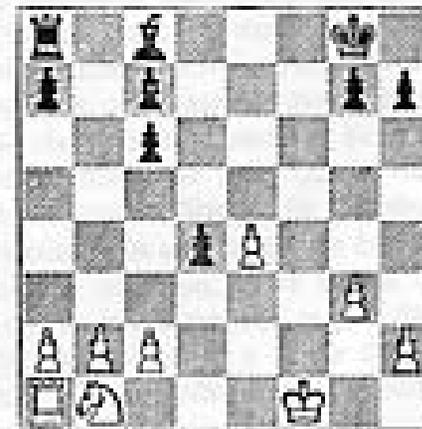
Essa concepção errada não só lhe custou muitas partidas, como tornou possível que muitos jogadores a ele inferiores, amiúde, lhe fizessem frente.

Em contraste a Janovsky, temos os jogadores modernos S. Flohr e S. Reshevsky, ambos exce-

leates finalistas, porém com um conceito bastante estreito das aberturas e da condição do jogo. Isto talvez se deve, em ambos os casos, à limitada educação que tiveram desde crianças, embora, no caso de Reshevsky, quando já era muito bom jogador, admiradores seus nos Estados Unidos compreendiam isso e obrigaram-no a ir à escola, e mais tarde a um colégio, onde adquiriu certos conhecimentos de ordem superior. Seu jogo, sem embargo, não adquiriu nunca suficiente elasticidade; desenvolveu muito mais as qualidades do lutador que as do artista.

## 29. UM FINAL MEMORÁVEL

Já tratamos de finais de Bispo contra Cavalo. Vamos agora estudar um final de partida ocorrido num jogo de um match pelo campeonato mundial, faz anos.



Jogam as pretas.

Esta posição sempre me pareceu muito interessante e digna de estudar. Temos o branco com seus Peões unidos, exceto pelo Peão isolado.

Este Peão aparece como a única debilidade do branco, porém, com este seu Rei muito perto,

na verdade parece que será possível levar o Rei branco a 3D e logo obter uma posição satisfatória.

Doutra parte, o preto tem seus Peões do lado da Dama, em situação pouco agradável, pelo menos na aparência. O Peão preto em 5D, sem dúvida, exerce pressão, pois não só impede a saída do C a 3BD, como também impede a chegada do Rei branco a 3R. O Rei branco, para defender seu Peão em 4R, terá que ir a 3D ou 3BR, ambas as casas suscetíveis de serem dominadas pelo Bispo preto. O Peão preto em 5D está, pois, bem colocado sob o ponto de vista ofensivo.

Porém, sob o ponto de vista defensivo é outra coisa, pois se o Rei branco vai a 3D, não só defenderá seu Peão em 4R, como atacará, ao mesmo tempo, o Peão preto em 5D. Ademais, se o Cavalo branco chega a 3CD, via 2D, o preto se verá em grandes dificuldades para defender seu Peão em 5D.

Muitos jogadores prefeririam a posição do branco, por parecer mais compacta; porém, o perito em finais observará, de início, que é bastante aberta e que há Peões em ambos os lados do tabuleiro, o que exigirá rapidez de movimento e liberdade de ação das peças. Nesse sentido, o preto tem, indubitavelmente, vantagem e, ademais, como há certo desequilíbrio na posição, o Bispo é superior ao Cavalo. O preto, ademais, tem a vantagem de jogar primeiro e, com muito acerto, faz sua primeira jogada 1. . . . TIC, atacando o Peão CD do adversário.

O branco, forçosamente, responde com 2. P3C, . . . e já vemos o mérito da primeira jogada

do preto, posto que a casa 3CD fica agora ocupada e o branco não pode levar ali seu Cavalo para atacar o Peão preto em 5D.

O jogo continua: 2. . . . T4C, ameaçando ganhar um Peão por meio de T4BD.

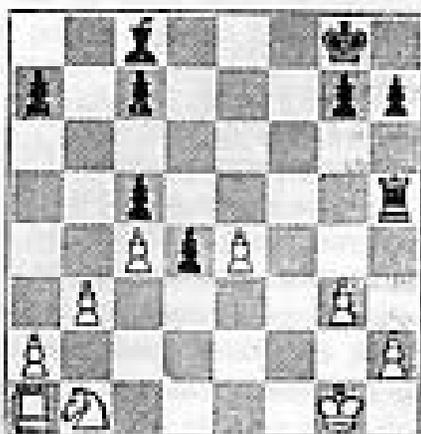
As brancas seguem com 3. P4B.

Com esta jogada as brancas evitam a perda do Peão, porém não só causam ao preto um Peão passado em 5D, como também lhe tiram uma casa a mais ao C, pois estando a casa 4BD ocupada pelo Peão, o C já não poderá ir de 2D a 4BD. Note-se a habilidade com que o preto vai limitando a liberdade de ação do adversário, com o que está aplicando um dos princípios fundamentais do Xadrez, a saber: "Guardar a liberdade de ação para suas peças, ao mesmo tempo em que se limita a ação das peças do adversário".

A partida continua: 3. . . . T4TR.

De novo ganhando tempo, e obrigando o Rei branco, ao mesmo tempo, a afastar-se do centro do tabuleiro, posto que o branco não pode responder com P4TR devido a P4CR, que ganharia pelo menos um Peão.

O jogo continua: 4 R1C, P4B.



Compare-se esta posição com a original e observe-se a mudança extraordinária que sofreu o tabuleiro em quatro jogadas somente. Note-se, sobretudo, a admirável posição estratégica dos Peões pretos do lado da Dama. Os 4 Peões estão em casas negras, de cor contrária à do Bispo, deixando este completamente livre para mover-se para as casas brancas, demonstrando assim, ao mesmo tempo, de maneira prática, a aplicação de um dos princípios por nós enunciados, a saber: "Quando se tem um Bispo, colocar os Peões próprios, em geral, em casas de cor contrária a do Bispo".

Do lado do branco achamos que quando este joga seu Cavalo a 2D, o dito Cavalo só pode avançar por 3BR, pois os próprios Peões brancos impedem sua ação.

5. C2D, R2B; 6. T1BR +, R2R; 7. P3TD, T3T. Preparando-se para entrar em ação por 3TD e assim, indiretamente, impedir P4CD do branco.

8. P4TR, T3TD; 9. T1T, B5C.

No fim, o Bispo preto entra em ação para paralisar por completo a ação do Cavalo e dos Peões brancos do lado do Rei. De novo note-se a posição estratégica do preto. Suas peças mantêm completa liberdade de ação, enquanto que ao mesmo tempo restringem a ação das peças do adversário.

A partida continua: 10. R2B, R3R. Agora o Rei preto avança sobre o Peão branco em 4R para decidir a partida. O branco não pode jogar C3B, porque BXC, seguido de R4R, ganharia facilmente.

Aqui se vê o que amiúde acontece nestes finais: a entrada do Rei decide a partida. A coordenação das peças do preto, neste final, é perfeita.

## 30. IDÉIA GERAL SOBRE AS ABERTURAS

Para variar o tema vamos discorrer um pouco sobre as aberturas. As aberturas podem tratar-se do ponto de vista do amador corrente ou sob o ponto de vista do perito. Para o amador, a teoria geral é suficiente; para o perito há que considerar ainda a parte técnica. A razão desta diferença é simples. O perito está habituado a tirar proveito de qualquer pequena vantagem, enquanto que o amador não tem a habilidade necessária para fazê-lo.

De todos os pontos de vista, a de Ruy Lopez é a abertura ideal para nosso propósito.

Vejamos, pois:

### 1. P4R, P4R.

Desde há muito sustentei que, em teoria geral, P4R por parte do branco, é uma das melhores jogadas que existem para abrir o jogo e talvez a melhor.

Da mesma maneira, sustentei sempre que contra P4R do branco, a melhor jogada do preto, por sua vez, é P4R.

A razão é simples: na abertura o jogador deve buscar a maneira de desenvolver suas peças com maior rapidez possível. Convém aqui chamar a

atenção sobre os elementos do jogo, que são: material, tempo, espaço e posição, sendo este último o elemento de maior importância, a tal ponto que se pode ir adiante nos outros três e perder um jogo por ter uma má posição. Feito este esclarecimento, continuemos nossa abertura:

### 2. C3BR, C3BD.

As brancas desenvolveram uma peça, colocaram-na numa posição central sólida e ao mesmo tempo atacam um Peão: dificilmente se pode fazer mais numa jogada. As pretas, por sua vez, fizeram o mesmo na ordem defensiva, isto é, desenvolveram seu Cavalo numa posição central sólida e, ao mesmo tempo, defenderam seu Peão.

Aqui devemos chamar a atenção sobre as quatro casas centrais, ou seja, 4R, 4D, 5R e 5D. Pode dizer-se que essas quatro casas são o terreno sobre o qual se disputa a batalha.

Em todas as aberturas luta-se pelo controle ou domínio dessas casas. No meio do jogo não se pode levar a cabo, com êxito, nenhum ataque violento contra o Rei, sem controle, pelo menos, de 3 dessas 4 casas, e ainda nos finais, a marcha do Rei para essas 4 casas, amiúde, decide a sorte da batalha.

Continuemos:

### 3. B5C.

Está delineado o Ruy Lopes, uma das aberturas mais sólidas e mais famosas em toda a história do xadrez.

### 3. P3TD.

A jogada favorita, hoje em dia, de todos os mestres do xadrez.

As antigas defesas de P3D, C3BR, CR2R e B4B são tidas como inferiores. Não estou inteiramente certo de que isto seja assim. Estou mais inclinado a acreditar o contrário.

Depois da terceira jogada das pretas, as brancas têm dois caminhos: é jogar BXC, e a outra, a mais corrente, é B4T.

Vejamos as duas variantes:

#### VARIANTE 1.<sup>a</sup>

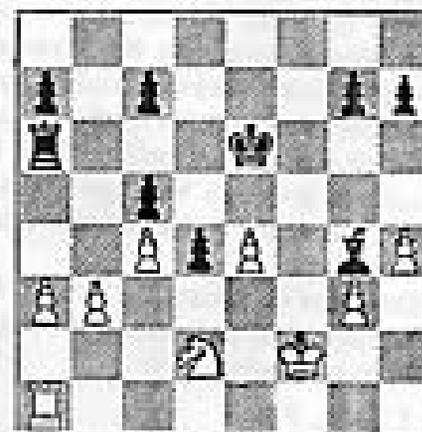
Brancas	Pretas
4. BXC,	PDXB
5. P4D (o melhor)	PXP
6. DXP	DXD
7. CXD	

Durante algum tempo o grande Lasker acreditou que as brancas deviam ganhar esta posição, fundando-se no que temos explicado em algumas de nossas lições anteriores, isto é, no fato de ter as brancas uma preponderância de Peões no lado do Rei. Com efeito, se agora se suprimissem todas as peças e ficassem só os Reis com os Peões, as brancas ganhariam, porque os três Peões brancos do lado da Dama podem deter por si só os 4 Peões do lado da Dama do preto, devido ao Peão dobrado, enquanto os 4 Peões brancos do lado do Rei não podem ser detidos pelos 3 Peões do preto.

Lasker, na prática, foi pouco a pouco abandonando este sistema, embora de vez em quando voltasse ao costume antigo, e, amiúde, com êxito.

### 31. ELOGIO DE LASKER

Sigamos com o final que deixamos na lição 28, depois da décima jogada do preto, R3R.



11. P4T, R4R; 12. R2C, T3BR; 13. T1R, P6D, ameaçando B7R seguido de R5D.

Como se havia notado, o branco pouco a pouco encontrou-se mais restringido em seus movimentos, até que agora se vê praticamente obrigado a mudar sua Torre em condições muito desvantajosas. Na realidade, a partida pode dar-se por terminada; porém, daremos mais umas jogadas, para

que se veja mais claramente a inutilidade dos esforços que possa fazer o branco.

14. T1BR, R5D; 15. T1T, P1T.

Agora este Peão detém o avanço do PR do branco, o que facilita a ação do Bispo e Rei pretos.

16. R2B, P3B. Para esgotar as jogadas do branco e ao mesmo tempo dominar as casas 4D e 4CD, por onde pudesse mais tarde entrar o Cavalo branco, por 1CD e 3BD.

17. P5TD, P3TD; 18. C1B, RXP; 19. R1R, B7R; 20. C2D + R6R; 21. C1C, R6B; 22. C3B, P4B; 23. C4T, P5B; 24. P5T, RXP; 25. CXP, P6B; 26. C4R + R5B; 27. C6D, P4B; 28. P4C, PXP; 29. P5B, P6C; 30. C4B, R6C e na jogada seguinte abandona o branco.

Este magnífico final deu-se na primeira partida do match para o Campeonato Mundial, realizado neste país no ano de 1907, entre o grande Lasker e o campeão dos Estados Unidos, naquela época, o mestre Frank J. Marshall.

Marshall era então um dos primeiros jogadores do mundo. Sempre foi, também, um bom finalista. Teve sempre preferência pelos Cavalos sobre os Bispos, um defeito que este final demonstra amplamente.

Enquanto ao Dr. Lasker, sua concepção estratégica do final e a tática empregada para levar a cabo seu plano honrariam qualquer campeão do mundo, e já que do Dr. Lasker falamos, chamamos a atenção dos nossos leitores sobre o fato de ser o grande Lasker um dos grandes mestres menos compreendidos pela maioria dos amadores de xadrez,

inclusive por muitos dos mestres. Amiúde, já se disse do Dr. Lasker que ele tinha um jogo pouco interessante, falta de brilhantismo, e muitas de suas vitórias se deviam, principalmente, a duas coisas, a saber: sua grande habilidade nos finais e os erros de seus adversários. Que era um grande finalista não resta dúvida. Era o melhor finalista que eu conheci, porém era, ao mesmo tempo, jogador mais profundo e de mais imaginação que vi. Faz já muitos anos, quando eu já havia chegado à culminância, meu amigo, o Sr. Walter Pen Shipley, de Filadélfia, escreveu-me uma carta e, entre outras coisas, me dizia:

"O senhor e Lasker são os únicos jogadores que eu conheci capazes de fazer combinações que não existem no tabuleiro."

Se se levar em conta de que o senhor Shipley foi, durante muitos anos, um dos melhores amadores dos Estados Unidos, que conheceu intimamente o grande Steinitz e Pillsbury, poder-se-á julgar o que significa essa asseveração a respeito do Dr. Lasker. O senhor Shipley conheceu intimamente o Dr. Lasker, e foi juiz do primeiro match para o Campeonato do Mundo, entre Steinitz e Lasker. Em certa ocasião o Dr. Shipley me disse que havia feito um estudo profundo das aberturas, e especialmente das variantes, que Steinitz tinha por hábito jogar. Isto contradiz a observação amiúde feita pelos comentaristas a respeito de Lasker, pretendendo que este não dedicava maior atenção nas aberturas. O fato é que as conhecia, porém não aceitava o ditado dos outros a respeito de muitas

dela. Ele sabia o que jogava, porém o que ele buscava não era o que buscavam os demais.

Lasker nunca recusou as complicações no meio do jogo, demonstração da confiança que tinha em seu poder de combinação e em sua capacidade para compreender bem o valor de determinada posição. Isto demonstrou-o amplamente em todos os seus matches. Todavia, ultimamente, no torneio de Nottingham, em 1936, quando tinha quase sessenta e oito anos, demonstrou, neste aspecto do jogo, sua superioridade sobre quase todos os mestres ali presentes. O fato foi o seguinte:

Eu tinha acabado de ganhar uma partida muito importante, e havia ido para o meu hotel. Durante o transcorrer da partida o meu adversário tinha alcançado uma magnífica posição, e num dado momento viu que, mediante uma pequena manobra, podia ganhar a qualidade. Lançou-se e ganhou a qualidade, porém, depois perdeu a partida. Muitos dos mestres mais fortes ali presentes passaram-se a estudar a partida. Todos partiam do momento em que começava a manobra para ganhar a qualidade. Todos resumiam que a manobra era correta e procuravam o erro depois. Assim ficaram por muito tempo e nisto chegou Lasker. Puseram-no ao corrente do resultado e mostraram-lhe a posição; porém assim que começaram a demonstrar-lhe a manobra para ganhar a qualidade, interrompeu-os e disse: "Não! isso nunca!".

O velho mestre se havia dado conta logo do que os outros não haviam visto: que o ganhar a qualidade era um erro, e que o meu adversário não somente perdia a vantagem que lhe dava sua mag-

nífica posição, mas que, com qualidade e tudo, tinha uma posição perdida. Havia compreendido que a combinação não a havia feito meu adversário, porém eu, ao permitir-lhe que ganhasse a qualidade. Assim o disse. Horas mais tarde, ao ver-me no hotel, aproximou-se de mim e disse:

"O senhor, sem dúvida, respirou livremente quando viu que o seu adversário mordeu o anzol." E continuou: "Estes jogadores não são tão fortes como a gente crê". A verdade é que Lasker foi o único ali presente que se deu conta do verdadeiro valor daquela posição, assim como das possibilidades que ela encerrava.

## 32. NORMAS A TER PRESENTE

Já falamos algo sobre as qualidades enxadrísticas do famoso Dr. Lasker, depois de ter estudado uma partida jogada por ele, cujo final eu sempre considerei como uma obra de arte enxadrística de primeira magnitude.

Antes de continuar vamos dar alguns princípios de ordem geral em relação aos finais:

1. O tempo é de suma importância nos finais. Isto é evidente, posto que, amiúde, se sacrifica tudo para coroar a Dama com um Peão, e, às vezes, com isso, se decide a partida.
2. Dois Bispos são superiores a dois Cavalos.
3. Geralmente o Bispo é superior ao Cavalo.
4. Geralmente, Torre e Bispo são superiores a Dama e Bispo.
5. Dama e Cavalo são superiores a Dama e Bispo.
6. Os Peões são mais fortes quando estão em linha.
7. Quando o contrário tem um Bispo, é melhor, em geral, colocar os Peões em casas da mesma cor à do Bispo contrário. Quando se tem um Bispo, colocar os Peões em casas de cor contrária

à do Bispo próprio. Neste caso, não se leva em consideração se o contrário tem ou não um Bispo.

8. O Rei, peça puramente defensiva na abertura e meio do jogo, converte-se amiúde nos finais em peça ofensiva, e muitas vezes decide o resultado da partida.

9. Nos finais que não têm Dama e só uma ou duas peças menores, quase sempre se deve avançar o Rei até o centro do tabuleiro. Se não há mais que Reis e Peões, maior motivo para adiantar o Rei.

Estas regras não são absolutas, porém surtem efeito em 90 por cento dos casos.

Todos estes princípios gerais, assim como todos os demais que viemos dando em nossas lições anteriores, se encontram amplamente explicados nas nossas obras. Aconselhamos aos nossos leitores que aprendam bem estes princípios, pois serão para eles muito úteis. Quando, já há alguns anos, enunciei pela primeira vez os princípios gerais expostos nestes artigos, um meu amigo, excelente jogador, diletante de primeira linha, escreveu-me uma carta em que dizia:

"O conhecimento desses princípios será de valor incalculável para a nova geração de enxadristas. Oxalá eu tivesse tido essa vantagem quando comecei."

### 33. ESTUDOS TEÓRICOS SOBRE FINAIS

Com freqüência, nos últimos vinte anos, muitos amadores me perguntaram se eu acreditava que os antigos mestres conheciam, anteriormente à publicação de meu livro *Fundamentos do Xadrez*, os princípios por mim enunciados. Minha resposta tem sido sempre a mesma. Não acredito que alguém os conhecesse todos. Quem sem dúvida sabia mais dessas coisas todas era Lasker. Muitos dos outros haviam aprendido alguns desses princípios, por experiência, sem que tivessem chegado a expô-los ou enunciar-los de uma forma precisa. Entre as primeiras figuras havia excelentes finalistas, como G. Maroczy, A. Rubinstein, Doctor O. S. Bernstein, Dr. Tarrasch, R. Teichmann e C. Schlechter. Maroczy jogava especialmente bem os finais de Dama. Rubinstein era bastante forte nos finais complicados de três ou quatro peças menores e Tarrasch havia estudado muito os finais de Torres. Deve-se levar em conta que durante muitos anos Tarrasch, Maroczy, Schlechter e Rubinstein foram contendores para o campeonato do mundo, que Lasker ostentava, e não é possível manter semelhante posição durante anos sem possuir força e conhecimentos excepcionais.

Por desgraça, feita exceção a Tarrasch, que publicou vários estudos sobre finais de Torres e Peões, nenhum deles deixou um só trabalho para finais.

Dos mestres modernos, só Euwe e Fine contribuíram ao conhecimento desta fase do jogo.

Na realidade, o que faz falta são três tratados: um, com finais de uma e duas Torres exclusivamente; outro, com finais de Dama, e por último, outro dedicado a finais de Bispo contra Cavalos. Para alcançar um bom resultado não é totalmente necessário ser um mestre de primeira classe. Existem muito jogadores fortes pelo mundo que poderiam prestar grande serviço ao enxadrista amador, empreendendo a publicação de um desses tratados.

Claro está que nos referimos a um tratado que constitua um estudo metódico de uma classe determinada de finais, tal como se costuma produzir nas partidas de cada dia. Como é sabido, existem algumas coleções de finais diversos, editados por autores mais ou menos conhecidos, como existem, ademais, as coleções de finais de determinados compositores, como Rinck e Troitzky. Todos estes livros têm um valor positivo, porém carecem, a meu juízo, da classificação e sistematização necessárias. (1) Troitzky, em 1934, na Rússia, publicou um livro dos seus finais, compostos durante quarenta anos. Troitzky, além de excelente compositor, era um jogador de grande força e, como consequência, sua coleção de finais é a melhor das que um só jogador possa apresentar. O fato de que o livro tenha

(1) Como é notório, hoje em dia (1950) existem numerosos e muitos autorizados textos sobre finais.

sido editado somente em russo, significa um sério inconveniente para os amadores latino-americanos.

Uma das coisas mais interessantes do livro é um capítulo à parte, no final, dedicado exclusivamente ao estudo dos finais de dois Cavalos contra Rei e Peão.

Troitzky faz um estudo minucioso, utilizando grande número de diagramas, para demonstrar a maneira de levar, com Rei e Cavalo, o Rei contrário ao redor do tabuleiro até poder encurralá-lo no lugar que se deseja.

Os amadores desta classe de finais devem adquirir a obra mencionada. Troitzky, de há muitos anos, especializou-se nesta classe de finais e não resta dúvida de que é a primeira autoridade mundial na matéria.

Para mim, o que dá mais valor ao livro é o fato de que a maioria dos finais, embora ideados, são suscetíveis de ocorrer em qualquer partida.

#### 34. FINAIS DE TORRES E PEÕES

Conforme anunciamos, vamos tratar dos finais de Torres e Peões.

Os finais de Torres e Peões de cada lado são muito freqüentes, porém muito difíceis e, amiúde, se convertem em finais de uma Torre e Peões. Há o exemplo clássico de uma final, mais de trinta anos, que vamos estudar. Eis aqui a posição:



Um exame da situação demonstra que há igualdade de material de ambos os lados. O branco tem o Rei mais no centro, porém, em troca, tem isolados os dois Peões do lado da Dama. O preto,

de sua parte, tem dois Peões unidos e suas Torres estão magnificamente colocadas em posição de ataque e podem mover-se livremente de um lado a outro do tabuleiro.

O branco tratará de levar seu Rei a 2CD ou 3CD, para proteger os Peões fracos e assim pode livrar suas Torres.

O preto, por sua vez, valendo-se da grande mobilidade de suas Torres, tratará de manter encerradas as Torres brancas e ao mesmo tempo impedir a chegada do Rei branco a 2 ou 3CD. Se obtém isso, então avançará com seu Rei até o ponto mais fraco que se apresenta, com o fim de obter a vantagem necessária para decidir o jogo.

Considerando a posição do diagrama, o jogo se desenvolve como se segue:

1. .... T5R +; 2. T2R, T5TD; 3. T2T, P4TR.

O preto se aproveita da imobilidade das Torres brancas para avançar do outro lado do tabuleiro e levar seu PTR a 5TR, com o que tornará praticamente impossível a ação dos Peões brancos do lado do Rei. Esse avanço encerra, ademais, uma ameaça que logo se desenvolverá de maneira perigosa.

4. T1D, T (4D) 4TD, para obrigar o branco a defender com a Torre de 1D o Peão em 3TD, com o que as Torres brancas ficam inteiramente aparteadas.

5. T (1D) 1T, P5T.

Compare-se esta posição com a posição original. Em cinco jogadas o preto não só manteve

as Torres brancas praticamente imóveis do lado da Dama, mas quase paralisa com este avanço os Peões brancos do lado do Rei. Ao mesmo tempo, o preto busca a maneira de forçar o branco a jogar P3BR, o que criará um vão em 3CR do branco, onde pode levar o Rei preto. Se o preto consegue levar seu Rei a 6CR, o jogo do adversário se tornará indefensável.

6. R2D, R2C; 7. R2B, T4CR. Antes que o branco possa organizar sua defesa, o preto se aproveita da grande mobilidade de suas Torres para transladar o ataque do lado da Dama ao lado do Rei. Note-se a força que exerce o Peão preto em 5TR.

8. T1CR, ...

Se as brancas tivessem jogado R3C, então 8... T54T; 9. P3B, e se tivesse criado o vão em 3CR das brancas,

8. .... T5BR.

Note-se como agora que o Rei branco está do lado da Dama, o preto transfere o ataque ao lado do Rei. O branco não pode responder a este último golpe do preto com R3C, porque então viria T4C, xeque, seguido de TXP, xeque, ganhando uma Torre.

9. R3D, T6B +, e, em poucas jogadas o branco rendeu-se.

Se agora o branco tivesse continuado com PNT, então T2T seguido de T8TR, ganhando o PTR do branco e, com isso, a partida.

Os que acompanharam nossa lição terão notado neste final a aplicação rigorosa de dois dos grandes princípios gerais do xadrez, a saber:

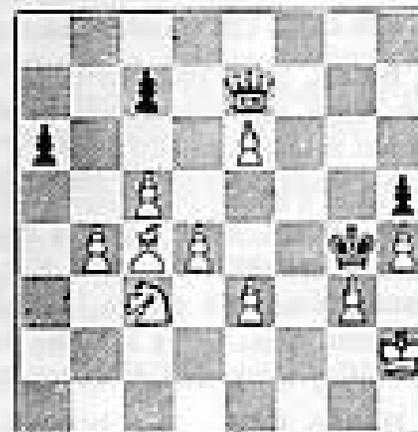
1.º Assumir a iniciativa na primeira oportunidade e tratar de mantê-la.

2.º Manter a liberdade de ação das próprias peças, ao mesmo tempo que se limita a ação das peças do adversário.

### 35. UM FINAL DE TROITZKY

Faz pouco ocupei-me de Troitzky e das suas magníficas composições. Disse que, a meu juízo, suas composições eram de grande valor, não somente pela beleza que encerravam, como também por serem posições susceptíveis de ocorrer numa partida corrente, cada dia.

Em minha opinião, Troitzky é o melhor de todos os compositores de finais que conheci. Não sabemos de nenhum outro que tenha composto tantos e tão diferentes finais de primeira ordem. Para deleite de nossos leitores, eis aqui um dos seus finais:



A posição é sumamente interessante. Em material, as brancas têm B, C e 3 Peões pela Dama, o que, em todo caso, seria suficiente para empatar, a muito custo, com todas as probabilidades a favor da Dama. O perito, na posição do texto, notaria, sem dúvida alguma, que o Rei preto está quase fechado e, por conseguinte, em situação perigosa; porém ao mesmo tempo veria que o Rei branco está descoberto, e pondo na balança os prós e os contras, poderia muito bem pensar que a partida terminaria empatada.

B1B, C4R, C2R e B×P são todas as jogadas a considerar. Esta última parece garantir ao branco o empate e, por conseguinte, seria a jogada que escolheriam todos aqueles jogadores que não vissem uma maneira clara e definitiva de ganhar. Sem dúvida, a maneira exata de proceder é outra e sumamente sutil, por certo.

Eis aqui o procedimento:

1. B2R +, R4B; 2. C5D (a primeira surpresa).
2. . . ., DXPR. Se as pretas tivessem jogado D1R, R3D + xeque, ganhariam logo. Se a Dama preta tivesse ido a qualquer outra casa, P7R ganharia logo. A jogada do texto é, pois, a melhor.
3. B3D + R5C; 4. B4R (segunda surpresa). As brancas ameaçam C3R, e as pretas não podem tomar o Bispo devido a C6B, xeque. Não há, pois, mais uma jogada; 4. . . ., D3T; 5. C4B. As brancas ameaçam R2C, seguido de C3D. Continuemos:
5. . . ., D3B; 6. C3D, . . . A beleza da idéia é extraordinária: este Cavalo não só ameaça mate em 2B e 5R, como defende, ao mesmo tempo, o

Bispo em 4R e impede que a Dama preta possa dar xeque ao Rei branco.

A partida continua:

6. . . ., DXP; 7. P6B, já ponteia 7. . . ., P4T. A única jogada; o resto das peças está imóvel. 8. P5C. Uma última fineza, e muito necessária por certo, pois se o branco tivesse jogado PXP, as pretas respondiam com D7C, xeque, empatando, por Rei encurralado.

O resto do final não tem importância, pois agora virá:

8. . . ., P5T; 9. P6C, P6T; 10. PXP, D×B; 11. C2B + R6B; 12. C×D, P7T; 13. C2D + seguido de C3C, e assunto terminado. Realmente, um final maravilhoso.

Na minha opinião, este é um dos finais que melhor demonstram as três condições que eu julgo necessárias para considerar como uma obra mestra, um final elaborado.

Essas três condições são: posição natural, profundidade e beleza.

### 36. OPINIÃO SOBRE OS PROBLEMAS CRIADOS

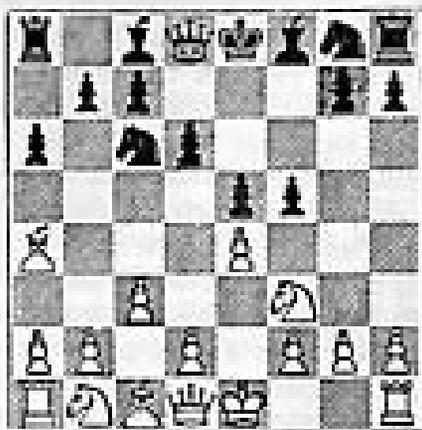
Em várias ocasiões alguns amadores me perguntaram se eu considerava boa prática resolver problemas. Em minha opinião resolver problemas estimula algo à imaginação; porém, por outra parte, tem o inconveniente de que as posições nos problemas são quase sempre totalmente fictícias. O que considerarei sempre como prática excelente é a solução de finais, sobretudo quando estes são da natureza no final que acabamos de estudar, pois nestes finais não só se exercita a imaginação, como também se luta nas mesmas condições que se obtém numa partida regular.

### 37. VARIANTE STEINER DEFERIDA NA ABERTURA ESPANHOLA

Faz dias, examinando uns papéis, encontrei-me com uma partida jogada por mim em Budapeste no torneio de 1928 ou 1929. Não recordo a data. Meu adversário foi A. Steiner, um dos irmãos, conhecidos jogadores daquele país. Steiner levava as brancas e delincoou um Ruy Lopez. Parece que havia visto uma partida jogada por mim, em que eu havia empregado com êxito a defesa P3TD, seguida de P3D, cuja defesa recomendei em outra ocasião. Disse que quando o preto desejava ganhar, essa era a melhor defesa, por ser a menos conhecida. Steiner parece que o tinha estudado e acreditava ter encontrado uma boa variante para o branco. Eu, de minha parte, estive disposto a jogar a dita variante. A partida resultou movimentada e muito interessante, não só pelo que se jogou, como ainda pelas muitas variantes que se apresentaram, mas que não foram jogadas.

Para variar um pouco o tema e pelo interesse analítico que tem, vamos descrever a partida com alguns comentários. Incidentalmente, confesso que não creio que esta partida seja muito conhecida pelos amadores latino-americanos. A partida, por seu desenvolvimento, é de grande valor técnico. Ei-la aqui:

Brancas	Pretas
1. P4R,	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C,	P3TD
4. B4T	P3D
5. P3B,	P4B (1)



Até agora não vi análise alguma que destrua esta defesa, que eu revivi no Torneio de Berlim contra Reti.

6. P×P,

Reti jogou P4D, ao que eu respondi com PB×P.

6. ...	B×P
7. P4D,	P5R
8. B5CR	B2R

(1) Nos meios técnicos esta jogada é conhecida com o nome de Variante Senta, nome do torneio de Budapeste, 1928, onde Capablanca a pôs em moda. Até hoje não foi encontrada (segundo o Sr. Erwe) uma refutação convincente.

A alternativa seria C3B.

9. C4T,	B3R
10. B×B,	CR×B

É evidente que as pretas já alcançaram uma vantagem de posição.

A variante do branco ficou inteiramente refutada.

11. D5T +,	P3C
------------	-----

Também as pretas podiam ter jogado B2B, seguido de 0—0.

12. D6T,	C1C
----------	-----

13. D4B,	...
----------	-----

Esta é a posição mais crítica da partida. Se agora as brancas tivessem jogado D7C, as pretas poderiam jogar D3B ou DXC, com vantagem. Vejamos esta última variante, que é a mais precisa.

13. D7C, DXC; 14. B×C, xeque, PXB; 15. DXT, 0—0—0.

16. C3TD, P6R; 17. 0—0—0, P7R. 18. TD1R, C3B; 19. D7C, TIC; 20. D7R, T1R; 21. D7C, DXPB, e a posição do branco é insustentável. Há muitas variantes sumamente interessantes, porém a que acabamos de ver mostra de uma maneira clara e evidente que o branco fez bem em jogar D5B e não D7C.

Continuemos a partida.

O branco fez sua jogada 13. D4B, e agora o preto joga C3B.

13. ...	C3B
14. C2D.	0—0
15. 0—0	

Claro está que se 15. CNPR, C4TR; 16. D5C, T5B, ganhando uma peça.

15. ...,	P4D
16. D5C,	C4TR

Como se terá notado, todo o plano do preto está dirigido contra o C branco em 4TR. Esse Cavalo está mal colocado, e para não perdê-lo, o branco se verá obrigado a jogar P3CR, criando um vazio em 6TR para o preto.

17. DXD	CXD
18. P3CR,	B6T
19. C2C,	C3R

Agora se vê mais claro o resultado das manobras anteriores. O preto ameaçava C4C, seguido de C6B +. Se o branco jogar TD1R, sua Torre em 1BR e seu Cavalo em 2CR não poderão mover-se. Do outro lado, se o branco jogar TR1R, o preto dobrará suas Torres na linha BR, atacando o FBR do branco, que não poderá ser defendido.

Continuemos:

20. B3C,	P3B
21. B1D,	TD1R

O preto vai preparando suas baterias, contando com que, tarde ou cedo, o branco se verá forçado a jogar P4BR para dar ao seu jogo. Então o preto terá um forte Peão passado em 5R. Os amadores devem notar que, estrategicamente, os Peões brancos estão muito bem colocados, em relação ao seu próprio Bispo, e isso constitui um ponto a favor do branco, enquanto este mantém o seu

Bispo; porém, uma vez mudado o Bispo, essa vantagem desaparece, e então essa situação se converte em desvantagem, posto que o preto tem um Bispo que domina as casas brancas.

Como recordarão nossos leitores, este é um dos princípios que me esforcei sempre em defender.

22. BXC	PXB
23. P4BR	P5T

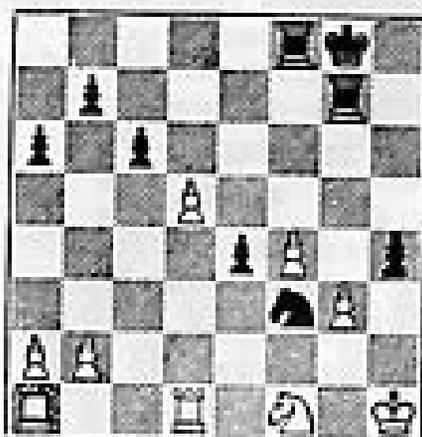
Para desfazer-se do Peão dobrado e ao mesmo tempo debilitar os Peões brancos do lado do Rei.

24. TR1R,	PXP
25. PXP,	BXC
26. RNB,	T2R
27. C1B,	T2C
28. R1T,	P4TR

Ameaçando P5T, ganhando pelo menos um Peão. Pode-se dizer que as brancas estão perdidas. A contra-demonstração que farão agora não é mais que o produto do desespero. Continuemos:

29. P4B,	CXPD
30. TR1D,	C6B
31. PXP,	P5T

Muitos comentaristas disseram que eu devia ter jogado TXPR. Isso é um erro, pois se a dita jogada dava vantagem e provavelmente ganhava, não era, contudo, tão forte e decisiva como a jogada do texto. Este é um bom lugar para chamar a atenção dos amadores sobre as chamadas jogadas brilhantes com entrega de peças. Essas jogadas são



brilhantes quando são as mais fortes; porém, caso contrário, longe de ser brilhantes, a meu juízo, são jogadas inferiores. O mestre, se for um verdadeiro artista, deve buscar a perfeição e não fogos de artifício com o fim de deslumbrar a concorrência.

O fato é que, nesta partida, quando eu joguei 29. . . ., **CXPD**, já havia visto que nessa posição se podia jogar **TXPB**; porém, ao chegar aqui e refletir, pude comprovar que **P5T** era mais forte, e por conseguinte me decidi pela jogada do texto. Vejamos o que teria acontecido se tivesse jogado 31. . . ., **TXPB**. Então teríamos:

32. **PXPB**, **TXP**; 33. **C×T**, **T5T +**; 34. **R2C**, **T7T +**; 35. **R1B**, **P6R**; 36. **T8D +**, **R2B**; 37. **T7D +**, **R3R**; 38. **T7R +**, **RXT**; 39. **C5B +**, **R3R**; 40. **CXP**, **PXP**; 41.—**C1D**, **T7BD**, e, embora nesta posição deva ganhar-se, não se pode dizer, contudo, que seja melhor do que a que se obteve com a jogada do texto.

Volvamos, pois, à partida. O preto fez sua jogada 31. . . ., **P5T**, e a partida continua:

32. **P6D**, **PXP**  
 33. **R2C**, **C5T +**  
 34. **R1C**, **P7C**

Um erro; com **C4B** as pretas teriam ganho facilmente.

35. **C2T**, **TXP**  
 36. **T4D**, **T2D**  
 37. **T1R**, **C4B**  
 38. **T4XP**, **TXT**  
 39. **TXT**, **TXP**  
 40. **C3B**, **T3C**  
 41. **T5R**, **C3D**  
 42. **T2R**, **R1B**  
 43. **TXP**, **T3B**

Como consequência de sua jogada 34, o preto se vê agora com um final difícil. Por sorte, neste momento difícil o preto joga com grande precisão. O problema consiste em levar o Rei preto até os Peões do contrário e o levar no centro do tabuleiro antes que o adversário. Nossos leitores lembrar-se-ão às vezes que temos repetido em nossos artigos como amiúde, nos finais, o Rei decide a contenda.

44. **C5R**, **R2R**  
 45. **T2B**, **T3R**  
 46. **C3D**, **T6R**

- |     |      |      |
|-----|------|------|
| 47. | C4B, | C5B  |
| 48. | P3C, | C4R  |
| 49. | C2C, | T6BD |
| 50. | T2R  | R3D  |

Agora as peças pretas estão bem colocadas para o assalto final. Note-se como o Rei preto veio de ICR a 3D, enquanto o Rei branco permaneceu sem se mover em ICR.

- |     |      |       |
|-----|------|-------|
| 51. | R1B, | T8B + |
| 52. | R2B, | C6D + |
| 53. | R3R, | C5C   |
| 54. | P3T, | T6B + |
| 55. | R4D, | T7B   |
| 56. | T1R, | P4B + |
| 57. | R4R, | TXC   |
| 58. | PXC, | T5C + |

e em poucas jogadas o branco se entregou.

Uma partida instrutiva e interessante ao mesmo tempo.

## 38. OS VELHOS MESTRES

Falando com um dos melhores amadores de Nova York, a propósito de ensino do xadrez de acordo com os princípios gerais por mim sustentados, dizia ele:

"Indubitavelmente, se os tratados dos grandes mestres dedicassem mais atenção aos princípios gerais do xadrez, os amadores teriam uma compreensão mais ampla e mais exata do mérito de muitas das partidas que diariamente se realizam."

Vem-me à memória, a propósito disto, a realidade de que uma das razões que me permitiram durante muitos anos fazer "recordes" nunca iguados em partidas simultâneas, foi a aplicação contínua desses princípios. Ainda hoje, graças a eles, é que posso enfrentar com êxito vinte ou vinte e cinco jogadores de primeira classe de qualquer clube do mundo.

Os aficionados lembrarão minha partida contra Steiner, no torneio de Budapeste. O diretor daquele torneio foi o grande mestre húngaro Geza-Maroczy. Maroczy tem, hoje, mais de setenta anos e, segundo o que sei, está vivendo em Budapeste, capital da Hungria, seu país natal. Maroczy é engenheiro de profissão e como tal tomou parte ativa na construção dos primeiros aquedutos da cidade

de Budapeste. Muito cavalheiro e correto, tem muitos amigos e admiradores na Inglaterra, Holanda e Estados Unidos da América, em cujos países residia por muito tempo.

Como enxadrista, só faltou-lhe um pouco mais de imaginação e espírito agressivo. Seu juízo da posição, qualidade máxima do verdadeiro mestre, foi excelente, enquanto se manteve nas linhas do tabuleiro. Jogador muito preciso e excelente finalista, adquiriu renome como perito em finais de Dama.

Num torneio de muitos anos atrás ganhou um final de Cavalos contra o mestre de Viena, Marco, que passou à história como um dos grandes clássicos nessa classe de finais.

O grande mestre Teichmann tinha grande respeito por sua habilidade. Recordo que, durante o grande torneio internacional de San Sebastián, em 1911, falava-me um dia Teichmann dos participantes do torneio, e dizia-me: "Maroczy é um jogador muito profundo e joga muito bem os finais; em boa forma, é um adversário muito perigoso nesta classe de torneios".

Como meus leitores sabem, esse foi o meu primeiro torneio na Europa, e tive a boa sorte de ganhá-lo. Nessa época eu não conhecia os grandes mestres europeus e só graças à bondade de alguns deles, como Teichmann, Schlechter, Maroczy e Tarrasch, pude inteirar-me de muitas de suas qualidades e do verdadeiro valor com que se consideravam uns aos outros. Os russos, representados por Rubinstein, Bernstein e Nimzowitsch, se mantinham à parte e não tinham as simpatias dos de-

mais jogadores. De tudo o que se dizia podia deduzir-se de que Tarrasch, Schlechter, Maroczy e Rubinstein eram tidos como os mais fortes. Porém, voltemos a Maroczy, de quem estamos tratando.

Ali pelo ano 29, quando Maroczy já andava ao redor dos sessenta anos e fazia já tempo que não participava dos grandes torneios, os jovens jogadores húngaros começaram a dizer que Maroczy havia passado à história, que os jogadores novos eram superiores aos jogadores da sua época e argumentavam da mesma forma que fazem hoje em dia os jogadores jovens em relação aos mestres de vinte ou trinta anos atrás.

Maroczy contou-me tudo e me disse: "Estes jovens jogadores húngaros não valem grande coisa. Jogam bem, porém não passam de jogadores de segunda ou terceira ordem. Não conhecem o verdadeiro jogo, o jogo dos grandes mestres; porém acreditam que sabem muito, e deixam que os outros espalhem que são mais fortes que eu; eu, por minha parte — dizia-me —, já estou velho. Não tenho o interesse de antes; porém me affligiram tanto as suas pretensões que lhes disse estar disposto a jogar um "match com qualquer deles".

Estas palavras de Maroczy deram como resultado que se organizasse um "match" entre um dos jovens húngaros que acabava de ganhar o campeonato da Hungria e o velho grande mestre.

O resultado do "match" foi um êxito completo para Maroczy, pois seu adversário perdeu cinco partidas e não se pôde marcar um só ponto a seu favor.

Maroczy era um bom professor e treinador para jogadores de talento. Grande parte do êxito de Miss Menchick se deve ao tempo que Maroczy lhe dedicou quando a atual campeã do mundo era jovem e se achava em Hastings. Naquela época, Miss Menchick era<sup>(1)</sup> somente uma jogadora jovem, com talento, mas que até então não havia demonstrado maior força. Maroczy, que na ocasião residia em Hastings, deu-se conta da habilidade natural da jovem e dedicou-se a ensiná-la. A discípula fez honra ao mestre. Não cabe dúvida de que Miss Menchick é muito superior a quantas jogadoras se conheceram até agora.

Respeito a força relativa entre Maroczy e os jovens grandes mestres da atualidade: minha opinião é que, com exceção de Botvinnik e Keres, Maroczy, em sua época boa, era superior a qualquer dos outros jogadores atuais.

Se se leva em conta de que, pelo ano de 1900, Marozek era um dos primeiros jogadores do mundo e que trinta anos mais tarde era capaz de dar tão tremenda derrota ao campeão da Hungria, há que convir que, para comparar a outro jogador com ele, será necessário uma atuação semelhante por um período de tempo mais ou menos igual. Isto traz a cotejo a questão de que os jogadores de hoje são tão fortes, ou mais, que os jogadores de há trinta anos.

Os jogadores modernos acreditam que sabem mais e que são mais fortes que os jogadores de há

(1) Vera Menchick, a melhor esquadrista de sua época, morreu trágicamente, durante a Segunda Guerra Mundial, vítima das famosas V-2 alemãs.

30 anos. Na minha opinião, este é um erro de marca maior. Um grupo de jogadores como Tarrasch, Schlechter, Maroczy, Rubinstein, Lasker e eu, tal como éramos há trinta anos, não existe hoje, nem creio que haja existido em outros tempos. E leve-se em consideração que não nomeio Bernstein, Marshall, Duras, Vidmar, Teichmann, Janowsky, Spielman e Tartakover, todos vencedores de torneios e "matches" de importância.

Maroczy, grande admirador de Morphy, publicou, há alguns anos, a melhor coleção das partidas do famoso mestre americano, recopilada até essa data.

Sua contribuição principal à técnica das aberturas tem sido a conhecida variante na defesa siciliana, na qual as brancas estabelecem uma formação de Peões em 2TD, 3CD, 4BD, 4R, 3BR, 2CR, 2TR, contra a formação do preto, 2TR, 3CR, 2BR, 2R, 3D, 2CD, 2TD.

Esta formação dos Peões brancos é considerada tão vantajosa que as pretas a evitam, geralmente, por todos os meios a seu alcance.

Esta é uma síntese, a grandes traços, da simpática figura do grande mestre húngaro.