



Jogo de Damas

W. Esquerdo

Curso de Damas Brasileiras



Jogo de Damas

Damas é um jogo no qual os participantes, em duelo mental, executam planos táticos e estratégicos, armam ciladas e tramam combinações, num esplêndido exercício de memória, de imaginação e de atenção.

Trata-se, sem dúvida, de um passatempo, mas altamente educativo pelo extraordinário poder de reflexão que desenvolve.

Neste sentido alguns o reputam mais eficiente do que o próprio jogo de xadrez, por ser mais simples e praticável.

O principiante encontrará neste livro não só as regras do jogo, como também a descrição e desenvolvimento dos melhores lances e jogadas que se podem engendrar para chegar mais rapidamente à vitória.



W. Bakumenko

*Campeão Russo de 1927
Vencedor do Torneio Paulista de 1963
e do Brasileiro por Equipes de 1969*

Jogo de Damas
(Curso de Damas Brasileiras)



PREFÁCIO	7
INTRODUÇÃO	8
SOBRE O JOGO DE DAMAS	10

CAPÍTULO 1

<i>Descrição do jogo de damas</i>	11
Regras do jogo	11
Regras suplementares de competição	14
Regras do perfeito damista	19
Termos técnicos	20
Reprodução de partida	21
“Zeitnot”	23

CAPÍTULO 2

<i>Partidas miniaturas</i>	25
Golpes nas aberturas	25
Amigo da onça	43

CAPÍTULO 3

<i>Elementos básicos do jogo</i>	45
Noções sobre tempo	45
O tempo e sua importância	45
A troca	48
O valor das casas do tabuleiro	49
As pedras atrasadas	50
A pedra isolada	52
O centro e sua significação	54
O cerco do centro	55
Posições simétricas	57

CAPÍTULO 4

<i>Elementos táticos do jogo</i>	60
As combinações	60
O cálculo das combinações	61
Semelhança fatal	62
Condições para as combinações	63
Criação das posições gradeadas	65
Jogo posicional e jogo de combinação	66
O sacrifício	67
Uma partida de sacrifício	69
As ciladas	70

CAPÍTULO 5

<i>60 Combinações seleccionadas</i>	76
Soluções das combinações	86

CAPÍTULO 6

<i>Finais das partidas. Finais de estudo. Estudos</i>	91
Três damas contra uma dama. "A forçada"	91
Três peças contra uma dama	94
Finais de pedras	96
Duas pedras contra duas pedras	96
Três pedras contra duas pedras	98
Três pedras contra três pedras	100
Uma dama e pedra contra três pedras	105
Uma dama e duas pedras contra duas pedras	107
Uma dama e duas pedras contra uma dama e pedra	109
Duas damas e pedra contra uma dama e pedra	110
Três damas contra uma dama e pedra	117
Uma dama e três pedras contra uma dama e pedra	120
Duas damas e duas pedras contra uma dama e pedra	123
Duas damas e duas pedras contra uma dama e duas pedras	125
Método de cálculo nos finais de pedras	126
Isto aconteceu uma vez... ..	127

O origem do jogo de damas, como do jogo de xadrez, perde-se em brumas de tempos idos. Aceita-se, geralmente, a teoria de ambos terem uma origem comum. Entretanto, quando o xadrez, já desde alguns séculos, possui uma regulamentação uniforme e universal, não é possível dizer o mesmo do jogo de damas, que está sendo jogado, ainda hoje, de muitas maneiras diferentes, a despeito da sua grande difusão em todos os países civilizados.

Ao nos aprofundarmos na literatura e prática damística, deparamo-nos com uma verdadeira "Torre de Babel", no que tange às regras, tornando difícil a sua generalização, visto serem as divergências múltiplas e sutis.

Apesar desses obstáculos, durante séculos tem mostrado interesse pelo jogo de damas grande número de amadores de diferentes idades e profissões.

Porquê este jogo teve tão largo desenvolvimento entre os povos do mundo? Qual a sua utilidade?

É um jogo esportivo, educacional e recreativo também, no qual os jogadores, em luta intelectual, realizam os planos de tática e estratégia, inventam ciladas e combinações, treinam sua memória, atenção, imaginação, orientação e cálculo.

O sucesso permanente no jogo de damas está não na sorte, mas fundado em bases científicas no conhecimento de cálculo exato e profundo, na adaptação das leis e princípios de luta posicional, na execução de combinações e ciladas, na realização de planos próprios e destruição dos planos do adversário, no estudo permanente e profundo da teoria do jogo, no enriquecimento da sua experiência prática.

A seleção e distribuição do material deste livro tem por objetivo:

1.º) Implantar entre os leitores o hábito de pensar conforme as leis da lógica do jogo de damas;

2.º) Ensinar o leitor a compreender as posições de jogo, com exemplos típicos e simples, os quais servem para orientação e elaboração dum plano correto de como desenvolver o jogo.

O AUTOR

INTRODUÇÃO

Três fases distintas constituem a Partida de Damas: a abertura, o meio-jogo e o final.

A abertura se caracteriza pela busca do desenvolvimento das pedras e objetiva, imediatamente, o domínio ou ocupação do centro e dos pontos fortes do tabuleiro.

Já o meio-jogo é o campo — por excelência — de aplicação do jogo pessoal do damista e resulta como componente de três setores: discernimento analítico da posição, capacidade combinativa e análise psicológica de fatores correlatos.

Pelo discernimento analítico da posição, decidirá o damista sobre a conduta geral a ser imprimida à partida: se dentro de uma concepção estratégica, ou se no estilo romântico das combinações táticas.

A capacidade combinativa é característica dos imortais do tabuleiro: consiste na profundidade da análise e traz como consequência a possibilidade de execução de manobras táticas, em busca de uma vantagem material ou objetivando, ao final, uma superioridade posicional.

A análise psicológica de fatores correlatos consiste no estudo e no avaliação de elementos que gravitam em torno do tabuleiro, e que exercem uma influência indireta sobre o evoluir, e o desenlace da partida.

Segue-se a terceira fase da partida — o final — que pode ser resumido na solução de um problema técnico coroando de êxito as vantagens materiais ou posicionais obtidas nas fases precedentes.

O final constitui a parte mais bela do jogo de damas embora seja, também, mais difícil, pois exige do damista talento, imaginação, conhecimento teórico, atenção contínua e bom cálculo. Certamente, uma manobra precipitada, ou mal calculada, poderá anular um grande esforço, que fora desenvolvido na abertura, ou no meio-jogo.

Um estudo profundo dos finais traz grande proveito para o damista amador. O bom conhecimento dos métodos e das maneiras de estudo intensifica o pensamento damístico e o faz mais perspicaz.

O damista que conhece muitos pormenores de técnica do jogo de damas, jogando a partida, sente-se mais firme e calmo, sabendo, que em caso de necessidade ele não somente aproveita os detalhes conhecidos, mas, também, evita as ciladas colocadas por seu adversário.

SOBRE O JOGO DE DAMAS...

Afirmando o valor do Jogo de Damas no desenvolvimento do raciocínio, sentimo-nos muito honrados, transcrevendo aqui, como uma homenagem, o que escreve desse jogo o grande escritor norte-americano Edgar Allan Poe, em seu romance “Duplo Assassinato na Rua Morgue”.

“Aproveito portanto esta ocasião para proclamar que o alto poder da reflexão é muito mais ativo e proveitosamente explorado pelo modesto jogo de damas do que por toda a laboriosa futilidade do xadrez. Neste último jogo, em que as peças são dotadas de movimentos diversos e bizarros, representam valores tão variados, a complexidade é tomada — erro muito comum — por profundidade. A atenção é poderosamente posta em jogo. Se ela se relaxa um instante, comete-se um erro, de que resulta uma perda ou derrota. Como os movimentos possíveis são, não só variados, mas desiguais em “potência”, as probabilidades de erros tais são muito multiplicadas; e em nove casos sobre dez, quem ganha é o jogador mais atento e não o mais hábil. Nas damas, ao contrário, em que o movimento é simples em sua espécie e sofre apenas poucas variações, as probabilidades de inadvertência são muito menores, e a atenção não sendo absolutamente e inteiramente açambarcada, todas as vantagens obtidas por um dos dois jogadores só podem ser conseguidas por uma perspicácia superior.”

EDGAR ALLAN POE

“O jogo de damas é a mãe do xadrez — e uma mãe digna.”

EMANUEL LASKER
Ex-campeão mundial de xadrez

CAPÍTULO 1

DESCRIÇÃO DO JOGO DE DAMAS

REGRAS DO JOGO

Artigo 1.º – Definição e objetivo

a) O Jogo de Damas se pratica entre dois parceiros, em tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, dispondo, de 12 pedras brancas e 12 pretas.

b) O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O parceiro que o conseguir ganha a partida.

Artigo 2.º – Do tabuleiro de damas

O tabuleiro deve ser colocado de modo que a casa angular à esquerda de cada parceiro seja escura.

Artigo 3.º – Da posição das pedras

No início da partida, as pedras devem ser colocadas no tabuleiro sobre as casas escuras, da seguinte forma: nas três primeiras filas horizontais, as pedras brancas; e, nas três últi-

mas, as pedras pretas. (Ver Diagrama 1).

Artigo 4.º – Da marcha da pedra

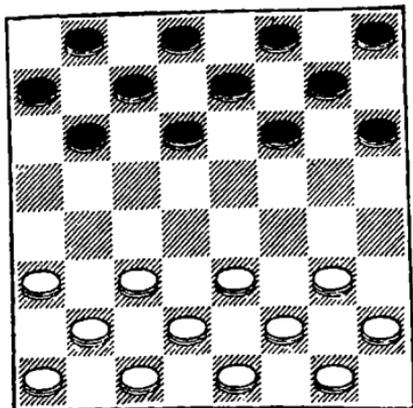
a) A pedra movimenta-se em diagonal, sobre as casas escuras, para a frente, e uma casa de cada vez.

b) A pedra que atingir a oitava casa adversária, parando ali, será promovida a “dama”, peça de movimentos mais amplos que a simples pedra. Assinala-se a dama sobrepondo, à pedra promovida, outra da mesma cor.

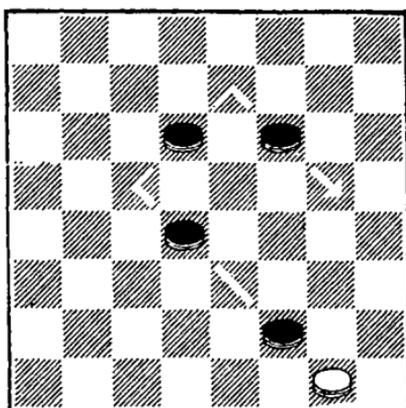
Artigo 5.º – Da marcha da dama

A dama pode mover-se de determinada casa para qualquer outra, não obstruída, situada na mesma diagonal. A diagonal está obstruída, para a dama, quando nela houver uma ou mais peças da mesma cor, ou

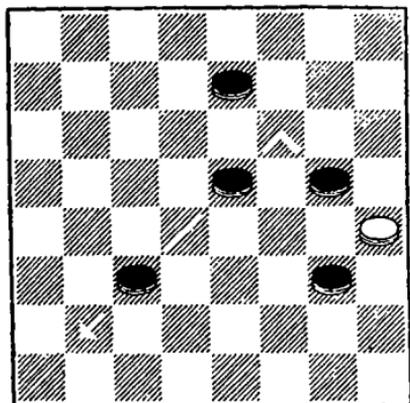
1



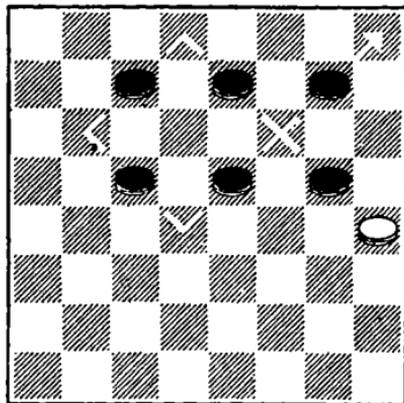
2



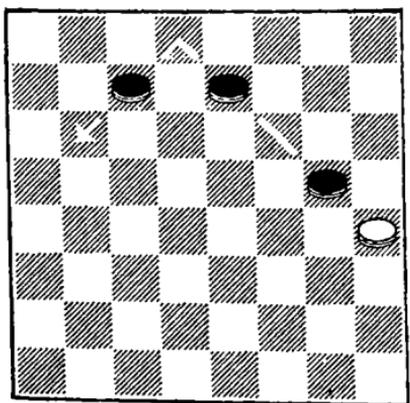
3



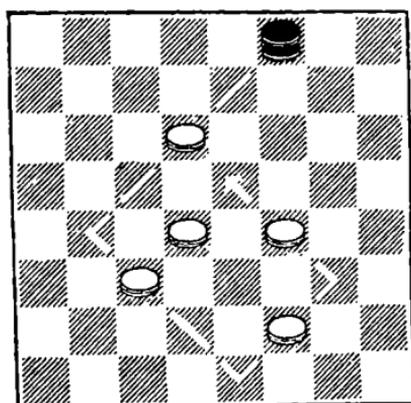
4



5



6



duas ou mais peças adversárias, em casas contíguas.

Artigo 6.º – Da tomada

a) Quando na casa contígua a uma pedra houver uma peça adversária, com uma casa imediata vaga, na mesma diagonal, a pedra toma-la-á passando para a citada casa vaga. Assim, a pedra toma para a frente e para trás, sendo este o único movimento retrógrado da pedra. Se, após a tomada de uma peça, a circunstância se repetir, a pedra continuará a tomada no mesmo lance, chamando-se a este movimento “tomada em cadeia”. (Ver Diagrama 2).

b) Se, nas diagonais da casa de partida da dama, houver uma peça adversária cuja casa imediata esteja vaga, a dama toma-la-á passando para qualquer casa vaga após a peça tomada. A dama também toma em cadeia.

c) A tomada é obrigatória. A pedra e a dama têm o mesmo valor para tomar ou ser tomada. Se, no mesmo lance, se apresentar mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças (Lei da maioria). (Ver Diagrama 3).

d) A peça que toma poderá passar mais que uma vez pela mesma casa vazia, porém não poderá tomar qualquer peça mais de uma vez. Não será promovida a pedra que, numa to-

mada em cadeia, apenas passe pela oitava casa adversária. As peças tomadas só deverão ser retiradas do tabuleiro depois de completo o lance. (Ver Diagramas 4, 5 e 6).

Artigo 7.º – Da saída

As brancas têm sempre a saída, isto é, o primeiro lance da partida. Determina-se por sorteio ou convenção, para a primeira partida; nas seguintes, as brancas cabem alternadamente aos dois parceiros.

Artigo 8.º – Da execução dos lances

a) O lance é executado quando se leva diretamente à nova casa a peça tocada; a peça deve ser imediatamente solta.

b) O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça, ao movê-la de uma casa para outra.

Artigo 9.º – Da peça tocada

Se o jogador, a quem cabe efetuar o lance, tocar:

a) uma de suas peças, deverá jogá-la; e,

b) várias de suas peças, o adversário terá o direito de designar qual a peça, dentre as tocadas, que deverá ser jogada.

NOTA: se nenhuma dessas peças puder ser jogada legalmente, não haverá penalidade, entretanto, a reincidência é passível de punição.

Artigo 10.º – Da partida empatada

A partida termina empatada quando:

a) os dois parceiros concordam com o empate;

b) após uma seqüência de trinta lances de cada lado, a partir de qualquer ponto da partida, ficar provado que não

houve captura de uma só peça nem promoção de pedra;

c) uma mesma posição se produzir pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance, deverá o interessado reclamar o empate, antes que a posição se modifique; e,

d) na luta de três damas contra uma, o lado maior não conseguir obter a vitória em treze lances.

REGRAS SUPLEMENTARES DE COMPETIÇÃO

Artigo 11.º – Da notação

a) As oito colunas verticais, da esquerda para a direita, para as brancas, são designadas pelas letras: a, b, c, d, e, f, g, h.

b) As oito travessas horizontais são numeradas de 1 a 8, a contar da base das brancas.

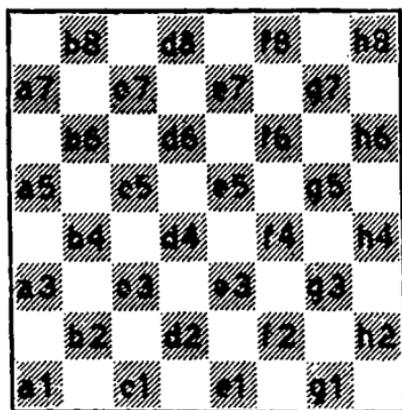
c) Cada casa fica, portanto, invariavelmente definida pela combinação de uma letra e um número.

d) O lance será indicado pela casa de saída da peça e a casa de chegada. (Ver Diagrama 7).

e) Abreviaturas:

- x ou : tomada única;
- D promoção a dama;
- ! lance bom ou único;
- || lance ótimo;
- ? lance fraco;

7



- ?? lance péssimo;
- !? ou ?! lance pouco estudado ou duvidoso;
- X com ganho.

Artigo 12.º – Do emprego do relógio

a) As partidas serão desenvolvidas à razão de trinta lances por hora e meia, para cada

jogador, e vinte lances por hora, no prosseguimento.

b) Se um parceiro excede o tempo de reflexão autorizado, o juiz da prova é obrigado, sem exceção alguma, a declarar a partida perdida por ele.

c) Se um parceiro se achar ausente à hora fixada para o início da prova, será posto em marcha o seu relógio, e o tempo decorrido até sua chegada será considerado como tempo de reflexão. Na hipótese de os dois se acharem ausentes, será posto em marcha o relógio do jogador das brancas, sendo que, se vier a chegar antes de seu adversário, este arcará com todo o atraso; chegando atrasados juntos, o atraso será dividido igualmente, para os dois, pelo juiz.

d) Perde a partida o jogador que chegar ao local da prova com mais de uma hora de atraso. Incorrendo os dois parceiros nesta falta, a partida será declarada perdida para ambos.

e) Se a partida deve ser interrompida em consequência de uma causa qualquer, não imputável a um dos parceiros, os relógios deverão ser parados até à supressão da causa.

f) O parceiro que joga com as pretas escolhe o lado em que deve ficar o relógio.

g) É vedado ao jogador parar o seu relógio antes de completar o lance, e para pará-lo deverá ser usada a mão que executou o lance.

h) Para a execução do número prescrito de lances, o último lance não é considerado como concluído senão depois que o jogador tenha parado o seu relógio.

NOTA: os números deste artigo poderão ser modificados pelo regulamento da prova.

Artigo 13.º — Da partida suspensa

a) Completado o tempo de duração de uma rodada (geralmente 3 a 4 horas), as partidas não concluídas são adiadas para dia, hora e local indicados pelo juiz.

b) É admissível adiar uma partida antes de escoar o tempo de uma rodada, desde que ambos os jogadores tenham feito 30 lances completos. Neste caso, o jogador que faz o "lance secreto" de adiamento, soma ao tempo que consumiu até o lance secreto, o tempo que falta para completar-se a rodada.

c) O lance secreto cabe a quem deve jogar no momento da suspensão. O jogador deve, por si próprio, inscrever o lance na súmula, e colocá-la, bem como a do adversário, num envelope, que após fechado será autenticado pelas assinaturas dos dois parceiros e do juiz; o relógio só deverá ser travado depois de fechado o envelope.

d) Se o jogador que recebeu instruções para fazer o lance secreto o executa no tabuleiro,

deve inscrevê-lo, não obstante, na súmula, com as formalidades regulamentares.

e) Sobre o envelope, serão indicados:

I — a posição no momento da suspensão da partida;

III — o tempo consumido por um e outro parceiro;

IV — o nome do jogador que inscreveu o lance secreto, e o número deste;

V — hora, dia e local em que deverá continuar a partida; e,

VI — preenchidas essas formalidades, deve o envelope ser autenticado com as assinaturas dos parceiros e do juiz.

Artigo 14.º — Do reinício da partida

a) Ao reiniciar-se a partida adiada o juiz colocará no tabuleiro a posição e acertará os relógios de conformidade com o registrado no envelope.

b) O envelope não pode ser aberto na ausência do parceiro que tem de responder ao lance secreto. Por outro lado, se dito parceiro não comparecer à hora fixada para o prosseguimento da partida, o juiz pôr-lhe-á em movimento o relógio.

c) Se o parceiro que inscreveu o lance secreto está ausente, o jogador que tem agora o lance não é obrigado a fazê-lo no tabuleiro. Tem o direito de inscrever o seu lance de resposta na súmula, de colocar esta no

envelope e parar o seu relógio, pondo em marcha o do adversário. Este segundo envelope deve ser colocado em segurança, com o juiz, para ser aberto à chegada do adversário.

d) Se se verificar que houve erro no acerto dos relógios ao reiniciar-se a partida o juiz deverá corrigi-lo. Não será atendida qualquer reclamação a respeito após o término da partida.

e) Todas as partidas de uma rodada devem terminar antes de se iniciar outra rodada.

Artigo 15.º — Dos lances irregulares

a) Se durante ou após uma partida for verificada uma irregularidade na execução de um lance ou restabelecimento de uma posição, a partida se jogará de novo a partir do lance anterior à irregularidade.

b) Se o lance secreto for irregular, não podendo ser interpretado, e se o erro não puder ser retificado, com absoluta certeza pelo juiz, a partida será declarada perdida para o autor do lance. Se a inscrição imprecisa permitir várias interpretações de lances legais, o adversário determinará qual deve prevalecer.

Artigo 16.º — Da arrumação das peças

a) O jogador, a quem cabe o lance, pode arrumar as próprias peças nas suas respectivas casas, em presença do adversário.

rio, desde que o previna com a palavra ARRUMÓ, ou equivalente.

b) É proibido endireitar as peças do adversário; este, porém, quando solicitado, deve retificar a posição de suas peças no tabuleiro.

c) Se as peças são desarrumadas acidentalmente, até que se restabeleça a posição correta, com o concurso do juiz, deverá funcionar o relógio do parceiro que provocou o acidente.

Artigo 17.º — Do registro da partida

a) Durante a partida, cada jogador é obrigado a registrar, em sistema algébrico, e em ordem cronológica, os seus lances e os do adversário, de modo claro e compreensível, na fórmula prescrita para a prova.

b) Terminada a partida, os dois parceiros devem entregar ao juiz as súmulas devidamente assinadas por ambos.

c) Divergindo o número de lances registrados, de uma e de outra parte, o parceiro que notar esta irregularidade deverá chamar o juiz, o qual deverá parar os relógios enquanto procede à retificação do erro. O tempo consumido para esta correção será imputado ao parceiro que tiver cometido a irregularidade; na hipótese de o registro de ambos se revelar incorreto, o tempo de verificação será dividido por ambos.

Artigo 18.º — Da perda da partida

Uma partida será declarada perdida pelo parceiro que:

a) não jogou no tempo dado o número prescrito de lances;

b) se apresentou diante do tabuleiro com mais de uma hora de atraso, ou se atrasou além do que o regulamento da prova permite;

c) colocou no envelope um lance irregular, ou de tal forma impreciso que é impossível se estabelecer a sua significação real;

d) durante a partida, se recusar a atender a uma exigência regulamentar, do adversário ou do juiz da competição; e,

e) deliberadamente desarrumar a posição das peças.

Artigo 18.º-A — Da partida empatada

a) A proposta de empate prevista no item “a” do art. 10 pode ser feita por um parceiro antes ou depois que tenha executado o seu lance sobre o tabuleiro, mas em ambos os casos somente quando o seu relógio estiver em movimento.

b) O direito de reclamar o empate previsto no item “c” do art. 10, com o seu relógio em funcionamento, cabe exclusivamente ao jogador que:

I — estando com o lance, pode fazê-lo conduzindo à repetição da posição, desde que registre na súmula o lance que

conduz à segunda repetição, consecutiva ou não, e, se o adversário não concorda imediatamente com o empate, deve comunicar ao juiz;

II — deve responder a uma posição determinada pela terceira vez, e, antes de jogar, comunica ao juiz, na hipótese de o adversário não concordar imediatamente com o empate.

c) Se o juiz verificar, com base no registro da partida na súmula, que a reclamação é im procedente, o tempo consumido e registrado no relógio do reclamante é computado para todos os efeitos legais.

d) Caso a reclamação se revele correta, a partida será declarada empatada mesmo que o reclamante, no intervalo para comprovação, tenha ultrapassado o limite de tempo.

e) Se a reclamação se revelar incorreta, a partida continuará, salvo se o reclamante tiver, no intervalo, ultrapassado o limite de tempo, caso em que a partida será declarada perdida para o reclamante.

f) Se um parceiro, não tendo reclamado o empate na ordem prevista no item "b" deste artigo, perde esse direito ao executar o seu lance, recupera-o, entretanto, se a posição se apresentar de novo.

Artigo 19.º — Da conduta dos parceiros

a) No decurso de uma partida é proibido servir-se de no-

tas manuscritas ou impressas, bem como analisar sobre outro tabuleiro; é igualmente proibido recorrer a conselhos ou opiniões de terceiros.

b) É proibido distrair ou incomodar de qualquer maneira o adversário.

c) É proibido indicar com os dedos ou qualquer objeto as casas do tabuleiro, a fim de facilitar o cálculo dos lances.

d) Os parceiros devem abster-se de qualquer comentário acerca dos lances feitos, de uma e de outra parte.

e) Durante uma rodada normal ou quando se concluem partidas adiadas, nenhuma análise, ou jogo amistoso, será permitida no recinto.

f) A infração às regras indicadas nos itens anteriores deste artigo pode acarretar penalidades que vão até a perda da partida, e, nos casos de reincidência, poderão ir até à exclusão, da competição, do infrator.

Artigo 20.º — Das controvérsias

a) Toda controvérsia entre os parceiros quanto à interpretação dos regulamentos e leis, durante a partida, será submetida ao juiz, que a resolverá imediatamente, com o relógio do reclamante em funcionamento.

b) O parceiro que se considerar prejudicado pela decisão do juiz deverá continuar a partida, anotando na súmula o seu protesto e as razões do mesmo, o tempo decorrido em cada re-

lógio, a posição exata das peças no momento da dúvida surgida, imediatamente cobrando do juiz o "ciente" respectivo.

c) Os recursos serão julgados pelo TJD.

NOTA: enquanto não for criado o TJD, as atribuições deste serão exercidas por uma Junta Arbitral prevista e nomeada nos termos regulamentares de cada competição.

d) Os casos omissos serão julgados, na oportunidade que se apresentarem, pelo Poder competente.

Artigo 21.º – Do juiz da competição

Para dirigir a competição, um juiz deve ser designado, com auxiliares, se necessário.

São deveres do juiz:

a) zelar pela estrita observância das presentes Regras de Jogo, assim como do Regulamento de Competição;

b) zelar pela marcha da competição, verificar se o tempo

prescrito não foi ultrapassado pelos parceiros, fixar a ordem de reinício das partidas suspensas, zelar pela observância das disposições contidas no art. 13, zelar, sobretudo, para que as indicações contidas no envelope sejam corretas, guardar o referido envelope até o momento do reinício da partida, etc.

c) fazer aplicar as decisões que tenham tomado nas contestações que se apresentarem no decorrer da competição;

d) impor penalidades aos parceiros por falta ou infração às presentes Regras de Jogo ou ao Regulamento da Competição;

e) só interferir numa partida em curso por solicitação de um dos parceiros, ou quando de sua interferência resulte o término da partida;

f) encerrar as partidas nos casos previstos nos arts. 18 e 18-A; e,

g) fazer um relatório ao fim de cada rodada, anexando as súmulas, e encaminhá-los ao Departamento Técnico no prazo de 24 horas.

REGRAS DO PERFEITO DAMISTA

1.º – Manter a educação esportiva em qualquer emergência.

2.º – Respeitar seu adversário.

3.º – Obedecer estritamente às regras do jogo.

4.º – Conservar o domínio próprio.

5.º — Ter calma em todos os instantes.

6.º — Raciocinar antes das jogadas.

7.º — Usar sempre o bom senso.

8.º — Jamais procurar desculpar a partida perdida ou empatada.

9.º — Cumprimentar respeitosamente o seu vencedor.

10.º — Saber ganhar, empatar ou perder.

TERMOS TÉCNICOS

Em jogo de damas usam-se numerosas expressões, cujo aprendizado é necessário para a compreensão dos comentários feitos à margem das partidas, ou posições do jogo.

Vejamos as mais usuais:

Abertura — É a fase inicial do jogo, compreendendo as primeiras jogadas de uma partida.

Branças — É o lado que tem o lance inicial e que possui as peças brancas.

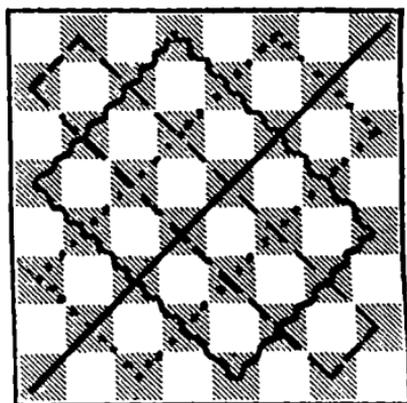
Centro — As casas centrais do tabuleiro: c5, d4, e5, f4.

Cilada — Colocação de posição ardilosa que encerra em si uma combinação escondida.

Diagonal — Conjunto das casas pretas, que cruzam em linha reta o tabuleiro, formando com as colunas e as horizontais um ângulo de 45º. A diagonal de oito casas: a1 - h8, constitui a grande diagonal, ou **carreirão**. As diagonais de sete casas: a7 - g1 e b8 - h2, denominam-se **bi-diagonais**. As diagonais de seis casas: a3 - f8 e c1 - h6 — **tridia-**

gonais. As diagonais de cinco casas: a5 - c1 e d8 - h4 — **desvio**. (Ver Diagrama 8).

8



Estudo — Uma miniatura de damas que tem fina e única solução.

Fases da partida — São três: abertura, meio do jogo e final.

Gambito — É a entrega, na abertura, de uma pedra, com objetivo, em compensação, de restringir as forças do adversário.

Lance ou jogada — Movimento completo de uma peça no tabuleiro.

Lance calmo — Aquele que não exige do adversário lance obrigatório.

Lance forçado — É a obrigatoriedade da tomada, ou quando não existe outro lance satisfatório.

Lance único — Quando, dos vários lances possíveis, esse dá melhores resultados.

Luneta — Posição em que uma peça se coloca entre duas peças da outra cor, na mesma diagonal, ameaçando tomar uma delas, qualquer que seja o lance do adversário.

Meio do jogo — Fase intermediária da partida, entre a abertura e o final.

Oposição — Posição em que uma pedra ameaça tomar a adversária se esta fizer o lance. Por exemplo: pedra branca em c5 encontra-se em oposição à pedra preta: a) na casa c7 (oposição vertical); b) na casa a5 (oposição horizontal); c) na casa a7 (oposição diagonal). Diz-se que nestes casos a pedra branca tomou a oposição e a pedra preta caiu na oposição.

Pretas — É o lado que possui as pedras pretas.

Tema — Variante principal no estudo, ou golpe final na combinação.

Variante — Linha de jogo que difere da adotada numa partida.

REPRODUÇÃO DE PARTIDA

Coloquemos o tabuleiro à nossa frente, tendo a casa preta inferior à esquerda; as pedras, em suas casas iniciais, se apresentam de modo que as brancas *estejam de nosso lado* (nos diagramas o lado das brancas é sempre em baixo).

PARTIDA 1

Brancas Pretas

1. c3 - d4

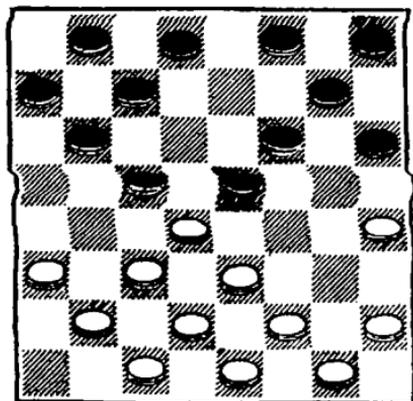
Significa que as brancas com a pedra c3 ocupam a casa d4.

1. ... d6 - c5

As pretas colocam a pedra d6 sobre a casa c5.

2. b2 - c3

9



Após o 4.º lance das brancas

As brancas movem sua pedra b2 para a casa c3.

2. ... e7 - d6
3. g3 - h4 d6 - e5
4. a1 - b2? ...

A interrogação depois do lance indica que se trata de um lance fraco.

4. ... c5 - b4!

A exclamação depois do lance significa que se trata de um lance bom.

5. a3 x c5

Quer dizer que a pedra branca a3 toma a pedra preta b4 e ocupa a casa c5.

5. ... e5 - f4
6. e3 x e7 f8 x b4
7. c3 x a5 h6 - g5
8. h4 x f6 g7 x a1D

Coroando dama a pedra das pretas g7 na casa a1.

As brancas abandonaram.

Terminou, em vista disso, a partida com a vitória das pretas.

PARTIDA 2

Brancas Pretas

1. c3 - d4 ...

O mais sólido desenvolvimento na partida de damas. Com este lance as brancas começam a luta pelo centro, cuja ocupa-

ção tem muita importância na estratégia damística.

1. ... d6 - c5

As pretas, por seu turno, ocupam uma das casas centrais do tabuleiro.

2. b2 - c3 ...

Reforçando a localização da pedra d4.

2. ... e7 - d6
3. g3 - h4 ...

É preferível aqui para as brancas continuar o desenvolvimento de seu flanco esquerdo com o lance 3. c3 - b4 ou lançar a pedra g3 para a casa f4, onde ela poderia tomar parte mais eficaz na luta pelo centro.

3. ... f8 - e7!

Muito bem jogado. Seria precipitado jogar logo 3. ... d6 - e5, depois do que as brancas podiam com o lance 4. f2 - g3! continuar seu desenvolvimento normal. Depois do lance do texto as brancas já não podem jogar 4. c3 - b4? devido a 4. ... f6 - g5!

4. a1 - b2?

(ver diagrama 10)

Este lance já perde a partida. Justo seria 4. f2 - g3 ou 4. h2 - g3! com jogo igual.

4. ... c5 - b4!
5. a3 x c5 d6 x b4

pensar sobre seus lances sem limite do tempo. As partidas, às vezes, eram prolongadas até 10-12 horas e o regulamento dos torneios ficava transtornado.

Nas competições da atualidade, o tempo para reflexão dos lances é limitado, de 15 até 20 lances por hora para cada jogador, conforme o regulamento. O aparelho-medidor do tempo chama-se relógio de torneio.

O relógio de torneio consiste em dois mostradores, ligados numa caixa. Depois do lance feito aperta-se o botão que põe em ação o relógio do adversário.

Sob o ponto de vista artístico do jogo de damas, o relógio de torneio é um grande mal, mas, infelizmente, inevitável. O escritor, o pintor podem e devem conseguir o aperfeiçoamento de

suas obras, não levando em conta o tempo necessário. O jogador de damas é obrigado a criar planos profundos, procurar combinações, calcular e verificá-las sob o tic-tac do relógio de torneio. Não é de admirar, portanto, que muitas partidas, devido à falta de tempo, terminam com um resultado inesperado.

À medida que se aproxima o lance de controle a situação na sala de torneio fica candente e torna-se nervosa. Às vezes, acontecem até coisas curiosas. É conhecido um caso pitoresco, quando um mestre ficando em "zeitnot" exclamou inesperadamente: "Senhor juiz, com que cor eu jogo?" Apesar de "zeitnot", souu uma gargalhada uníssona sob o olhar do mestre desorientado.

CAPÍTULO 2

PARTIDAS MINIATURAS

GOLPES NAS ABERTURAS

Para que o leitor possa mais rapidamente acostumar-se com a notação do tabuleiro e também com o movimento das pedras, reproduzimos algumas partidas, jogadas no passado.

Em todas partidas, publicadas abaixo, as brancas ou as pretas cometeram erros já no início do jogo, caindo em ciladas preparadas pelos adversários.

Com o conhecimento destas miniaturas, o leitor aprende a evitar, na prática, os mesmos erros já cometidos por outros.

Abertura Bodianski

PARTIDA 4

Branças	Pretas
1. a3 - b4	b6 - a5
2. b2 - a3	c7 - b6
3. a1 - b2	h6 - g5
4. g3 - f4?	...

(ver diagrama 12)

Perde também 4. g3 - h4? g5 - f4! 5. e3 x g5 b6 - c5! e contra

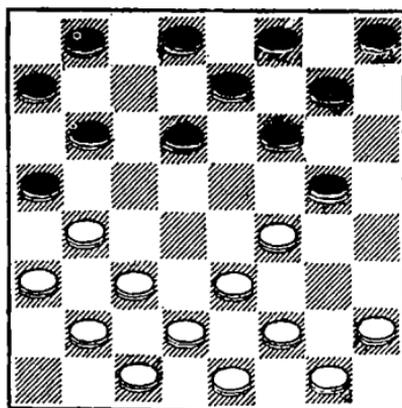
a ameaça 6. ... c5 - d4, as brancas não têm salvação.

Justo seria jogar 4. b4 - c5.

4. ...	b6 - c5
5. f4 x h6	c5 - d4
6. c3 x c7	a5 x a1D

As pretas ganharam.

12



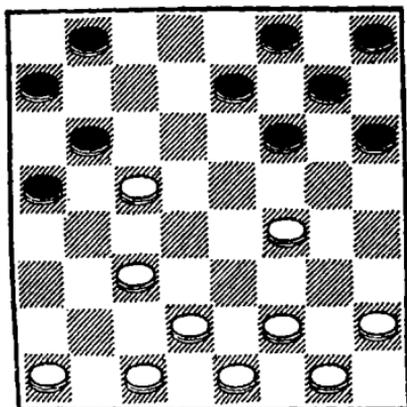
Abertura Russa

PARTIDA 5

Branças	Pretas
1. c3 - d4	b6 - a5
2. d4 - c5	d6 x b4

3. a3 x c5 c7 - b6
 4. g3 - f4 b6 x d4
 5. e3 x c5 d8 - c7
 6. b2 - c3 c7 - b6?

13



Este lance perde a partida.
 Justo seria 6. ... c7 - d6.

7. c3 - d4 f6 - g5

Se 7. ... b8 - c7 8. c1 - b2
 6 - g5 9. 9. d2 - c3 g5 x e3 10.
 3 - b4 etc...

8. d2 - c3 g5 x e3
 9. c3 - b4 a5 x e5
 10. f2 x d8

As brancas ganharam.

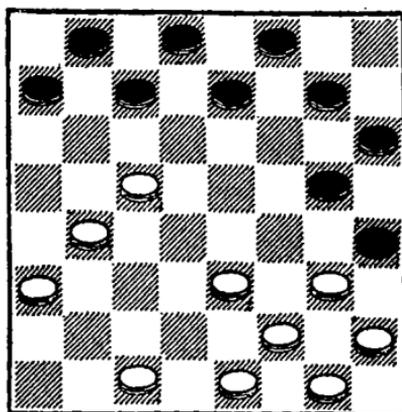
Abertura Russa

PARTIDA 6

- | Brancas | Pretas |
|------------|---------|
| 1. c3 - d4 | b6 - a5 |
| 2. d4 - c5 | d6 x b4 |
| 3. a3 x c5 | f6 - g5 |
| 4. b2 - c3 | g7 - f6 |
| 5. a1 - b2 | g5 - h4 |

6. b2 - a3 h8 - g7
 7. c3 - b4 a5 x c3
 8. d2 x b4 f6 - g5?

14



Lance errado. Correto seria
 8. ... h6 - g5.

9. c5 - d6! e7 x c5
 10. b4 x d6 c7 x e5
 11. e3 - f4 etc...

com ganho.

Abertura Russa

PARTIDA 7

- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - d4 | b6 - a5 |
| 2. d4 - c5 | d6 x b4 |
| 3. a3 x c5 | f6 - g5 |
| 4. b2 - c3 | g7 - f6 |
| 5. g3 - f4 | g5 - h4 |
| 6. f4 - g5 | h6 x f4 |
| 7. e3 x g5 | f6 - e5 |
| 8. g5 - h6 | h8 - g7? |

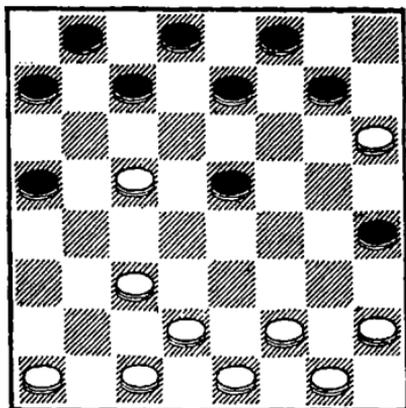
(ver diagrama 15)

Perde a partida. Justo seria
 8. ... c7 - d6.

9. c5 - d6! e7 x c5
 10. c3 - b4 c5 x a3
 11. c1 - b2 a3 x e3
 12. f2 x h8D

As brancas ganharam.

15

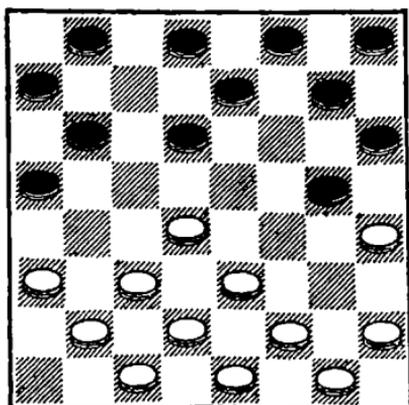


Abertura Russa

PARTIDA 8

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | b6 - a5 |
| 2. b2 - c3 | f6 - g5 |
| 3. a1 - b2 | c7 - b6 |
| 4. g3 - h4? | ... |

16



Perde logo. Justo seria 4. d4 - c5, com jogo igual.

- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | a5 - b4! |
| 5. c3 x e5 | e7 - d6 |
| 6. h4 x f6 | d6 x f4 |
| 7. e3 x g5 | g7 x a1D |

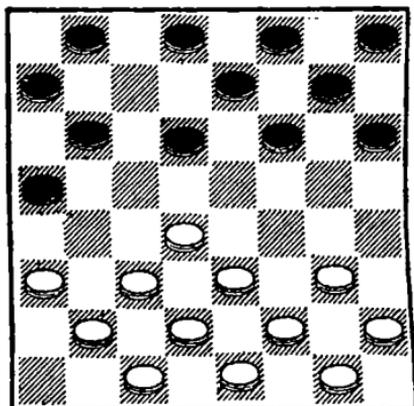
com ganho.

Abertura Russa

PARTIDA 9

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | b6 - a5 |
| 2. b2 - c3 | c7 - b6 |
| 3. a1 - b2? | ... |

17



Lance errado. Correto seria 3. g3 - h4.

- | | |
|------------|---------|
| 3. ... | d6 - c5 |
| 4. g3 - f4 | ... |

Se 4. g3 - h4, então 4. ... b8 - c7 e 5. ... a5 - b4 seguido de 6. ... f6 - g5, com ganho das pretas.

- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | f6 - g5 |
| 5. f2 - g3 | g5 - h4 |
| 6. g1 - f2 | e7 - f6 |
| 7. f4 - e5 | a5 - b4 |
| 8. c3 x c7 | b8 x f4 |
| 9. e3 x e7 | c5 x g1D |

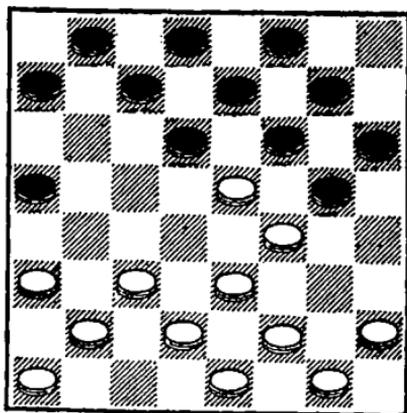
As pretas ganharam.

Abertura Russa

PARTIDA 10

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | b6 - a5 |
| 2. b2 - c3 | f6 - g5 |
| 3. g3 - f4 | g7 - f6 |
| 4. c1 - b2 | h8 - g7 |
| 5. d4 - e5? | ... |

18



Melhor teria sido 5. d4 - c5.

- | | |
|------------|----------|
| 5. ... | f6 x d4 |
| 6. c3 x e5 | g7 - f6! |
| 7. e5 x g7 | e7 - f6 |
| 8. g7 x e5 | a5 - b4 |
| 9. a3 x e7 | d8 x d4 |

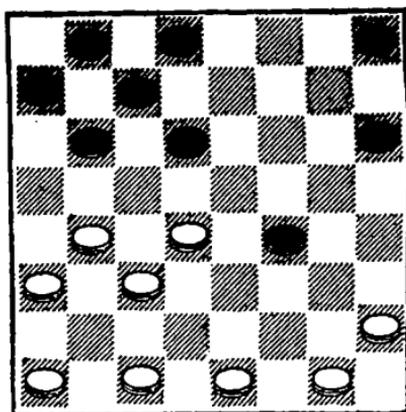
E as pretas devem ganhar.

Abertura Eslava

PARTIDA 11

- | Branças | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - b4 | f6 - e5 |
| 2. e3 - f4 | g7 - f6 |
| 3. b2 - c3 | f6 - g5 |
| 4. g3 - h4 | e5 x g3 |
| 5. h4 x f6 | e7 x g5 |
| 6. f2 x f6 | f8 - g7 |
| 7. d2 - e3 | g7 x e5 |
| 8. e3 - d4 | e5 - f4? |

19



Perde a pedra. Justo seria 8. ... b6 - a5 e 9. ... d6 - c5.

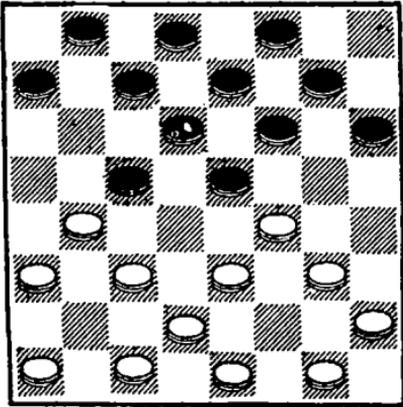
- | | |
|-------------|---------|
| 9. d4 - e5! | f4 - e3 |
| 10. a1 - b2 | d6 x f4 |
| 11. b4 - c5 | |

ganhando a pedra.

Abertura Eslava

PARTIDA 12

- | Branças | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - b4 | f6 - e5 |
| 2. e3 - f4 | g7 - f6 |
| 3. b2 - c3 | b6 - c5 |
| 4. f2 - e3 | h8 - g7? |



Lance errado. Correto seria
4. ... f6 - g5.

5. g3 - h4! e5 x g3
6. h2 x f4

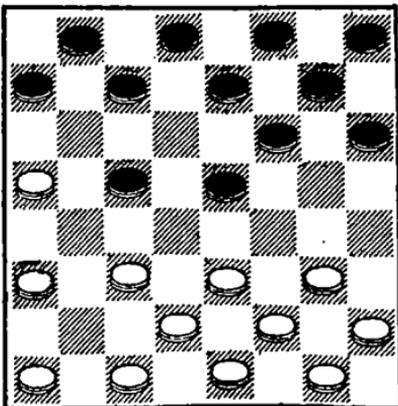
E as brancas devem ganhar.

Abertura Espanhola

PARTIDA 13

Branças	Pretas
1. c3 - b4	d6 - e5
2. b4 - a5	b6 - c5
3. b2 - c3?	...

21



Seria errado jogar também,
3. d2 - c3? devido a 3. ... c5 -
b4 4. a3 x c5 c7 - b6 5. a5 x c7
b8 x f4.

Correto continuar 3. e3 - f4 ou
3. g3 - h4.

3. ...	c5 - d4!
4. e3 x c5	c7 - b6
5. a5 x c7	d8 x b2
6. a1 x c3	e5 - f4
7. g3 x e5	f6 x b2

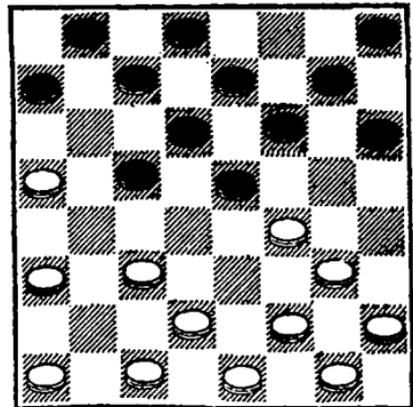
As pretas ganharam.

Abertura Espanhola

PARTIDA 14

Branças	Pretas
1. c3 - b4	d6 - e5
2. b4 - a5	b6 - c5
3. e3 - f4	e7 - d6
4. b2 - c3	f8 - e7?

22



Melhor teria sido 4. ... f6 -
g5.

5. c3 - b4	f6 - g5
6. f2 - e3	g5 - h4

7. a1 - b2 h4 x d4
 8. d2 - c3 e5 x g3
 9. c3 x e5 d6 x f4
 10. b4 x f8D

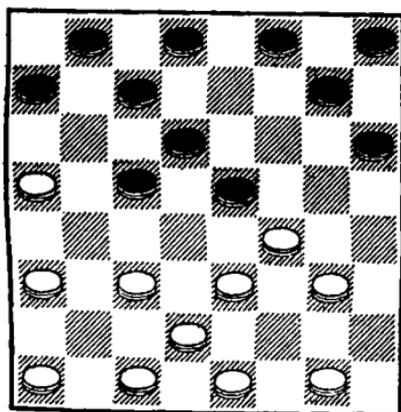
As brancas ganharam.

Abertura Espanhola

PARTIDA 15

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - b4 | d6 - e5 |
| 2. b4 - a5 | b6 - c5 |
| 3. g3 - f4 | e5 x g3 |
| 4. h2 x f4 | e7 - d6 |
| 5. b2 - c3 | f6 - e5 |
| 6. f2 - g3? | ... |

23



Lance errado. Justo seria 6. c3 - b4.

- | | |
|------------|----------|
| 6. ... | e5 - d4! |
| 7. c3 x e5 | c5 - b4 |
| 8. a3 x e7 | d8 x h4 |

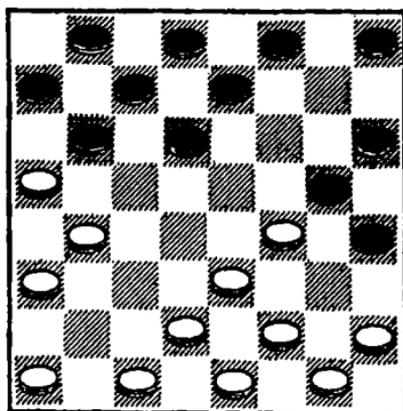
Ganhando a pedra.

Abertura Napolitana

PARTIDA 16

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - b4 | f6 - g5 |
| 2. b2 - c3 | g7 - f6 |
| 3. b4 - a5 | g5 - h4 |
| 4. c3 - b4 | f6 - g5 |
| 5. g3 - f4? | ... |

24



Lance errado. Correto seria 5. b4 - c5.

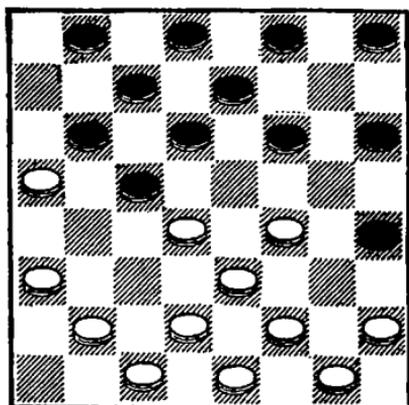
- | | |
|------------|----------|
| 5. ... | d6 - c5! |
| 6. b4 x d6 | c7 x g3 |
| 7. h2 x f4 | e7 - f6 |
| 8. a5 x c7 | b8 x d6 |

E as pretas devem ganhar.

Abertura Napolitana

PARTIDA 17

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - b4 | f6 - g5 |
| 2. g3 - f4 | b6 - c5 |
| 3. b2 - c3 | g7 - f6 |
| 4. b4 - a5 | g5 - h4 |
| 5. a1 - b2 | a7 - b6 |
| 6. c3 - d4? | ... |



Perde de imediato. Justo seria 6. c3 - b4.

- | | |
|------------|----------|
| 6. ... | c5 - b4! |
| 7. a3 x a7 | d6 - e5 |
| 8. f4 x d6 | c7 x a1D |

As pretas ganharam.

Abertura Napolitana

PARTIDA 18

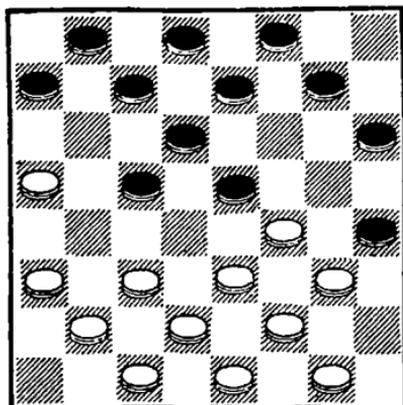
- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - b4 | f6 - g5 |
| 2. g3 - f4 | b6 - c5 |
| 3. b2 - c3 | g7 - f6 |
| 4. b4 - a5 | h8 - g7 |
| 5. a1 - b2 | g5 - h4 |
| 6. h2 - g3 | f6 - e5? |

(ver diagrama 26)

Continuação certa era 6. ... f6 - g5.

- | | |
|-------------|---------|
| 7. f4 - g5! | h6 x h2 |
| 8. e3 - d4 | c5 x e3 |
| 9. f2 x h8D | |

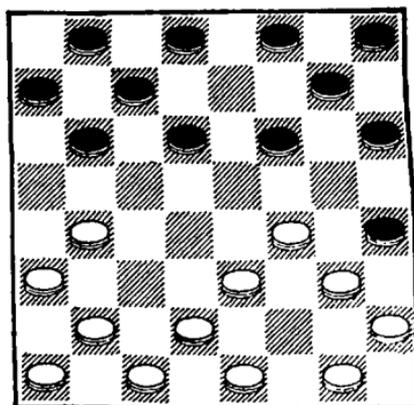
As brancas ganharam.



Abertura Napolitana

PARTIDA 19

- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - b4 | f6 - g5 |
| 2. g3 - f4 | e7 - f6 |
| 3. f2 - g3 | g5 - h4? |



Certo era 3. ... f6 - c5.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. f4 - g5! | h4 x d4 |
| 5. g5 x e3 | |

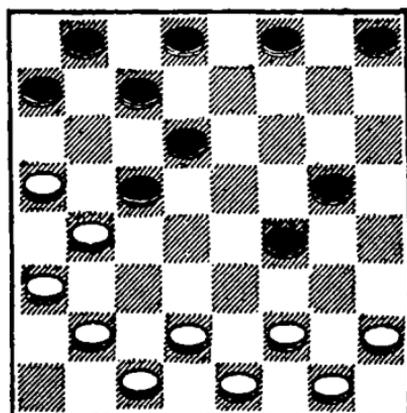
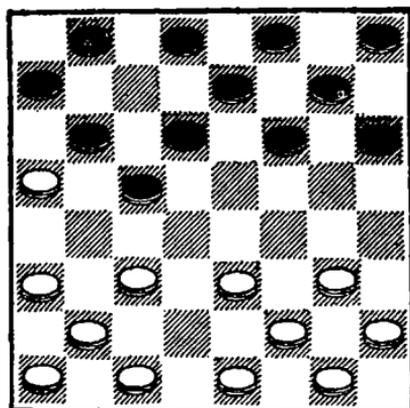
ganhando a pedra.

PARTIDA 20

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - b4 | b6 - c5 |
| 2. d2 - c3 | c7 - b6 |
| 3. b4 - a5? | ... |

Justo era 3. c3 - d4.

28



Perde a partida. Justo seria 8. d2 - c3.

- | | |
|-------------|----------|
| 8. ... | d6 - e5! |
| 9. b4 x d6 | f4 - g3 |
| 10. f2 x d4 | c7 x a1D |

As pretas ganharam.

Abertura Americana

PARTIDA 22

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | b6 - c5 |
| 2. d4 x b6 | a7 x c5 |
| 3. b2 - c3 | f6 - e5 |
| 4. g3 - h4 | e5 - f4 |
| 5. e3 x g5 | h6 x f4 |
| 6. a1 - b2? | ... |

(ver diagrama 30)

Melhor teria sido 6. c3 - b4.

- | | |
|------------|----------|
| 6. ... | d6 - e5 |
| 7. c3 - b4 | e7 - f6! |
| 8. b4 x d6 | f6 - g5 |
| 9. h4 x d4 | c7 x a1D |

com ganho.

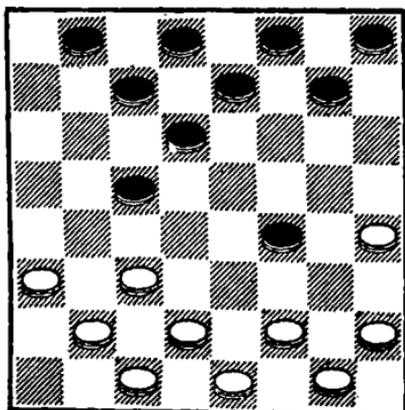
Abertura Australiana

PARTIDA 21

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - b4 | f6 - e5 |
| 2. g3 - h4 | e5 - f4 |
| 3. e3 x g5 | h6 x f4 |
| 4. b2 - c3 | g7 - f6 |
| 5. b4 - a5 | b6 - c5 |
| 6. c3 - b4 | f6 - g5 |
| 7. h4 x f6 | e7 x g5 |
| 8. a1 - b2? | ... |

(ver diagrama 29)

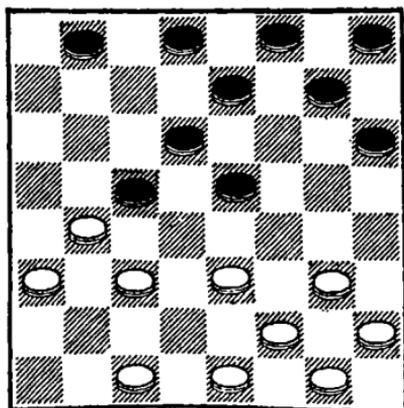
30

*Abertura Central*

PARTIDA 23

Branças	Pretas
1. c3 - d4	d6 - c5
2. b2 - c3	c7 - d6
3. c3 - b4	b6 - a5
4. d4 x b6	a5 x c3
5. d2 x b4	a7 x c5
6. a1 - b2	f6 - e5
7. b2 - c3?	...

31



Lance correto seria 7. c1 - d2.

7. ... c5 - d4!

8. e3 x c5 e5 - f4
9. g3 x c7 d8 x b2

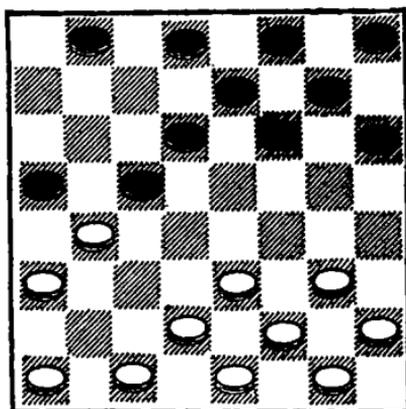
com ganho.

Abertura Central

PARTIDA 24

Branças	Pretas
1. c3 - d4	d6 - c5
2. b2 - c3	c7 - d6
3. c3 - b4	b6 - a5
4. d4 x b6	a7 x c5?

32



Justo seria trocar para trás
4. ... a5 x c7.

5. c1 - b2! a5 x c3
6. b2 x b6 b8 - a7
7. d2 - c3 a7 x c5
8. c3 - d4

Ganhando a pedra.

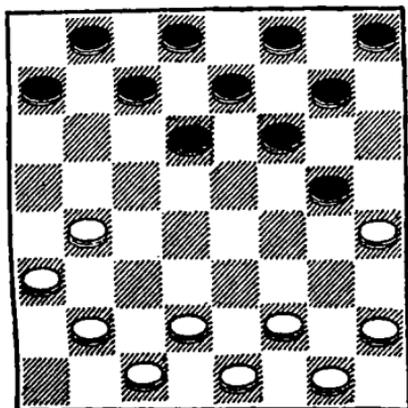
Abertura Central

PARTIDA 25

Branças	Pretas
1. c3 - d4	d6 - c5
2. b2 - c3	c7 - d6

3. c3 - b4 b6 - a5
 4. d4 x b6 a5 x c7
 5. a1 - b2 h6 - g5
 6. g3 - h4? ...

33



Perde a partida. Justo seria

6. g3 - f4.

6. ... f6 - e5!
 7. h4 x d4 d6 - c5
 8. d4 x b6 c7 x a1D

As pretas ganharam.

Abertura Nailor

PARTIDA 26

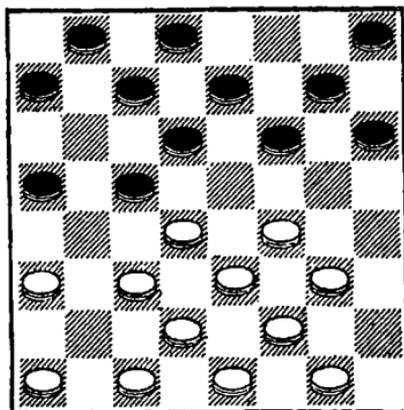
- | Branças | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - d4 | d6 - c5 |
| 2. b2 - c3 | e7 - d6 |
| 3. g3 - f4 | f8 - e7 |
| 4. h2 - g3 | b6 - a5? |

(ver diagrama 34)

Melhor seria 4. ... f6 - g5.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. d4 x b6 | a7 x c5 |
| 6. c3 - d4 | c7 - b6 |
| 7. f4 - e5! | d6 x h2 |

34



8. a3 - b4 a5 x e5
 9. e3 - d4

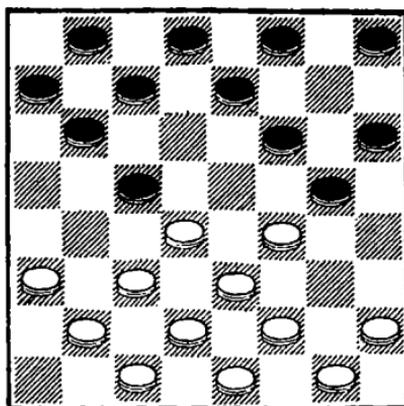
com ganho.

Abertura Alma

PARTIDA 27

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | d6 - c5 |
| 2. b2 - c3 | f6 - g5 |
| 3. g3 - f4 | g7 - f6 |
| 4. a1 - b2? | ... |

35



Perde a partida. Justo seria 4.
f2 - g3 g5 - h4 5. a1 - b2 etc...

- | | |
|-------------|----------|
| 4. ... | h8 - g7! |
| 5. h2 - g3 | g5 - h4 |
| 6. f4 - e5 | e7 - d6 |
| 7. g3 - f4 | f8 - e7 |
| 8. g1 - h2 | f6 - g5 |
| 9. f2 - g3 | h4 x f2 |
| 10. e3 x g1 | g5 x e3! |

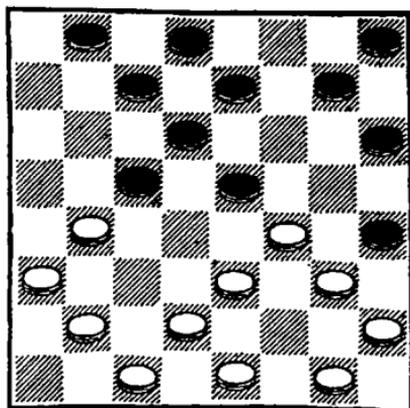
Seria errado tomar 10. ...
c5 x e3? 11. c3 - d4! e3 x c5 12.
d2 - c3 g5 x e3 13. c3 - b4 d6 x
f4 14. b4 x f8D.

Abertura Cruz

PARTIDA 28

- | Branças | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - d4 | d6 - e5 |
| 2. b2 - c3 | e7 - d6 |
| 3. e3 - f4 | f8 - e7 |
| 4. a1 - b2 | b6 - c5 |
| 5. d4 x b6 | a7 x c5 |
| 6. c3 - b4 | f6 - g5 |
| 7. f2 - e3 | g5 - h4? |

36



Correto seria 7. ... e7 - f6!
8. g3 - h4 e5 x g3 9. h4 x f2!

- | | |
|-------------|---------|
| 8. d2 - c3! | h4 x d4 |
| 9. g1 - f2 | etc... |

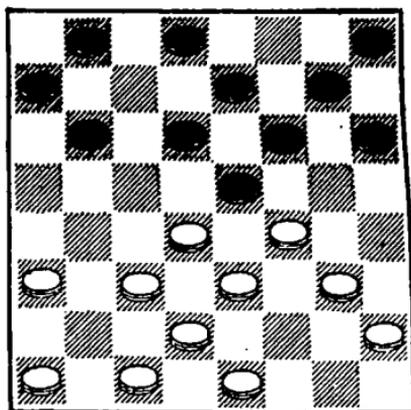
com ganho.

Abertura Cruz

PARTIDA 29

- | Branças | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - d4 | d6 - e5 |
| 2. b2 - c3 | e7 - d6 |
| 3. e3 - f4 | b6 - a5 |
| 4. f2 - e3 | c7 - b6 |
| 5. g1 - f2 | b6 - c5 |
| 6. d4 x b6 | a5 x c7 |
| 7. e3 - d4 | c7 - b6 |
| 8. f2 - e3 | f8 - e7? |

37



Lance que perde a partida.
Justo seria jogar 8. ... b8 - c7.

- | | |
|-------------|---------|
| 9. a3 - b4! | b6 - c5 |
| 10. d4 x b6 | a7 x a3 |
| 11. e3 - d4 | etc... |

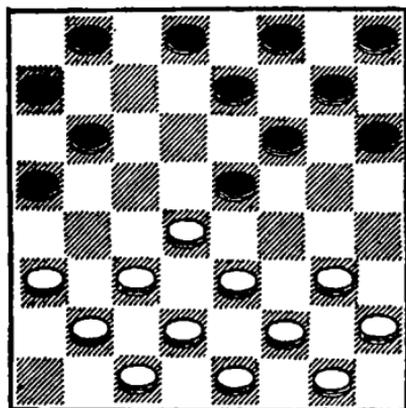
com ganho.

Abertura Cruz

PARTIDA 30

Branças	Pretas
1. c3 - d4	d6 - e5
2. b2 - c3	b6 - a5
3. a1 - b2	c7 - b6?

38



Este lance perde a partida.
Justo seria 3. ... c7 - d6.

4. a3 - b4!	d8 - c7
5. e3 - f4	c7 - d6
6. f4 - g5!	h6 x f4
7. b4 - c5	d6 x b4
8. f2 - e3!	

E as pretas não têm salvação.

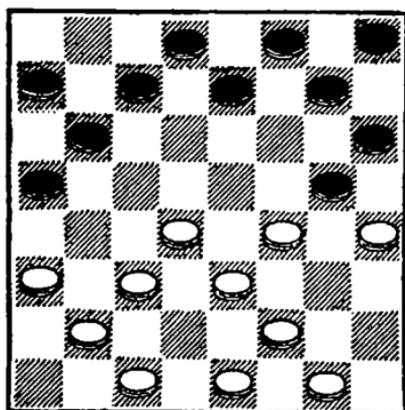
Abertura Cruz

PARTIDA 31

Branças	Pretas
1. c3 - d4	d6 - e5
2. g3 - f4	e5 x c3
3. b2 x d4	b6 - a5
4. h2 - g3	f6 - g5
5. a1 - b2	c7 - b6

6. d2 - c3	b8 - c7
7. g3 - h4?	...

39



Erro que custa a partida. Justo seria 7. d4 - c5.

7. ...	a5 - b4!
8. h4 x f6	g7 x g3
9. f2 x h4	b4 x f4

As pretas ganharam.

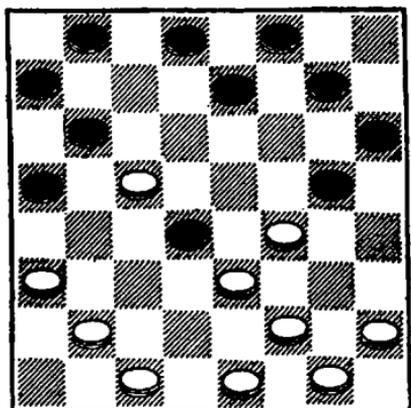
Abertura Cruz

PARTIDA 32

Branças	Pretas
1. c3 - d4	d6 - e5
2. g3 - f4	e5 x c3
3. b2 x d4	f6 - g5
4. a1 - b2	g7 - f6
5. d2 - c3	b6 - a5
6. d4 - c5	h8 - g7
7. c3 - d4	c7 - b6
8. d4 - e5	f6 x d4?

(ver diagrama 40)

Correto seria tomar 8. ...
b6 x d4.



9. b2 - c3! d4 x b2
 10. e3 - d4 g5 x e3
 11. a3 - b4 etc...

com ganho.

Abertura Cruz

PARTIDA 33

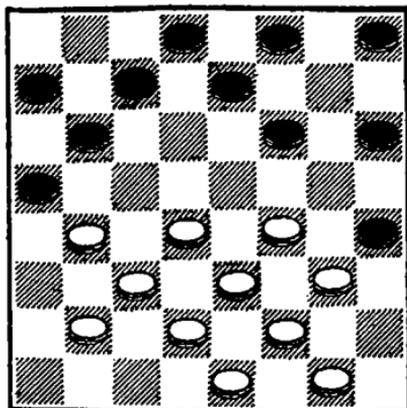
- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - d4 | d6 - e5 |
| 2. g3 - f4 | e5 x c3 |
| 3. b2 x d4 | b6 - a5 |
| 4. h2 - g3 | f6 - g5 |
| 5. a1 - b2 | g5 - h4 |
| 6. b2 - c3 | c7 - b6 |
| 7. c1 - b2 | b8 - c7 |
| 8. a3 - b4 | g7 - f6? |

(ver diagrama 41)

Lance errado. Justo seria 8.
 ... c7 - d6.

9. d4 - c5!
 10. c3 x g7
 11. g1 - h2
 12. e3 - d4
 etc...

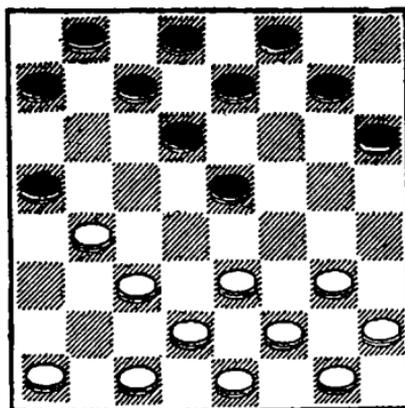
com ganho.



Abertura Kelso

PARTIDA 34

- | Brancas | Pretas |
|-------------|----------|
| 1. c3 - d4 | f6 - e5 |
| 2. d4 x f6 | g7 x e5 |
| 3. a3 - b4! | h8 - g7 |
| 4. b2 - c3 | b6 - a5? |



Melhor teria sido 4. ... g7 -
 f6.

5. c3 - d4! e5 x c3
 6. e3 - d4 c3 x e5

7. c1 - b2 a5 x c3
8. b2 x h8D

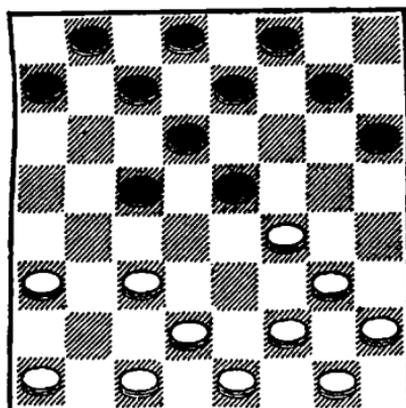
As brancas ganharam.

Abertura Kelso

PARTIDA 35

- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - d4 | f6 - e5 |
| 2. d4 x f6 | g7 x e5 |
| 3. b2 - c3 | h8 - g7 |
| 4. e3 - f4 | b6 - c5? |

43



Correto seria jogar aqui 4.
... g7 - f6.

5. c3 - d4! c5 x g5
6. g3 - f4 g5 x e3
7. f2 x h8D

As brancas ganharam.

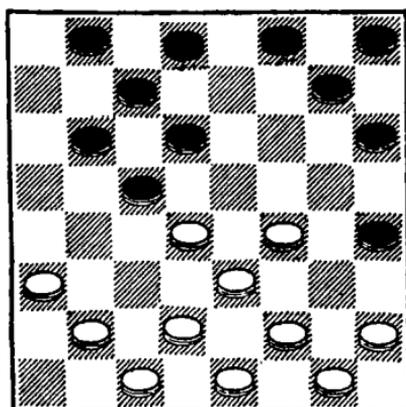
Abertura Kelso

PARTIDA 36

- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. c3 - d4 | f6 - e5 |
| 2. d4 x f6 | e7 x g5! |

3. b2 - c3 b6 - c5
4. a1 - b2 g5 - h4
5. c3 - d4 a7 - b6
6. g3 - f4? ...

44



Lance errado. Justo seria 6.
b2 - c3.

6. ... d6 - e5!
7. f4 x b4 b6 - c5
8. d4 x b6 c7 x a1D

As pretas ganharam.

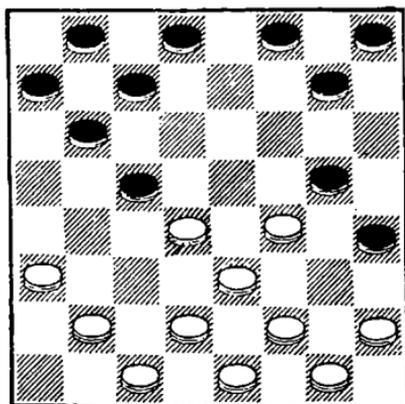
Abertura Kelso

PARTIDA 37

- | Brancas | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | f6 - e5 |
| 2. d4 x f6 | e7 x g5 |
| 3. b2 - c3 | g5 - h4 |
| 4. c3 - d4 | d6 - c5 |
| 5. a1 - b2 | h6 - g5 |
| 6. g3 - f4? | ... |

(ver diagrama 45)

Este lance perde a partida.
Correto seria 6. b2 - c3.



6. ... c5 - b4!
7. a3 x c5 ...

Se 7. f4 x h6 b4 - c3 8. d2 x
b4 b6 - c5 etc...

7. ... b6 - a5
8. f4 x h6 f8 - e7
9. h6 x d6 c7 x a1D

As pretas ganharam.

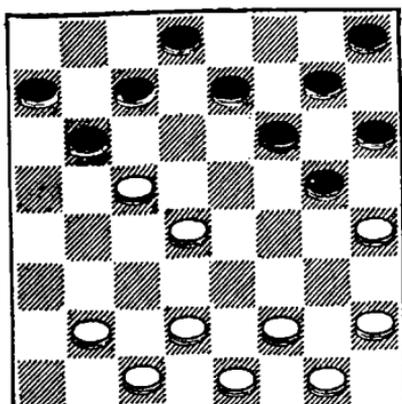
Abertura Asa Preta

PARTIDA 38

Branças	Pretas
1. c3 - d4	h6 - g5
2. g3 - h4	g7 - h6
3. d4 - c5	d6 x b4
4. a3 x c5	b6 x d4
5. e3 x c5	f8 - g7
6. b2 - c3	c7 - b6
7. c3 - d4	b8 - c7
8. a1 - b2?	...

(ver diagrama 46)

Lance errado. Correto era 8.
d4 - e5.



8. ... e7 - d6!
9. c5 x e7 g5 - f4
10. e7 x e3 f6 - g5
11. h4 x f6 g7 x a1D

com ganho.

Abertura Asa Preta

PARTIDA 39

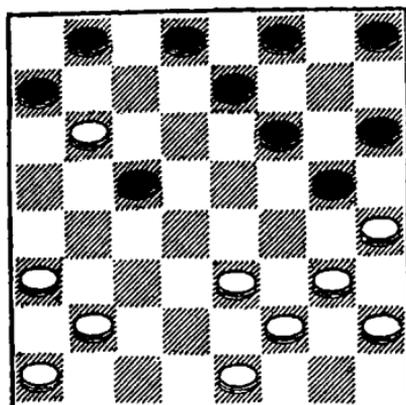
Branças	Pretas
1. c3 - d4	h6 - g5
2. g3 - h4	g7 - h6
3. f2 - g3	d6 - e5
4. g1 - f2	e5 x c3
5. d2 x b4	b6 - a5
6. c1 - d2	a5 x c3
7. d2 x b4	c7 - b6
8. b4 - a5	b6 - c5
9. a5 - b6?	...

(ver diagrama 47)

Justo era 9. b2 - c3.

9. ... c5 - d4!
10. e3 x c5 f6 - e5
11. h4 x d4 e7 - d6
12. c5 x e7 a7 x g1D

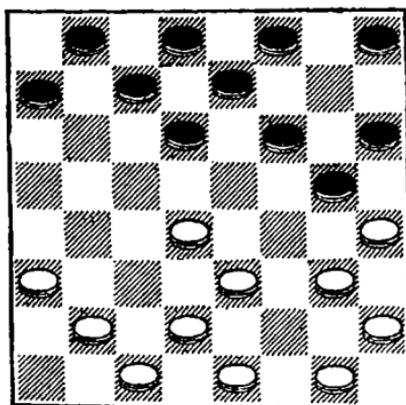
47

*Abertura Asa Preta*

PARTIDA 40

Branças	Pretas
1. c3 - d4	h6 - g5
2. g3 - h4	d6 - c5
3. b2 - c3	c7 - d6
4. f2 - g3	b6 - a5
5. d4 x b6	a5 x c7
6. a1 - b2	g7 - h6
7. c3 - d4?	...

48



Perde aqui também 7. c3 - b4? f6 - e5! 8. h4 x d4 d6 - c5 etc.

7. ...	f6 - e5
8. d4 x f6	d6 - e5
9. f6 x d4	f8 - g7
10. h4 x f6	g7 x a1D

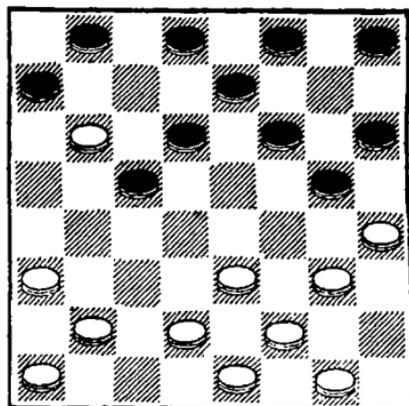
As pretas ganharam.

Abertura Asa Preta

PARTIDA 41

Branças	Pretas
1. c3 - b4	h6 - g5
2. g3 - h4	b6 - a5
3. h2 - g3	a5 x c3
4. d2 x b4	g7 - h6
5. c1 - d2	c7 - b6
6. b4 - a5	b6 - c5
7. a5 - b6?	...

49



Lance errado. Justo era 7. b2 - c3.

7. ...	c5 - d4!
8. e3 x c5	d6 x b4
9. a3 x c5	f6 - e5
10. h4 x d4	e7 - d6
11. c5 x e7	a7 x a3

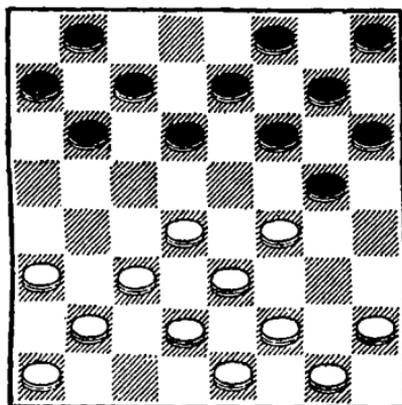
com ganho.

Abertura Sokov

PARTIDA 42

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | f6 - g5 |
| 2. b2 - c3 | e7 - f6 |
| 3. g3 - f4 | d8 - e7 |
| 4. c1 - b2? | |

50



Lance errado. Justo seria 4. f2 - g3.

- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | d6 - e5! |
| 5. f4 x d6 | e7 x c5! |

E ameaçando 6. ... g5 - f4! as pretas devem ganhar.

Abertura Ponte

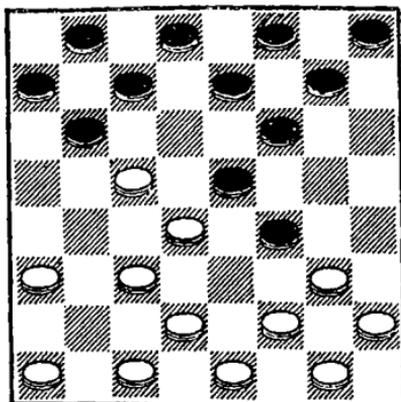
PARTIDA 43

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. e3 - d4 | d6 - e5 |
| 2. a3 - b4 | h6 - g5 |
| 3. b4 - c5 | g5 - f4 |
| 4. b2 - a3? | ... |

(ver diagrama 51)

Lance errado. Justo seria 4. g3 - h4.

51



- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | f6 - g5! |
| 5. d4 x h4 | b6 x b2 |
| 6. a1 x c3 | e7 - f6 |
| 7. g3 x e5 | f6 x b2 |

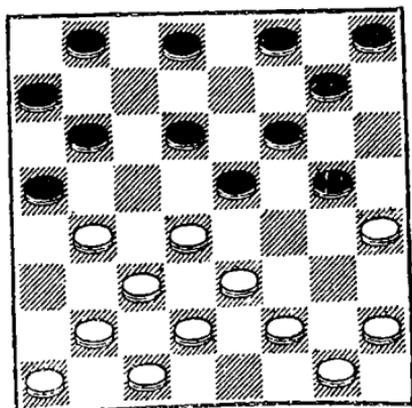
Com ganho das pretas.

Abertura Ponte

PARTIDA 44

- | Branças | Pretas |
|-------------|----------|
| 1. e3 - d4 | d6 - e5 |
| 2. d2 - e3 | e7 - d6 |
| 3. g3 - h4 | h6 - g5 |
| 4. e1 - d2! | b6 - a5 |
| 5. a3 - b4 | c7 - b6? |

52



Perde a partida. Correto seria
5. ... g7 - h6.

- | | |
|-------------|---------|
| 6. d4 - c5! | b6 x d4 |
| 7. e3 x e7 | f8 x d6 |
| 8. c3 - d4! | e5 x g3 |
| 9. h2 x f8D | a5 x c3 |
| 10. f8 x e1 | |

As brancas ganharam.

Abertura Kaulen

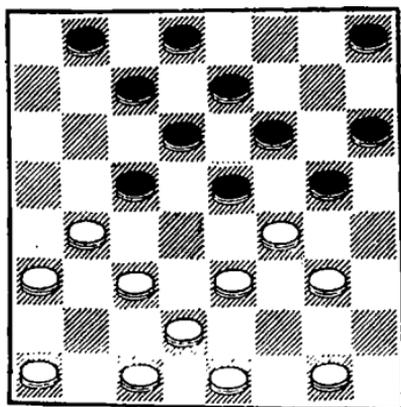
PARTIDA 45

- | Branças | Pretas |
|------------|---------|
| 1. g3 - f4 | f6 - e5 |
| 2. h2 - g3 | e7 - f6 |
| 3. e3 - d4 | b6 - c5 |
| 4. d4 x b6 | a7 x c5 |
| 5. c3 - b4 | f8 - e7 |
| 6. f2 - e3 | f6 - g5 |

Perde aqui 6. ... e5 - d4?
devido a 7. d2 - c3 e 8. f4 - e5.

- | | |
|------------|---------|
| 7. b2 - c3 | g7 - f6 |
|------------|---------|

53



Justo seria 7. ... e7 - f6.

- | | |
|-------------|---------|
| 8. e3 - d4! | g5 x e3 |
| 9. d4 x b6 | c7 x a5 |
| 10. d2 x f4 | |

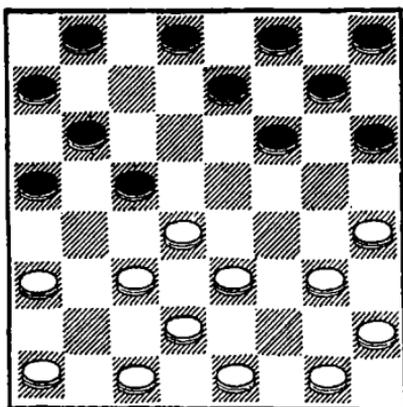
E as pretas não têm salvação.

Abertura Corner

PARTIDA 46

- | Branças | Pretas |
|-------------|---------|
| 1. g3 - h4 | b6 - a5 |
| 2. f2 - g3 | c7 - b6 |
| 3. c3 - d4 | d6 - c5 |
| 4. b2 - c3? | ... |

54



Perde duas pedras. Justo seria 4. g3 - f4.

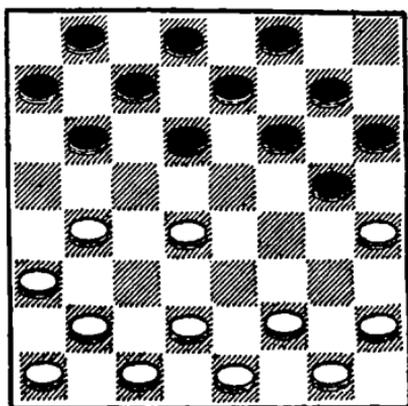
- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | c5 - b4! |
| 5. a3 x c5 | f6 - g5 |
| 6. h4 x f6 | g7 x e5 |
| 7. d4 x f6 | b6 x h4 |

Abertura Corner

PARTIDA 47

- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. g3 - h4 | h6 - g5 |
| 2. e3 - d4 | g7 - h6 |
| 3. c3 - b4 | h8 - g7? |

55



Perde de imediato. Correto seria 3. ... b6 - c5.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. d4 - e5! | d6 x f4 |
| 5. b4 - c5 | b6 x d4 |
| 6. f2 - e3 | d4 x f2 |
| 7. e1 x e5 | f6 x d4 |
| 8. h4 x h8D | |

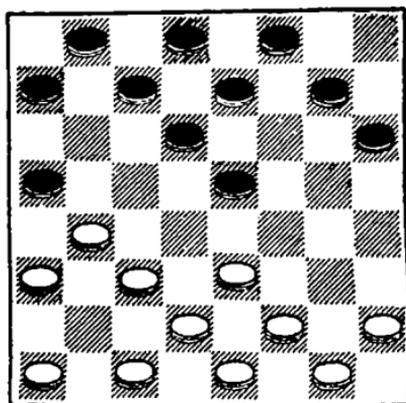
As brancas ganharam.

Abertura Corner

PARTIDA 48

- | Brancas | Pretas |
|------------|----------|
| 1. g3 - h4 | f6 - g5 |
| 2. h4 x f6 | g7 x e5 |
| 3. c3 - b4 | b6 - a5 |
| 4. b2 - c3 | h8 - g7? |

56



Lance errado. Justo era 4. ... h6 - g5.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. c3 - d4! | e5 x c3 |
| 6. e3 - d4 | c3 x e5 |
| 7. c1 - b2 | a5 x c3 |
| 8. b2 x h8D | |

As brancas ganharam.

AMIGO DA ONÇA

Alexandre Pell, forte jogador da Rússia antiga, foi um dos melhores conhecedores de teoria do jogo de damas na sua época. Possuindo grande memória, ele

podia reconstituir todas as partidas jogadas por mestres no mais importantes torneios do país. Uma vez, um amigo admirador do jogo por correspondên-

cia. perguntou-lhe: "Senhor, podia lembrar-se de como jogou, nesta posição algum dos famosos mestres?"

"Kaulen, nesta posição, jogando contra Chochin, trocou para a frente...", respondeu Pell.

Algumas semanas mais tarde,

o mesmo amigo, encontrando Pell, com voz irritada, exclamou "O que é que o senhor fez comigo? Eu troquei para a frente... e perdi minha partida!..."

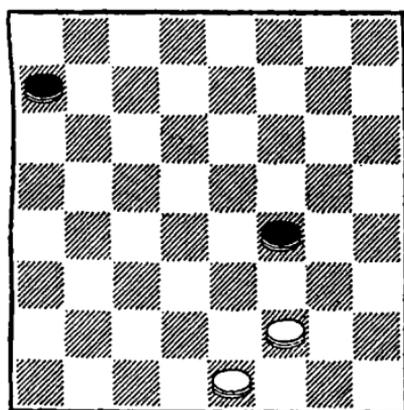
"Mestre Kaulen também perdeu...", respondeu Pell calmamente.

CAPÍTULO 3

ELEMENTOS BÁSICOS DO JOGO

NOÇÕES SOBRE TEMPO

57



Lance das brancas

As brancas têm à sua disposição os lances: 1. e1 - d2 e 1. f2 - e3 que faz troca da pedra. Suponhamos que as brancas escolhem a primeira continuação:

- | | |
|------------|---------|
| 1. e1 - d2 | a7 - b6 |
| 2. d2 - c3 | b6 - c5 |

E as pretas ganham. Vejamos a segunda continuação:

- | | |
|------------|---------|
| 1. f2 - e3 | f4 x d2 |
| 2. e1 x c3 | a7 - b6 |
| 3. c3 - b4 | |

E agora ganham as brancas. O que é que houve? No caso primeiro, a pedra e1 chegou à casa c3, fazendo dois lances e1 - d2 e d2 - c3; no segundo caso saindo da mesma casa, a pedra branca chegou à casa c3, fazendo somente um lance e1 x c3. Neste último caso as brancas economizaram um lance para atingir a casa c3, ou, falando em termos técnicos, se diz que ganharam tempo.

O TEMPO E SUA IMPORTÂNCIA

Numa partida de damas, cada um dos jogadores se esforça

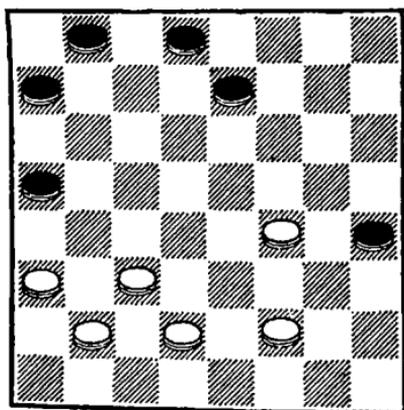
por desenvolver o mais rapidamente possível as suas forças;

ao mesmo tempo que o seu adversário tudo faz para o impedir. Em consequência disso complicam-se as posições no tabuleiro, nas quais o tempo necessário para um melhor desenvolvimento ou disposição mais oportuna das forças se torna de grande importância.

Para medição da seqüência de jogadas que atingem determinada posição, ou mais lances antecipadamente ou posteriormente em relação ao bando adversário, se criou uma unidade denominada tempo.

Assim, por ganhar um tempo entende-se adiantar um lance no desenvolvimento. É tão significativa a importância do tempo que muitas partidas são decididas em consequência apenas de um tempo. Vamos ver o seguinte exemplo:

58



Lance das brancas

A disposição das forças brancas é melhor. Elas ocupam já a importante casa central f4 e preparam a ocupação da casa c5

o que as pretas não podem impedir.

1. a3 - b4 e7 - d6

Se 1. ... a7 - b6, 2. f4 - g5!
h4 x f6 3. b4 - c5 b6 x d4 4.
c3 x g7 X.

2. b4 - c5! d6 x b4

3. b2 - a3 b8 - c7

4. a3 x c5 ...

Por terem um tempo a mais as brancas conseguiram primeiro ocupar a casa c5 que resolve a partida.

4. ... c7 - d6

5. c5 x e7 d8 x f6

6. d2 - e3 a7 - b6

7. c3 - d4 h4 - g3

A melhor defesa para as pretas.

8. f4 x h2! b6 - c5

9. d4 x b6 a5 x c7

10. e3 - d4 c7 - d6

11. h2 - g3 d6 - e5

12. d4 - c5 f6 - g5

13. c5 - d6 e5 x c7

14. f2 - e3

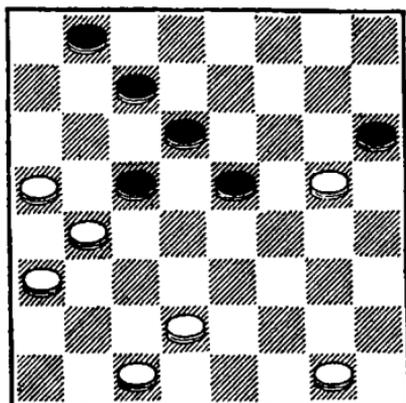
com ganho das brancas.

Encontram-se, freqüentemente, posições nas quais o ganho de um tempo é absolutamente indesejável. Vejamos o seguinte exemplo: (Diagrama 59)

As pretas acabaram de atacar a pedra g5. A resposta das brancas g5 - f6 daria superioridade posicional para as pretas, por

isso, a melhor continuação para as brancas será a troca d2 - e3. Esta troca porém, pode ser feita imediatamente, ou depois do ganho de um tempo com o lance g1 - f2.

59



Lance das brancas

Continuação I

- | | |
|------------|---------|
| 1. d2 - e3 | h6 x d2 |
| 2. c1 x e3 | e5 - d4 |
| 3. g1 - f2 | d4 - c3 |
| 4. b4 x d2 | d6 - e5 |
| 5. a3 - b4 | c5 x a3 |
| 6. d2 - c3 | |

com empate.

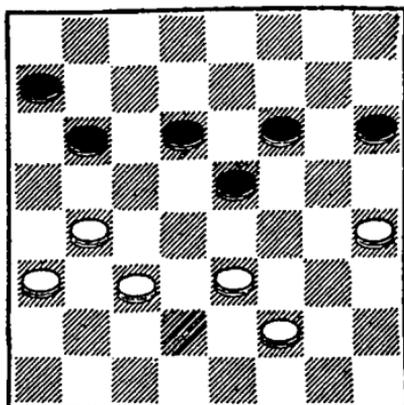
Continuação II

- | | |
|------------|---------|
| 1. g1 - f2 | h6 x f4 |
| 2. d2 - e3 | f4 x d2 |
| 3. c1 x e3 | e5 - d4 |
| 4. e3 - f4 | d6 - e5 |
| 5. f4 x d6 | c5 x e7 |

Neste caso, as brancas, com um tempo a mais, devem perder a partida devido à superioridade esmagadora das pretas.

Mais um exemplo que explica a importância do tempo.

60



Lance das brancas

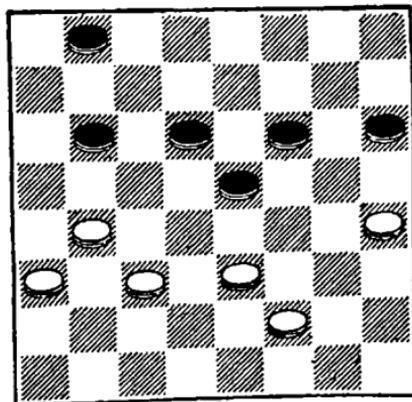
As brancas continuaram assim:

- | | |
|------------|----------|
| 1. e3 - f4 | e5 x e1D |
| 2. b4 - a5 | e1 x b4 |
| 3. a5 x g7 | h6 x f8 |
| 4. a3 x c5 | f8 - e7 |
| 5. h4 - g5 | |

com ganho.

Agora mudamos a posição da pedra preta a7, do exemplo anterior, para a casa b8 (Diagrama 61).

61



Lance das brancas

Nesta posição, as brancas, com a mesma troca, em vez de ganhar, perdem a partida:

1. e3 - f4 e5 x e1D
2. b4 - a5 e1 x b4

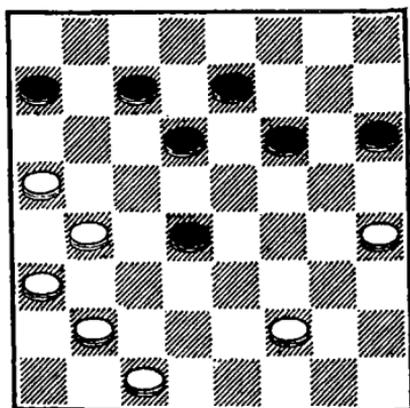
3. a5 x g7 h6 x f8
4. a3 x c5 b8 - c7
5. h4 - g5 f8 - e7

E ganham as pretas.

A TROCA

A troca na partida de damas tem uma importância excepcional. Segundo as regras do jogo, as pedras podem mover-se somente para a frente. Porém, na partida, freqüentemente surge a necessidade da retirada temporária, do reagrupamento de suas forças, da transferência das pedras para outro flanco, da intensidade de ataque etc. Tudo isso, geralmente, realiza-se por meio das trocas, cujos objetivos são multiformes.

62



Lance das brancas

Na posição do diagrama as brancas não podem continuar com o lance 1. c1 - d2?, devido

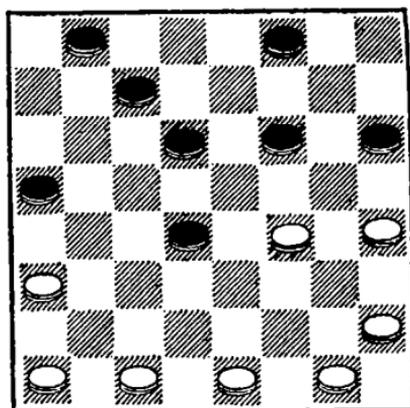
à resposta das pretas 1. ... d4 - c3! 2. b2 x d4 f6 - g5 3. h4 x b6 a7 x g1D X.

Por meio da troca: 1. b2 - c3 d4 x b2 2. b4 - c5 d6 x b4 3. a5 x a1, as brancas retiram suas forças para continuar a luta.

Com a ajuda das trocas é possível enfraquecer as forças do adversário em algum ponto do tabuleiro ou reagrupar as pedras adversárias em uma posição desvantajosa.

Explicamos isto com o seguinte remate: (Diagrama 63)

63



Lance das brancas

Neste remate as brancas, por meio da troca: 1. h4 - g5 f6 x

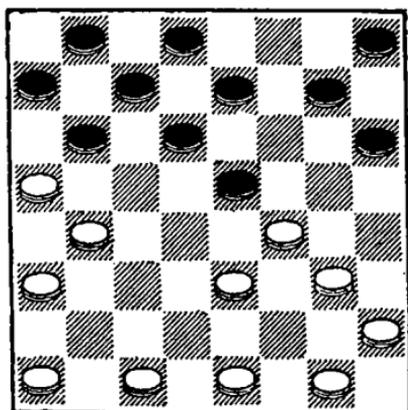
h1 2. h2 - g3 h4 x f2 3. g1 x e7
f8 x d6 e 4. c1 - b2], liquidam
a possibilidade da troca adver-
sária 4. ... d6 - e5 5. f4 x d6
c7 x e5, devido a 6. a3 - b4 a5 x
c3 7. b2 x f6 e ganham a par-
tida assim:

- | | |
|--------------|---------|
| 4. ... | d6 - c5 |
| 5. b2 - c3 | c7 - b6 |
| 6. e1 - f2 | b8 - a7 |
| 7. a1 - b2 | c5 - d4 |
| 8. c3 x e5 | a5 - b4 |
| 9. a3 x c5 | b6 x f6 |
| 10. b2 - c3 | a7 - b6 |
| 11. c3 - d4 | f6 - g5 |
| 12. f4 - e5 | g5 - h4 |
| 13. e5 - d6 | h6 - g5 |
| 14. d4 - e5 | b6 - a5 |
| 15. d6 - e7 | a5 - b4 |
| 16. e7 - f8D | b4 - a3 |
| 17. f8 - h6 | |

com ganho.

Mais um exemplo: (Diagra-
ma 64)

A posição das brancas é equi-
librada. Elas possuem, confor-
me a resposta das pretas, a pos-
sibilidade de troca de duas ma-
neiras: e3 - d4 ou g3 - h4, ou



Lance das pretas

continuar seu desenvolvimento
normal sem trocas. Tudo isso
pode desaparecer se as pretas,
no seu lance, reagrupam as for-
ças por meio da seguinte troca:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ... | h6 - g5! |
| 2. f4 x f8D | e7 - f6 |
| 3. f8 x c5 | b6 x h4 |

E a posição das brancas torna-
se comprometida em relação à
posição das pretas, que ficou
mais favorável como resultado
da troca realizada.

O VALOR DAS CASAS DO TABULEIRO

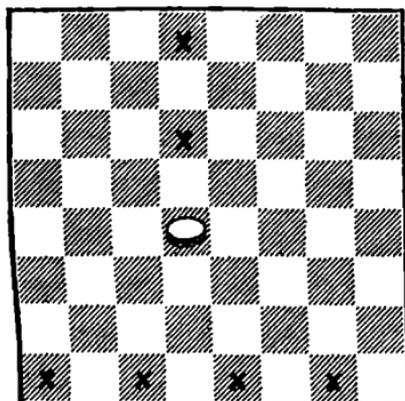
No começo do jogo, as bran-
cas e as pretas têm forças iguais
(12 pedras de cada lado). En-
tretanto, como resultado da luta
no tabuleiro, a posição de um
jogador, depois de alguns lan-
ces, torna-se mais favorável do
que a do outro. Assim, existem
em damas, fatores ocultos que

permitem conseguir a superiori-
dade, embora o valor das pedras
no começo da partida para am-
bos os lados seja igual. Um dos
tais fatores, e dos mais impor-
tantes, é o diferente valor das
casas do tabuleiro.

A partida de damas joga-se
nas 32 casas do tabuleiro. Po-

rém, nem todas as casas têm o mesmo valor. Para esclarecimento deste fenômeno aplicamos o seguinte método. Coloque-se uma pedra branca sobre a casa d4 (Diagrama 65) e calculemos

65



quantas posições perdidas ela vai ter em relação a uma peça preta.

Fica claro que a pedra branca a ser jogada perde quando a pedra preta ocupa uma das casas marcadas com a cruz: d6, d8, e a1, c1, e1, g1. Nas últimas quatro casas a peça preta seria dama. Assim, a casa d4 tem 6 posições perdidas. Pelo mesmo método nota-se que a casa a1 tem 19 posições perdidas; a casa a3 tem 13 posições perdidas, etc. (ver Diagrama 66).

	0	0	0	1			
1		0	0	0			
	0		1	1		4	
7		1	1	3			
	6		6	7		11	
13		9	8	11			
	16		12	14		19	
19		15	12	17			

No diagrama 66 são indicados os valores de todas as casas do tabuleiro para as brancas. Os valores das casas correspondentes para as pretas são simétricos.

Que resultados nós obtemos do diagrama acima?

1. O valor das casas varia de 0 a 19 posições perdidas.
2. As casas centrais do tabuleiro têm maior valor em comparação com as casas do bordo nas mesmas horizontais.
3. O valor das casas cresce de baixo para cima.
4. As casas mais fracas do tabuleiro para as brancas são: a1, h2 (e a7, h8 para as pretas). As pedras situadas nas casas a1, h2 chamam-se atrasadas.

AS PEDRAS ATRASADAS

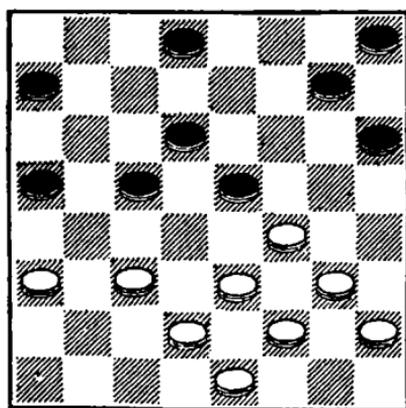
Em considerações anteriores sobre “o valor das casas do ta-

buleiro”, foi verificado que algumas casas, e assim as pedras

situadas sobre estas casas, são muito fracas. Sendo as mais fracas as seguintes: a pedra h2 no flanco esquerdo ou h8 para as pretas e a pedra h2 no flanco direito ou a7 para as brancas. Porém, a fraqueza destas pedras, de modo geral, é temporária, pois no evoluir do jogo estas, movendo-se para a frente, passam para as casas de maior valor, aumentando, deste modo, sua força.

Na prática, porém, acontece freqüentemente que o desenvolvimento de algumas pedras fracas é impossível; neste caso as pedras situadas nas casas fracas são chamadas pedras atrasadas.

67



Lance das brancas

A pedra preta a7 deve ser considerada atrasada porque ela não pode entrar em ação dada a obstrução feita pelas próprias pedras situadas nas casas a5 e c5. Por isso, a tarefa das bran-

cas neste momento é imobilizar esta pedra e com isso diminuir por algum tempo as forças ativas do adversário. As brancas podem conseguir isso por meio da manobra:

1. g3 - h4 e5 x g3
2. h2 x f4

Depois desta troca as brancas transferem sua pedra fraca h2, para casa de maior valor e simultaneamente impedem o avanço da pedra d8.

2. ... g7 - f6

Não pode 2. ... d8 - e7, devido a 3. f4 - e5! etc.

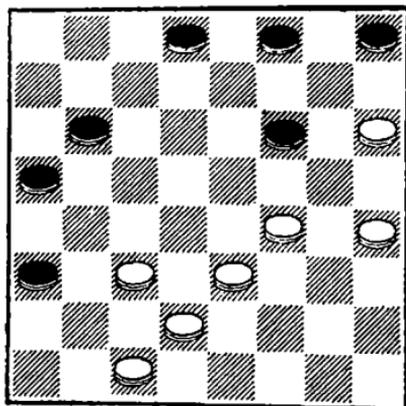
3. f4 - g5 h6 x f4
4. e3 x e7 d8 x f6
5. f2 - e3 h8 - g7
6. e3 - f4 g7 - h6

Se 6. ... f6 - e5, então 7. d2 - e3 e5 x g3 8. h4 x f2 d6 - e5 9. f2 - g3 com ganho das brancas.

7. e1 - f2! f6 - e5
8. f4 - g5 h6 x f4
9. f2 - e3 a7 - b6
10. e3 x g5 c5 - d4
11. g5 - h6 d4 x b2
12. a3 x c1 ...

E as brancas ganham.

Vejam mais um exemplo: (Diagrama 68).



Lance das brancas

Na posição das pretas há uma fraqueza — a pedra atrasada h8. As brancas aproveitam esta situação assim:

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e3 - d4 | d8 - e7 |
| 2. d2 - e3 | b6 - c5 |
| 3. d4 x b6 | a5 x c7 |
| 4. e3 - d4 | c7 - d6 |
| 5. h6 - g7! | f8 x h6 |
| 6. c1 - d2 | |

E as brancas ganharam.

Estes exemplos demonstram claramente a fraqueza das pedras atrasadas.

A PEDRA ISOLADA

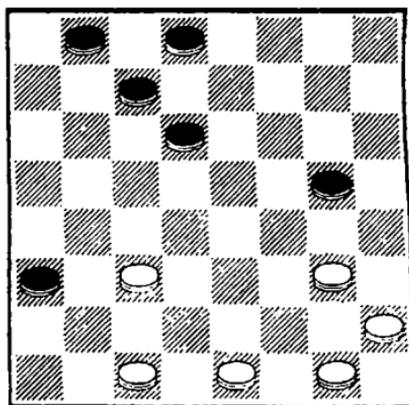
No processo do jogo as pedras devem ser colocadas sobre as casas do tabuleiro, regular e mais perto uma de outra. Porém, tal exigência frequentemente não pode ser realizada: muitas vezes acontece que uma das pedras é afastada das outras, tornando-se vulnerável ao ataque das forças do adversário. Tais pedras recebem a denominação de isoladas.

Vamos ver o seguinte exemplo: (Diagrama 69).

A posição das pretas já-está comprometida com a situação da pedra a3, afastada de suas forças.

1. e1 - f2!

Depois do lance do texto a superioridade das brancas fica



Lance das brancas

ainda mais sensível. As pretas não podem jogar agora 1. ... d8 - e7, devido a 2. c3 - b4 e 3. g3 - f4 X.

É mau jogar 1. ... d6 - c5, devido à troca 2. g3 - f4 etc...

Perde a continuação 1. ...
d6-e5. 2. f2 - e3 g5 - h4 3. e3-
d4 h4 x f2 4. g1 x e3 etc...

Não salva a continuação 1.
... g5 - h4 2. g3 - f4 d6 - e5
3. f4 x d6 c7 x e5 4. f2 - g3 h4 x
f2 5. g1 x e3 d8 - e7 6. e3 - f4
e5 x g3 7. h2 x f4 etc...

As pretas, como última chan-
ce, escolhem o desenvolvimento:

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | g5 - f4 |
| 2. g3 x e5 | d6 x f4 |

Agora as brancas, explorando
o afastamento das pedras pretas
de suas forças, ganham a par-
tida assim:

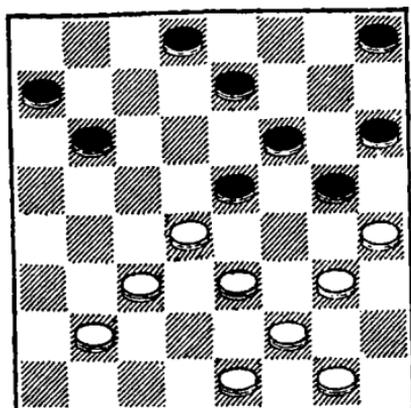
- | | |
|-------------|---------|
| 3. f2 - g3! | f4 - e3 |
| 4. g3 - h4 | d8 - e7 |
| 5. h4 - g5 | c7 - d6 |
| 6. h2 - g3 | d6 - e5 |
| 7. g5 - h6 | e7 - f6 |
| 8. g1 - h2! | ... |

E a derrota das pretas é ine-
vitável.

Posições há, porém, onde a
pedra isolada não é pedra fraca,
mas sim forte. Isto acontece
quando a pedra penetra em
campo adversário, restringindo
os movimentos de várias pedras
inimigas, sem poder ser elimi-
nada. Vamos ver o seguinte
exemplo (Diagrama 70).

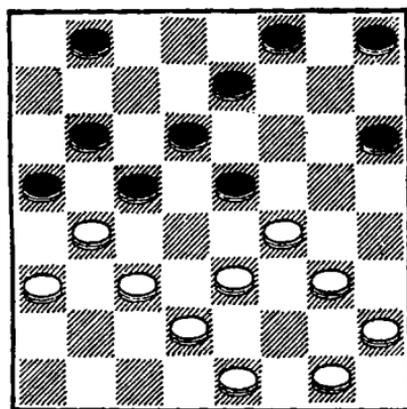
- | | |
|------------|---------|
| 1. g3 - f4 | e5 x g3 |
| 2. d4 - e5 | f6 x d4 |
| 3. e3 x c5 | b6 x d4 |
| 4. h4 x f6 | e7 x g5 |
| 5. f2 x f6 | |

e as brancas, ocupando o ponto
de apoio f6, devem ganhar.



Lance das brancas

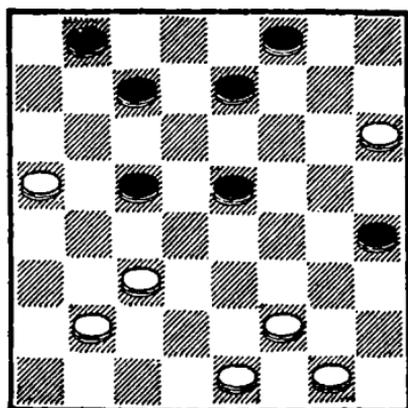
Vejamos mais alguns exem-
plos deste gênero.



Lance das brancas

- | | |
|------------|---------|
| 1. c3 - d4 | e5 x c3 |
| 2. f4 - e5 | d6 x f4 |
| 3. b4 x d6 | e7 x c5 |
| 4. d2 x d6 | f4 x d2 |
| 5. e1 x c3 | |

c as brancas, ocupando o ponto
de apoio d6, devem ganhar.



Lance das brancas

brancas, nesta posição, consiste em livrar-se da pressão das pretas e o plano das pretas, pelo

contrário, consiste em reforçar-se no centro ainda mais.

- | | |
|------------|----------|
| 1. b2 - a3 | c7 - d6 |
| 2. c3 - b4 | e5 - f4! |

Conquistando mais uma casa central as pretas ganham assim:

- | | |
|------------|---------|
| 3. g1 - h2 | d6 - e5 |
| 4. b4 x d6 | e7 x c5 |
| 5. e1 - d2 | e5 - d4 |
| 6. d2 - c3 | d4 x b2 |
| 7. a3 x c1 | c5 - d4 |
| 8. c1 - d2 | b8 - c7 |

E a resistência das brancas chegou ao fim.

O CERCO DO CENTRO

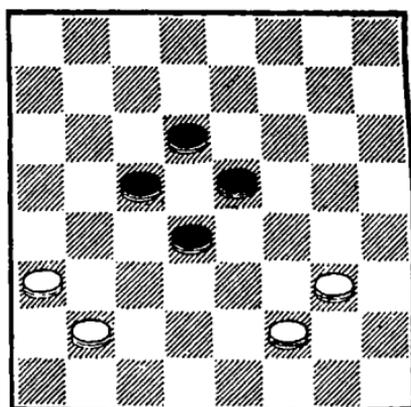
O centro tem a sua importância somente quando ele é forte e seguro, quando o adversário não tem a possibilidade de miná-lo ou cercá-lo. Neste caso, o centro transforma-se em fraqueza de posição (Ver Diagrama 75).

Na posição do diagrama as brancas, terminando o cerco do centro adversário, ganham a partida.

Mais alguns exemplos.

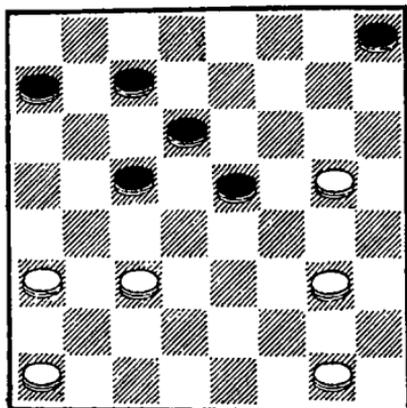
Nesta posição as brancas cercam o centro e ganham a partida assim: (Diagrama 76).

- | | |
|------------|---------|
| 1. c3 - b4 | a7 - b6 |
|------------|---------|



Lance das pretas

Se 1. ... c7 - b6, então 2. g5 - f6 e5 x g7 3. b4 - a5 e as brancas ganham.



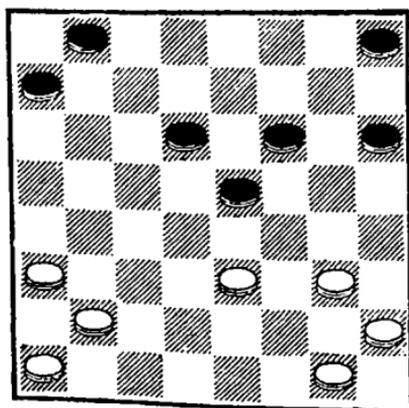
Lance das brancas

Se 1. ... c5 - d4, segue 2. g1 - h2 h8 - g7 3. g3 - f4 e5 x g3 4. h2 x f4 g7 - h6 5. g5 - f6 ganhando também.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. g3 - f4! | e5 x g3 |
| 3. g5 - f6 | b6 - a5 |
| 4. f6 - e7! | a5 x c3 |
| 5. e7 - d8D | |

com ganho.

Como no exemplo anterior, as brancas conseguem cercar o



Lance das brancas

centro das pretas. Outro exemplo. (Ver Diagrama 77).

1. g3 - h4!

Evitando o lance das pretas f6 - g5.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. ... | a7 - b6 |
| 2. b2 - c3! | h8 - g7 |
| 3. h2 - g3 | b8 - c7 |
| 4. g1 - h2 | b6 - c5 |

Se 4. ... b6 - a5 5. a3 - b4 c7 - b6 6. a1 - b2 b6 - c5 7. b2 - a3 X.

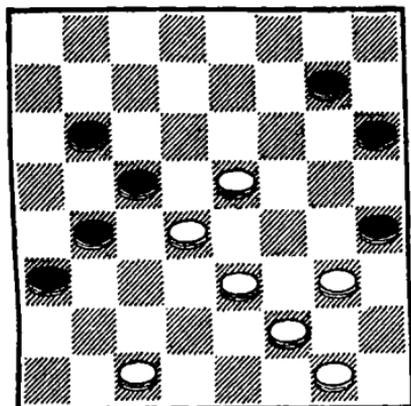
- | | |
|--------------|---------|
| 5. c3 - b4 | e5 - d4 |
| 6. e3 - f4 | f6 - e5 |
| 7. a1 - b2 | g7 - f6 |
| 8. b4 - a5 | f6 - g5 |
| 9. h4 x f6 | e5 x g7 |
| 10. g3 - h4! | g7 - f6 |
| 11. h2 - g3 | f6 - e5 |
| 12. b2 - c3 | d4 x b2 |
| 13. a3 x c1 | |

E as brancas ganharam.

Quando em dado momento da partida se elege o plano de cerco do centro é necessária a avaliação correta de todos os recursos da posição e uma análise exata do desenvolvimento do plano. É preciso levar em conta que para o êxito deste objetivo toda a cautela é necessária pois que, não sendo conseguida a execução do cerco do centro, este pode transformar-se em força que resolve a sorte da partida.

As pretas, seguras da força de seus flancos, começam erroneamente a manobra de cerco do centro inimigo: (Diagrama 78)

78



Lance das pretas

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ... | h6 - g5? |
| 2. g3 - f4 | g7 - h6 |
| 3. c1 - d2! | a3 - b2 |
| 4. c5 - d6! | ... |

Um golpe não previsto pelas pretas.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. ... | c5 x e7 |
| 5. d4 - c5! | b4 x d6 |
| 6. d2 - c3 | b2 x d4 |
| 7. e3 x a7 | g5 x e3 |
| 8. f2 x d4 | |

E as pretas reconheceram a sua derrota.

O jogo para o cerco do centro é um dos mais importantes e complicados princípios da estratégia damística, que exige do jogador cálculo profundo, grandes conhecimentos e muita prática de jogo posicional.

POSIÇÕES SIMÉTRICAS

Comparando entre si as casas do tabuleiro, notamos facilmente que a cada casa de uma metade do tabuleiro corresponde uma, e somente uma casa da outra metade do tabuleiro. Assim, à casa a1 corresponde a casa h8, à casa h4 a casa a5, à casa g1 a casa b8, etc.

As posições, nas quais as pedras de um lado ocupam as casas correspondentes às do outro chamam-se simétricas.

A posição inicial das pedras, representa posição simétrica.

Nas posições simétricas, o lado que constrói a simetria, pela natureza destas posições, deve-

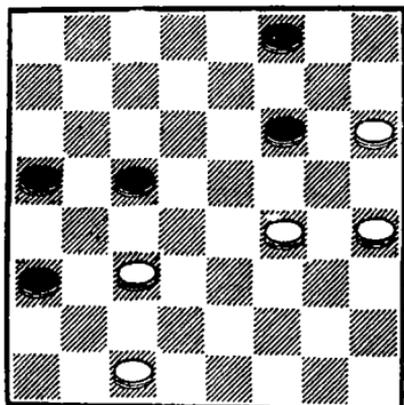
ria estar em condições mais favoráveis de que o lado oposto.

Eis aqui um exemplo clássico.

As pretas, copiando os lances do adversário, conseguem ganhar a partida por meio de fechamento todas as pedras brancas 1. e3 - d4 d6 - e5 2. a3 - b4 h6 - g5 3. g3 - h4 b6 - a5 4. b2 - a3 g7 - h6 5. f2 - g3 c7 - b6 6. g1 - f2 b8 - c7 7. b4 - c5 g5 - f4 8. a3 - b4 h6 - g5 9. f2 - e3? c7 - d6! Após este lance, em posição absolutamente igual, as brancas perdem por falta de um só tempo.

Vejamos mais alguns exemplos.

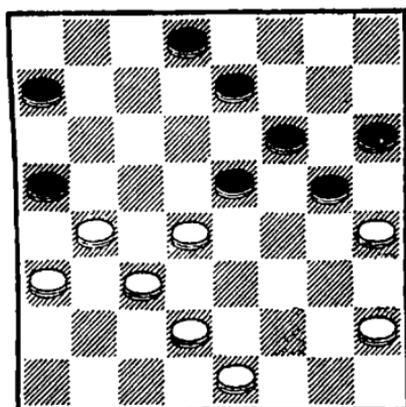
79



Quem joga perde

Nesta posição simétrica o lado que jogar, destrói a simetria e perde o jogo. Suponhamos que jogam as brancas: 1. f4 - g5 f6 - e5 2. g5 - f6 e5 x g7 3. h4 - g5 c5 - b4 4. c3 - d4 b4 - c3 5. d4 x b2 a5 - b4 e ganham as pretas.

80



Quem joga perde

- A) 1. d4 - c5 e5 - f4
 2. c5 - d6 e7 x e5
 3. b4 x d6 f4 - g3!
 com ganho das pretas.

- B) 1. b4 - c5 g5 - f4
 2. a3 - b4 h6 - g5
 3. e1 - f2 d8 - c7
 4. f2 - e3 e7 - d6 X

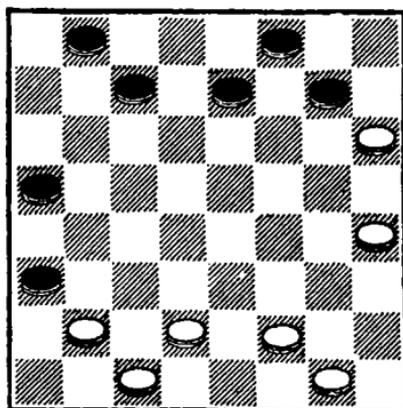
- C) 1. e1 - f2 e5 - f4!
 2. f2 - g3 ...

Se 2. f2 - e3 e7 - d6 3. d4 - c5 d8 - c7 4. e3 - d4 d6 - e5 5. d2 - e3 f4 x d2 6. c3 x e1 e5 x c3 7. b4 x d2 a5 - b4 8. c5 - d6 e7 x c5 9. h2 - g3 a7 - b6 10. e1 - f2 b6 - a5 11. f2 - e3 c5 - d4 X.

2. ... d8 - c7
 3. g3 x g7 h6 x f8
 4. h4 x b6 a7 x e1

e as pretas ganham.

81



1. b2 - c3 g7 - f6
 2. f2 - e3 c7 - d6
 3. g1 - f2 b8 - c7

As pretas continuam o desenvolvimento simétrico, copiando os lances das brancas.

4. f2 - g3 c7 - b6
 5. g3 - f4 ...

Não dá nada 5. c3 - d4, devido a 5... f8 - g7 6. h6 x f8 d6 - c5 7. f8 x b4 a5 x e1 X.

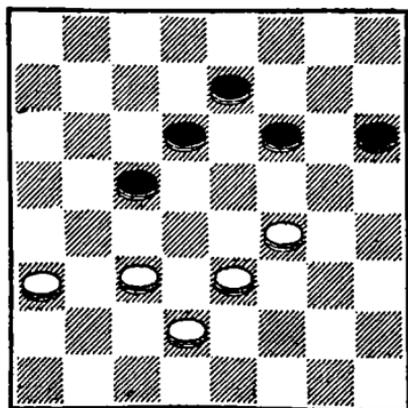
- | | |
|------------|---------|
| 5. ... | b6 - c5 |
| 6. f4 - g5 | c5 - b4 |
| 7. e3 - d4 | d6 - e5 |

e as pretas ganharam.

Porém, na prática, o lado que completa a simetria nem sempre está em condições mais favoráveis de que o lado oposto que destrói a simetria. Por exemplo:

Após os lances 1. g3 - h4 b6 - a5 2. f2 - g3 c7 - b6 3. g1 - f2 b8 - c7 4. g3 - f4, as pretas, completando a simetria com lance 4... b6 - c5? perdem a partida, devido a 5. h4 - g5! f6 x h4 6. f4 - e5 etc.

82

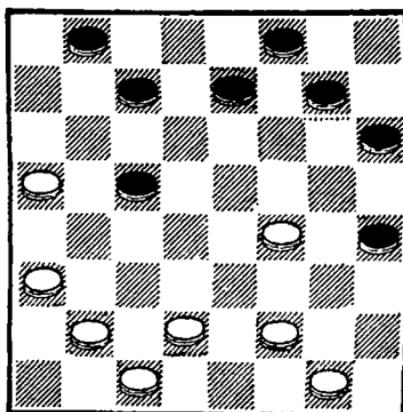


Quem joga ganha

- | | |
|-------------|---------|
| 1. c3 - d4 | c5 - b4 |
| 2. a3 x c5 | d6 x b4 |
| 3. f4 - e5! | f6 - g5 |
| 4. e5 - f6 | g5 - f4 |
| 5. f6 x d8 | f4 - g3 |
| 6. d8 - a5 | b4 - a3 |
| 7. d2 - c3 | g3 - h2 |
| 8. a5 - c7 | |

e as brancas ganham.

83



Quem joga ganha

- | | |
|------------|---------|
| 1. b2 - c3 | g7 - f6 |
| 2. f2 - e3 | c7 - d6 |
| 3. c3 - d4 | b8 - a7 |

Se 3... f6 - g5 4. d4 x b6 d6 - e5 5. f4 x d6 e7 x a7 6. e3 - f4 g5 x e3 7. d2 x f4, e as brancas devem ganhar.

- | | |
|------------|---------|
| 4. d4 x b6 | a7 x c5 |
| 5. c1 - b2 | f8 - g7 |
| 6. b2 - c3 | f6 - e5 |
| 7. g1 - h2 | e5 x g3 |
| 8. h2 x f4 | |

e as brancas devem ganhar.

CAPÍTULO 4

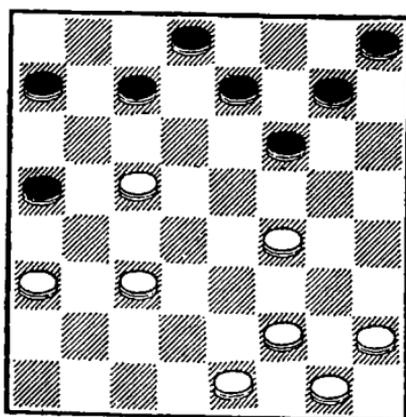
ELEMENTOS TÁTICOS DO JOGO

AS COMBINAÇÕES

Neste capítulo trataremos de um dos importantes elementos táticos do jogo de damas – as combinações.

Vamos ver a seguinte posição (Diagrama 84).

84



Lance das brancas

1. c5 - b6
 2. c3 - d4
 3. a3 - b4
 4. e1 - d2
 5. h2 x b8D
 6. b8 x g7
 7. g1 - f2
 8. f2 - e3
1. a7 x c5
 2. c5 x g5
 3. a5 x c3
 4. c3 x g3
 5. d8 - c7
 6. h8 x f6
 7. f6 - e5

e as brancas ganham.

Tentaremos entender o que aconteceu neste exemplo. Depois do último lance das pretas, as brancas, sacrificando um total de 6 pedras, coroam a dama e ganham a partida. Dizendo em outras palavras, as brancas realizaram uma variante forçada, que tinha um objetivo determinado: ganhar a partida. Os cinco lances últimos foram forçados para ambos os lados: as pretas tinham que tomar as pedras sacrificadas, e as brancas não podiam parar no meio do caminho, porque, neste caso, elas ficariam sem algumas de suas pedras.

Toda esta variante forçada, com os sacrifícios e com os lances obrigatórios para ambos os lados, estão englobados em uma noção – a combinação.

A combinação, como procedimento tático, pode ter como finalidade:

1. Ganho da partida.
2. Obtenção de superioridade de material.

3. Obtenção de superioridade posicional.

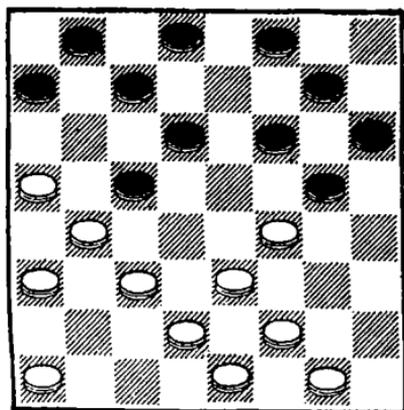
4. Salvação da partida em posição inferior.

Quando a combinação alcança o seu objetivo, ela está correta. No caso contrário, a combinação está errada, incorreta.

O CÁLCULO DAS COMBINAÇÕES

A combinação na partida viva exige o cálculo exato em todas as variantes e ramificações. Qualquer falha no cálculo ou o cálculo não profundo, pode custar a partida.

85



Lance das pretas

As pretas, começando a combinação, tinham em vista a seguinte continuação:

1. ... c5 - d4
2. e3 x e7 g5 x c1D
3. e7 x g5 h6 x f4
4. e1 - d2 c1 x e3
5. f2 x d4 h4 - g3

e a posição das brancas parece perdida. Mas, o cálculo das pre-

tas havia sido errado. As brancas, em vez de 4. e1 - d2? jogaram

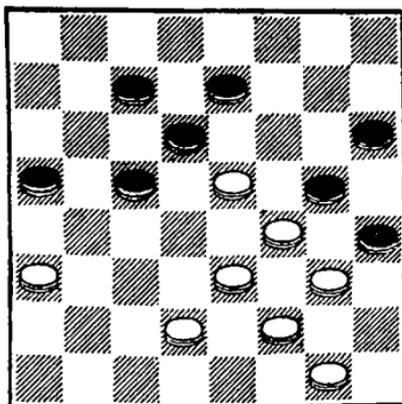
4. a5 - b6! c7 x a5

Depois de 4. ... a7 x c5, segue 5. b4 x d6 c7 x e5 6. e1 - d2 c1 x e3 7. f2 x h8 X.

5. c3 - d4! a5 x e5
6. e1 - d2 c1 x e3
7. f2 x h8D

E, em vez de saírem vitoriosas, as pretas foram derrotadas.

86



Lance das pretas

As pretas preparam nesta posição uma combinação com coroação da dama:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ... | g7 - f6 |
| 2. e5 x g7 | h6 x f8 |
| 3. f4 x h6 | f8 - g7 |
| 4. h6 x f8D | d6 - e5 |
| 5. f8 x b4 | a5 x e1D |

- | | |
|-------------|---------|
| 6. g3 - f4! | e5 x g3 |
| 7. e3 - f4! | g3 x e5 |
| 8. g1 - h2 | e1 x g3 |
| 9. h2 x b8D | |

Mas, quando as brancas responderam

as pretas, em vez de ganhar, perderam a partida.

SEMELHANÇA FATAL

Uma partida tinha o seguinte desenvolvimento:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e3 - d4 | h6 - g5 |
| 2. g3 - h4 | d6 - e5 |
| 3. f2 - e3 | g7 - h6 |
| 4. g1 - f2 | b6 - a5 |
| 5. d4 - c5 | e5 - f4 |
| 6. c3 - d4! | f6 - e5! |
| 7. d4 x f6? | ... |

- | | |
|-------------|----------|
| 7. ... | f4 - g3! |
| 8. h2 x f4 | h8 - g7! |
| 9. f6 x h8 | c7 - b6 |
| 10. h4 x f6 | b6 x d4 |
| 11. e3 x c5 | e7 x g1 |
| 12. c5 - d6 | g1 - h2 |

E recuperando a pedra as pretas estão superiores ameaçando coroar a pedra h6.

Numa outra partida o jogo se desenrolou assim:

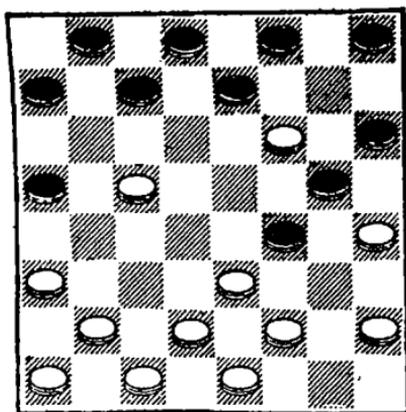
- | | |
|------------|----------|
| 1. e3 - d4 | h6 - g5 |
| 2. g3 - h4 | d6 - e5 |
| 3. d2 - e3 | g7 - h6 |
| 4. c1 - d2 | b6 - a5 |
| 5. d4 - c5 | e5 - f4? |
| 6. c3 - d4 | f6 - e5 |

As pretas atraídas pela semelhança da posição com a partida anterior e não levando em conta a pequena diferença entre ambas as posições pagam caro por esse equívoco...

- | | |
|--------------|---------|
| 7. d4 x f6! | f4 - g3 |
| 8. h2 x f4 | h8 - g7 |
| 9. f6 x h8 | c7 - b6 |
| 10. h4 x f6 | b6 x d4 |
| 11. e3 x c5 | e7 x c1 |
| 12. e1 - d2! | ... |

Após este lance as pretas por meio de combinação original conseguem posição vantajosa. Correto era tomar 7. h4 x f6.

87



Golpe inesperado!

12. ... c1 x b6
13. a3 - b4 a5 x c3

14. b2 x d4 b6 x e3
15. f2 x d4

e as brancas ganharam.

CONDIÇÕES PARA AS COMBINAÇÕES

Quais as causas que determinam o aparecimento da combinação na partida? Indiscutivelmente, a combinação nasce por engano do adversário. Mas os erros são entre si diferentes. Há erros em consequência dos quais a combinação surge espontaneamente e há erros que conduzem a posições perdidas, nas quais a vitória se alcança gradualmente e a combinação aparece como finalização lógica da partida.

Por exemplo, depois dos lances:

Branças	Pretas
1. c3 - d4	d6 - e5
2. b2 - c3	e7 - d6
3. g3 - h4	d6 - c5
4. a1 - b2?	...

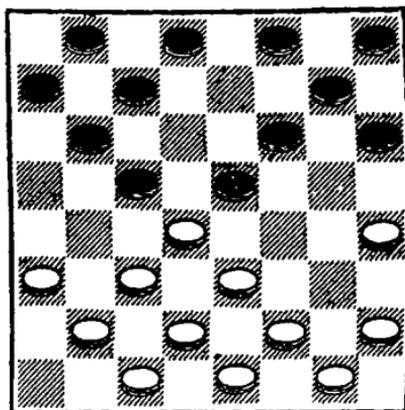
Chegamos à seguinte posição (Diagrama 88).

Em resultado de um erro cometido pelas brancas, agora surge a combinação das pretas que ganha a partida...

4. ...	c5 - b4!
5. a3 x c5	e5 - f4
6. e3 x e7	f8 x b4
7. c3 x a5	h6 - g5
8. h4 x f6	g7 x a1D

E outro exemplo (Diagrama 89).

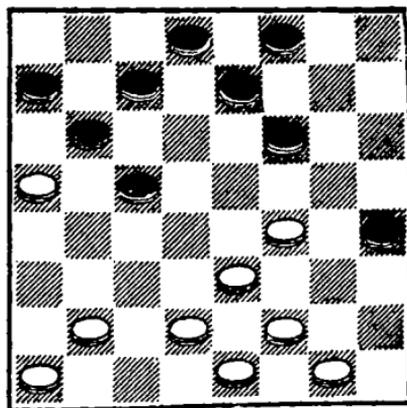
88



Lance das pretas

A posição das pretas já está comprometida. Com os lances:

89



Lance das brancas

seguintes, as brancas aumentam ainda mais sua superioridade posicional e terminam a partida

por meio de uma combinação final.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. b2 - c3! | c5 - b4 |
| 2. c3 - d4 | b4 - a3 |
| 3. f4 - g5! | b6 - c5 |

Não tem alternativa.

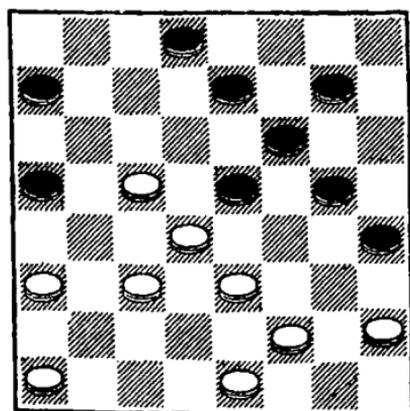
- | | |
|-------------|----------|
| 4. d4 x b6 | a7 x c5 |
| 5. a1 - b2! | a3 x c1D |
| 6. e3 - f4 | c1 x e3 |
| 7. f2 x b6 | |

com ganho.

Para a realização das combinações devem haver algumas condições certas, na base das quais pode considerar-se que a posição já está madura para um golpe tático. Tais condições são: a localização gradeada das pedras e as casas vazias da última horizontal a contar do jogador.

Exemplificando, vejamos a seguinte posição (Diagrama 90).

90



Lance das brancas

Analisando atentamente a posição acima logo nasce o tema da combinação (o golpe final) h2 x f4 x h6 etc... Depois

de algumas tentativas consegue-se achar a idéia da combinação (a técnica da execução).

- | | |
|-------------|---------|
| 1. c5 - b6! | a5 x c7 |
|-------------|---------|

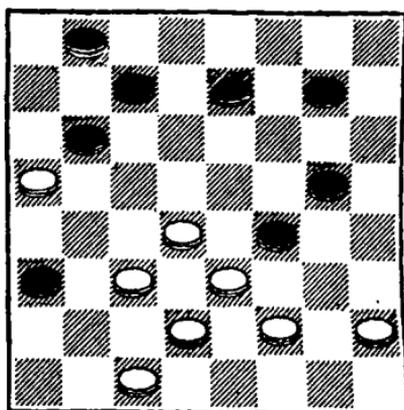
Se 1. ... a7 x c5 2. d4 x b6 a5 x c7 3. c3 - d4 e5 x c3 4. e1 - d2 c3 x g3 5. h2 x b8D X.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. c3 - b4 | e5 x a5 |
| 3. a3 - b4 | a5 x c3 |
| 4. e1 - d2 | c3 x g3 |
| 5. h2 x b8D | |

E as brancas ganham.

Mais um exemplo (Ver Diagrama 91).

91



Lance das brancas

Depois da análise desta posição achamos que o tema da combinação é o seguinte: d2 x f4 x h6 etc.; e soluciona-a assim:

- | | |
|-------------|---------|
| 1. h2 - g3 | f4 x h2 |
| 2. f2 - g3 | h2 x f4 |
| 3. d4 - e5 | f4 x d6 |
| 4. c3 - b4 | a3 x c5 |
| 5. e3 - d4 | c5 x e3 |
| 6. d2 x f8D | |

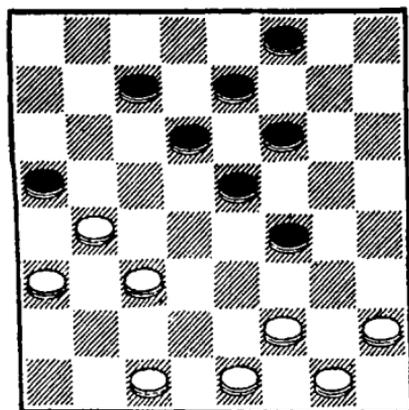
E as brancas ganham.

CRIAÇÃO DAS POSIÇÕES GRADEADAS

As posições com pedras gradeadas são mais favoráveis para a criação da combinação.

Na maioria das posições que se verificam durante as partidas de jogadores fortes, as pedras estão localizadas umas junto das outras. Porém, se se analisarem atentiosamente as referidas posições, nota-se que é suficiente tirar dessas formações compactas uma ou duas pedras para que as outras formem "a peneira", a qual poderá ser explorada para realização da combinação. (Ver Diagrama 92).

92



Lance das brancas

Com a falta da pedra na casa b8 aparece o tema é necessário tirar as pedras f4 e d6 e, também, transferir uma pedra das pretas para a casa g3.

A primeira tarefa pode ser realizada com a seguinte troca:

1. b4 - c5 d6 x d2
2. c1 x g5 f6 x h4

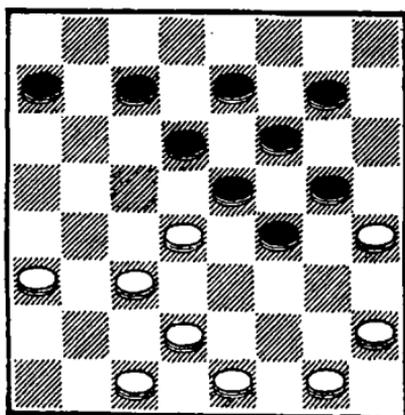
Agora torna-se claro que se pode transferir para a casa g3 a pedra situada e a5.

3. a3 - b4 a5 x c3
4. e1 - d2 c3 x g3
5. h2 x b8D

E as brancas ganham.

Na seguinte posição nós encontramos um caso semelhante.

93



Lance das brancas

Logo descobrimos o tema da combinação: h2 x f4 x h6 x f8, solucionando este exemplo assim:

1. d2 - e3 f4 x b4
2. a3 x c5 d6 x b4
3. e1 - d2 e5 x e1D
4. g1 - f2 e1 x g3
5. h2 x b8D

E as brancas ganham.

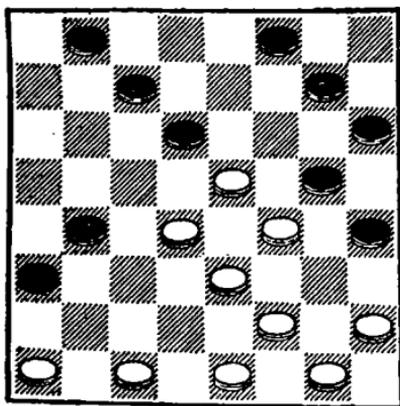
Já sabemos que na partida de damas a combinação surge como fruto de uma melhor posição, a qual é atingida graças ao desenvolvimento de um jogo posicional, ou de um equívoco do adversário.

O jogo de combinação, sem dúvida, é mais brilhante do que o jogo posicional.

O jogo posicional é aquele em que se procura alcançar, para as peças, uma boa colocação; e, uma vez obtida, a melhor maneira de utilizá-la.

Quanto mais desenvolvidas tiver essas duas qualidades, mais o damista se aproxima do jogo dos mestres.

Vejamos um exemplo prático, que ilustra este princípio.



Lance das brancas

94

Continuação I

1. c1 - d2 ...

Agora as pretas não podem responder 1. ... f8 - e7?, porque surge a combinação: 2. d2 - c3! b4 x d2 3. e3 x c1 g5 x c5 4. a1 - b2 d6 x f4 5. c1 - d2 a3 x e3 6. f2 x h8D com ganho das brancas.

1. ...	b8 - a7!
2. d4 - c5	f8 - e7
3. c5 - b6	c7 x a5!

Seria errado tomar aqui 3. ... a7 x c5? 4. d2 - c3! b4 x d2 5. e3 x c1 g5 x e3 6. f2 x h8D X.

4. e5 x c7	e7 - d6
5. c7 x e5	b4 - c3
6. d2 x b4	a5 x c3

Com chances, mais ou menos, iguais.

Continuação II

1. d4 - c5! ...

Este lance é muito melhor do que 1. c1 - d2. Vejamos as variantes A, B e C:

Variante A

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ... | b4 - c3 |
| 2. c5 x e7 | f8 x d6 |
| 3. e3 - d4! | g5 x c5 |
| 4. c1 - d2 | d6 x f4 |
| 5. d2 x d6 | c7 x e5 |
| 6. a1 - b2 | a3 x c1D |
| 7. e1 - d2 | c1 x e3 |
| 8. f2 x h8D | |

com ganho.

Variante B

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | b8 - a7 |
| 2. c5 x e7 | f8 x d6 |
| 3. a1 - b2 | a7 - b6 |
| 4. e1 - d2 | b6 - a5 |
| 5. b2 - c3 | c7 - b6 |
| 6. c5 x e7 | b6 x d8 |
| 7. f4 - e5 | d8 - c7 |
| 8. e3 - f4 | g5 x e3 |

- | | |
|-------------|---------|
| 9. f2 x d4 | g7 - f6 |
| 10. e5 x g7 | h6 x f8 |
| 11. d4 - e5 | f8 - g7 |
| 12. h2 - g3 | h4 x f2 |
| 13. g1 x e3 | g7 - h6 |
| 14. e3 - d4 | |

Com ganho das brancas.

Variante C

- | | |
|-------------|---------|
| 1. ... | f8 - e7 |
| 2. e3 - d4! | g5 x e3 |
| 3. a1 - b2! | d6 x f4 |
| 4. e1 - d2! | b4 x d6 |
| 5. b2 - c3! | e3 x c5 |
| 6. c1 - b2 | a3 x e3 |
| 7. f2 x h8D | |

E as brancas ganham.

Uma brilhante demonstração do tema de combinação denominado **desmoronamento!**

O SACRIFÍCIO

Na execução de uma combinação se sacrificam várias pedras para depois se obter uma imediata recuperação do número entregue e na maioria dos casos ultrapassar mesmo a quantidade sacrificada.

Casos há, porém, em que se sacrifica deliberadamente uma pedra sem a imediata compensação numérica, com o objetivo de acarretar às forças adversárias um evidente restrição de movimentos ou uma má posição,

cujos resultados só se tornarão claros com o decorrer de alguns lances. Isto é o sacrifício propriamente dito.

É certo que a perda de uma pedra incorre, naturalmente, para a decisão da partida em favor da parte que obtém vantagem numérica. O mesmo já não acontece nos casos de sacrifício.

São os objetivos do sacrifício:

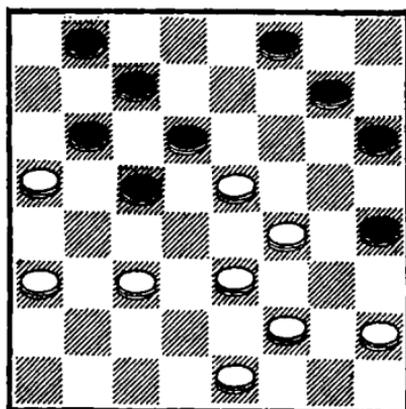
1. Restrição das forças do adversário.

2. Rompimento da posição para fazer dama.

3. Salvação da partida em posição inferior.

Vamos ver os seguintes exemplos: (Diagrama 95).

95



Lance das brancas

1. e5 - f6! ...

Sacrificando a pedra as brancas rompem a ligação entre os flancos das pretas e ganham a partida.

1. ... g7 x g3
2. h2 x f4 f8 - g7
3. c1 - d2 d6 - e5

Agora as pretas não podem jogar 3. ... g7 - f6, devido a 4. a3 - b4 c5 x a3 5. f4 - g5 h6 x f4 6. e3 x a7 X.

Perde também 3. ... b8 - a7 4. c3 - b4 g7 - f6 5. f4 - e5 etc...

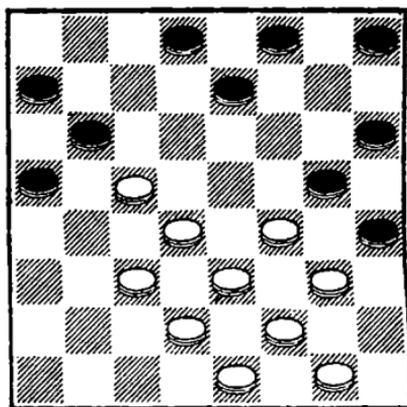
Por isso as pretas escolhem um contra-sacrifício de duas pedras com esperança de salvação da partida.

4. f4 x b4 b6 - c5
5. b4 x d6 c7 x e5
6. a3 - b4 h6 - g5
7. e3 - d4 g7 - f6
8. d2 - e3! e5 - f4
9. a5 - b6 f4 x d2
10. c3 x e1 g5 - f4
11. d4 - c5 f6 - g5
12. b6 - c7 b8 x d6
13. c5 x e7

E as brancas ganharam.

À primeira vista a posição das brancas parece perdida, mas o sacrifício oculto de uma pedra resolve a partida em favor delas.

96



Lance das brancas

1. c3 - b4! a5 x e5
2. f4 x d6 b6 x d4
3. e3 x c5 h8 - g7
4. d2 - c3 g5 - f4

Sacrifício forçado. É pior 4. ... g7 - f6, 5. c3 - d4 X.

5. g3 x e5 e7 - f6
6. c3 - d4 d8 - e7
7. f2 - e3 h4 - g3
8. e3 - f4 g3 - f2
9. g1 x e3 f6 - g5

10. e1 - f2 g5 - h4
 11. f2 - g3 h4 x f2
 12. e3 x g1 h6 - g5
 13. f4 x h6 a7 - b6

14. c5 x a7 e7 x e3
 15. a7 - b8D

E as brancas ganham.

UMA PARTIDA DE SACRIFÍCIO

A sua primeira parte é uma abertura moderna, a segunda um agressivo gambito, e a terceira o final vitorioso.

Abertura Espanhola

PARTIDA 49

W. Sokow S. Diachkow

(Rússia, 1938)

1. c3 - b4 f6 - e5
 2. e3 - f4 e7 - f6
 3. f2 - e3 ...

Esta linha de jogo conduz a variantes muito complicadas.

3. ... b6 - a5
 4. b2 - c3 c7 - b6
 5. e3 - d4 d6 - c5
 6. b4 x d6 e5 x c7
 7. c1 - b2! f6 - g5
 8. f4 - e5 ...

As brancas têm um poderoso ataque, que é o meio para se explorar uma posição congestionada.

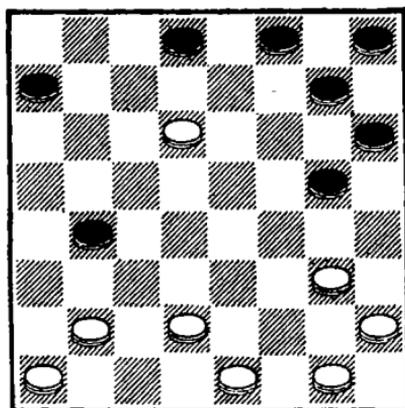
8. ... c7 - d6!

Melhor continuação para as pretas.

9. e5 x c7 b8 x d6
 10. d4 - c5 d6 x b4
 11. a3 x c5 b6 x d4
 12. c3 x e5 a5 - b4
 13. e5 - d6! ...

Magnífica jogadal As brancas sacrificam uma pedra para conseguir um rápido desenvolvimento.

97



Lance das pretas

13. ... b4 - a3
 14. b2 - c3 a3 - b2
 15. g1 - f2 b2 x d4
 16. d2 - c3 d4 x b2
 17. a1 x c3 g7 - f6
 18. c3 - d4 g5 - h4
 19. f2 - e3 h4 x f2
 20. e3 x g1 h6 - g5
 21. h2 - g3 g5 - h4
 22. g1 - f2 f8 - g7?

Depois deste lance, as pretas, com uma pedra a mais, não podem salvar a partida. Justo seria 22. ... f6 - g5 23. e1 - d2 d8 - e7 24. d4 - c5 h8 - g7 25. d2 - e3 g7 - h6 26. g3 - f4 a7 - b6 27. c5 x a7 e7 x c5 e as pretas conseguem empate.

23. d4 - c5! g7 - h6
 24. e1 - d2 h8 - g7
 25. d2 - e3 f6 - e5

Não há outro remédio.

26. d6 x f4 g7 - f6
 27. c5 - d6 f6 - e5

Se 27. ... f6 - g5, então, ...
 28. d6 - e7 d8 x f6 29. f4 - e5
 f6 x d4 30. e3 x c5 X.

28. d6 - c7 d8 x b6
 29. f4 x d6 b6 - a5
 30. d6 - e7 a5 - b4
 31. e7 - d8D

Abandonaram.

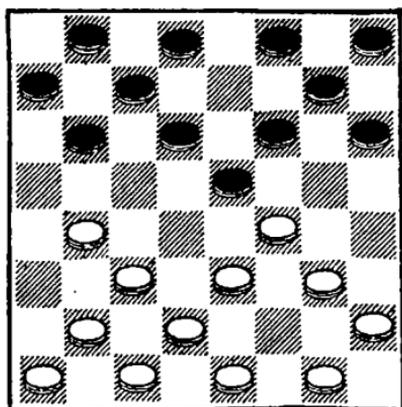
Uma partida vigorosa, com jogo brilhante e instrutivo!

AS CILADAS

De vez em quando um dos jogadores faz um lance de aparência fraca, mas, na realidade, a fraqueza deste lance é fictícia, e atrás dela está o ganho oculto.

Depois de 1. g3 - f4 f6 - e5 2. f2 - g3 e7 - f6 3. a3 - b4 (Ver Diagrama 98) as pretas, à primeira vista, podem facilmente ganhar uma pedra das brancas, continuando 3. ... b6 - c5.

98

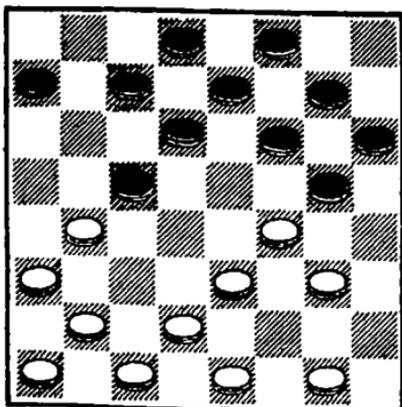


Lance das pretas

Porém, a fraqueza do lance 3. a3 - b4 é falsa. As brancas jogando na posição do diagrama 4. g3 - h4!!, em vez de perder, ganham a pedra: 4. ... c5 x a3 se (4. ... e5 x g3 5. h2 x f4 c5 x a3 6. f4 - g5 h6 x f4 7. e3 x c5) 5. f4 - g5 h6 x f4 6. e3 x c5.

Na posição do diagrama 99, as brancas colocam uma cilada, jogando 1. f2 - g3.

99



Lance das pretas

Se agora as pretas jogam 1. ... g5 - h4? segue, 2. g1 - h2 h4 x d4 3. f4 - e5 e as brancas ganham. Mas, na partida, as pretas responderam inesperadamente 1. ... f6 - e5!. Pensando que o lance do texto é um erro grave, as brancas, sem reflexão alguma, jogaram aqui:

2. g3 - h4? e5 x g3
3. h4 x h8D ...

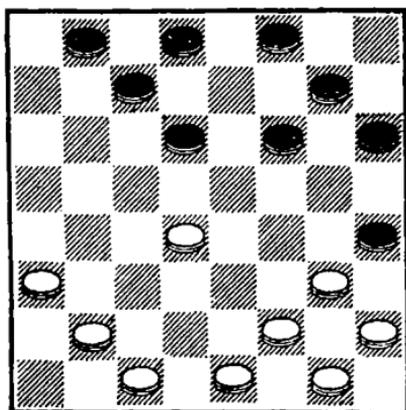
mas, depois de

3. ... g3 - f2!
4. e1 x g3 f8 - g7
5. h8 x b6 c7 x e1D
6. g1 - f2 e1 - a5
7. c1 - d2 a5 x e1
8. g3 - h4 e1 x g3
9. h4 x f2 a7 - b6

ficaram em posição inferior.

Vamos ver mais algumas cila-
das do jogo prático.

100



Lance das brancas

Parece que o melhor lance
nesta posição é 1. d4 - c5 com

a ocupação do centro em se-
guida. Porém, esta continuação
é, para as brancas, errada.

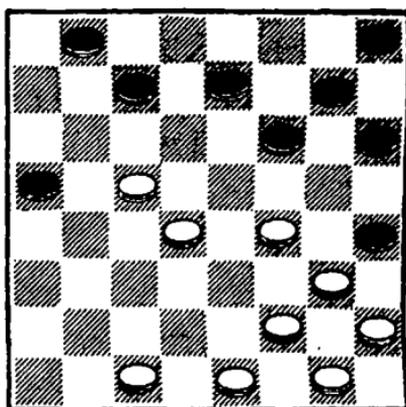
1. d4 - c5? d6 x b4
2. a3 x c5 h6 - g5!

ameaçando ganhar a pedra c5.

3. g3 - f4 g5 x e3
4. f2 x d4 h4 - g3!
5. h2 x f4 f6 - g5
6. f4 x h6 f8 - e7
7. h6 x d6 c7 x a1D

com ganho das pretas.

101

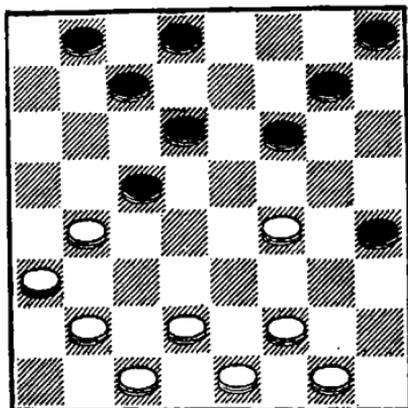


Lance das brancas

A passagem da pedra c5 para
mais perto de sua coroação é
atraente, mas perde a partida:

1. c5 - b6? a5 - b4!
2. b6 x d8D b4 - c3
3. d4 x b2 f6 - g5
4. d8 x f6 g5 x e3
5. f2 x d4 g7 x a1D

e as pretas ganham.

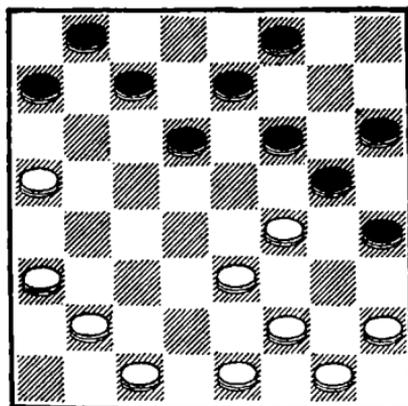


Lance das brancas

- | | |
|-------------|----------|
| 1. f4 - g5? | f6 - e5 |
| 2. g5 - h6 | b8 - a7! |
| 3. h6 x f8D | h8 - g7 |
| 4. f8 x h6 | e5 - f4 |
| 5. h6 x b6 | c7 x a1D |

com vitória das pretas.

Mais um exemplo (Diagrama 103).



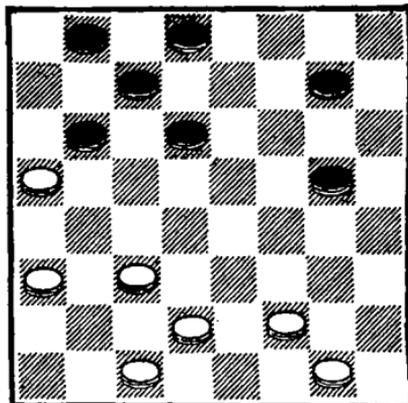
Lance das brancas

A posição das brancas é nitidamente inferior. Elas têm uma pedra atrasada na casa h2. Com o lance do texto as brancas co-

locam uma cilada dupla que foi descoberta pelo adversário, mas, depois da continuação escolhida pelas pretas, ficaram em melhor posição.

- | | |
|------------|----------|
| 1. a3 - b4 | f6 - e5! |
| 2. b4 - c5 | e5 x g3 |
| 3. h2 x f4 | d6 x b4 |
| 4. a5 x c3 | |

Freqüentemente o lado que coloca a cilada está tanto atraído por ela que não percebe que esta cilada no fim vira-se contra ele mesmo.



Lance das brancas

As brancas jogaram nesta posição (Diagrama 104).

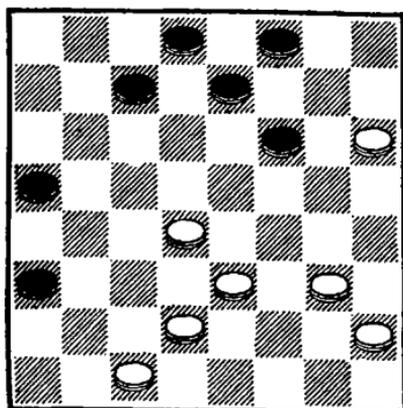
1. a3 - b4?

aguardando a resposta das pretas 1. ... b6 - c5? 2. f2 - e3 c5 x a3 3. c3 - b4 a3 x c5 4. e3 - d4 c5 x e3 5. d2 x f8D X. Mas, depois de

- | | |
|------------|----------|
| 1. ... | g7 - h6! |
| 2. c1 - b2 | b6 - c5 |
| 3. b2 - a3 | d6 - e5 |
| 4. b4 x f4 | g5 x c1D |

as brancas abandonaram a partida.

105



Lance das brancas

As brancas colocam aqui a cilada, jogando 1. d4 - c5. Está correta esta cilada? Não, respondemos nós. Depois de

- | | |
|-------------|---------|
| 1. d4 - c5? | a5 - b4 |
| 2. c5 - b6 | c7 x a5 |
| 3. d2 - c3 | b4 x f4 |
| 4. g3 x g7 | ... |

segue a continuação inesperada

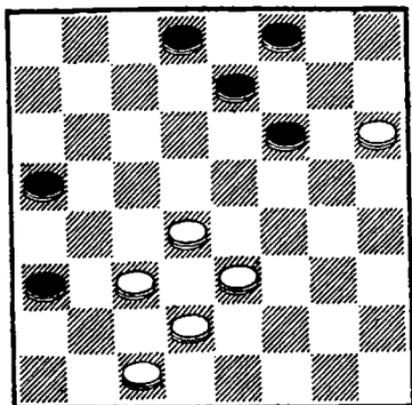
- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | a3 - b2! |
| 5. c1 x a3 | a5 - b4 |
| 6. a3 x c5 | e7 - d6 |
| 7. c5 x e7 | d8 x h8 |

e as brancas perdem.

(ver diagrama 106)

Fazendo seu último lance (g7 - f6), as pretas estavam seguras de que ganham a partida. Se as brancas jogam 1. e3 - f4, segue a combinação: 1. ... a5 - b4! 2. c3 x a5 a3 - b2 3. c1 x a3 f6 - e5 4. d4 x f6 e7 x c1D

106



Lance das brancas

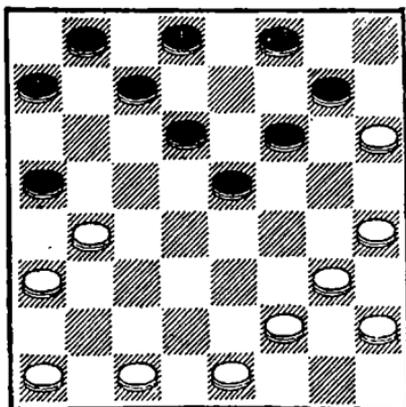
e as pretas ganham. Porém, na realidade, as brancas têm recursos imprevistos que decidem a partida:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d4 - c5 | f6 - e5 |
| 2. c5 - b6 | a5 x c7 |
| 3. c1 - b2 | a3 x c1D |
| 4. e3 - f4 | c1 x g5 |
| 5. h6 x b8D | |

com ganho.

Mais alguns exemplos vemos nos diagramas seguintes.

107



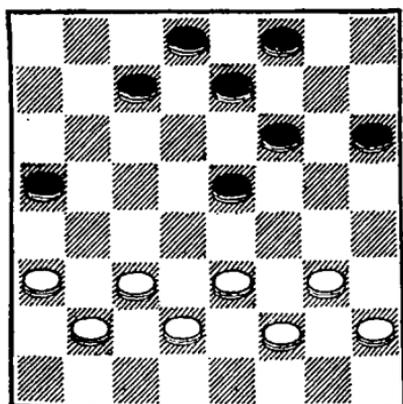
Lance das brancas

O último lance das pretas foi
 1. ... b6 - a5. As brancas, considerando que este lance é errado, jogaram 2. h4 - g5, esperando a continuação 2. ... f6 x h4 3. c1 - b2 a5 x c3 4. b2 x h8D com ganho. Mas, as pretas responderam inesperadamente 2. ... a5 x c3!! e derrotaram as brancas assim:

- | | |
|------------|---------|
| 3. g5 x c5 | c3 - b2 |
| 4. a1 x c3 | e5 - f4 |
| 5. g3 x e5 | c7 - d6 |
| 6. c5 x e7 | d8 x b2 |

Com seu último lance as pretas colocaram uma cilada escondida, convidando as brancas a coroar sua pedra na casa b8. Não suspeitando nada, as brancas aproveitaram o convite, e foram vencidas assim:

108



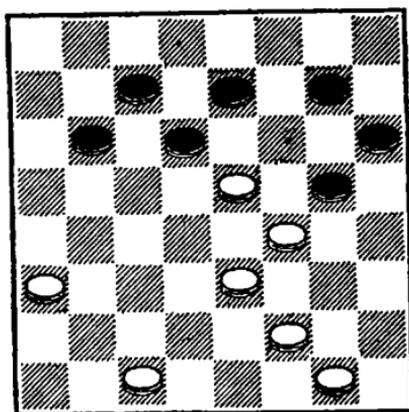
Lance das brancas

- | | |
|-------------|----------|
| 1. c3 - d4 | e5 x a1D |
| 2. a3 - b4 | a5 x e1D |
| 3. e3 - d4 | a1 x e5 |
| 4. g3 - h4 | e1 x g3 |
| 5. h2 x b8D | e7 - d6! |
| 6. b8 x h8 | h6 - g5! |
| 7. h4 x f6 | f8 - g7 |

E as brancas abandonaram.

Uma cilada oculta foi colocada pelo condutor das brancas no seguinte exemplo (Diagrama 109).

109



Lance das brancas

As brancas jogaram assim:

1. a3 - b4!

Bom lance cujas conseqüências vão aparecer logo na partida.

1. ... b6 - a5?

Este lance as pretas resolveram fazer tendo em vista a seguinte continuação das brancas:
 2. f2 - g3 a5 x c3 3. g3 - h4 e7 -

f6 4. g1 - f2 f6 x d4 5. h4 x h8D h6 - g5 6. e3 x e7 g5 x g1D 7. h8 x a1 c7 - d6 com empate. Porém, o cálculo das brancas foi mais profundo e responderam assim:

- | | |
|-------------|---------|
| 2. f2 - g3 | a5 x c3 |
| 3. e3 - d4! | g5 x c5 |
| 4. c1 - b2! | d6 x h2 |
| 5. b2 x h8D | |

ganhando a partida.

É interessante notar que as pretas no seu primeiro lance não podiam jogar também,

1. ... b6 - c5?

devido à continuação:

- | | |
|-------------|----------|
| 2. f2 - g3 | c5 x a3 |
| 3. g3 - h4 | e7 - f6 |
| 4. g1 - f2 | f6 x d4 |
| 5. h4 x h8D | h6 - g5 |
| 6. c3 x e7 | g5 x g1D |
| 7. e7 - d8D | |

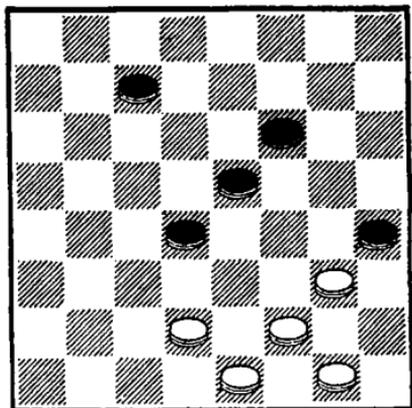
e as brancas devem ganhar.

CAPÍTULO 5

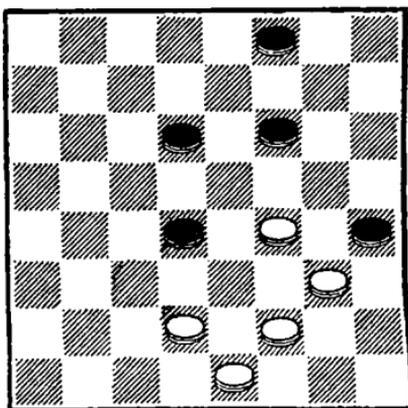
60 COMBINAÇÕES SELECIONADAS

NOTA: Em todas posições as brancas jogam e ganham.

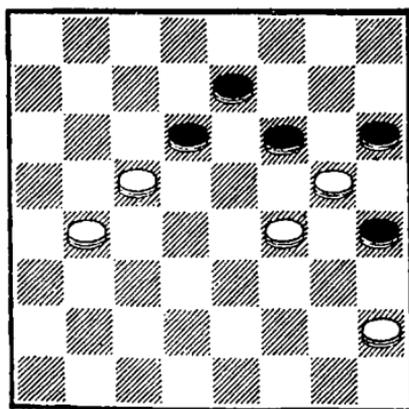
110



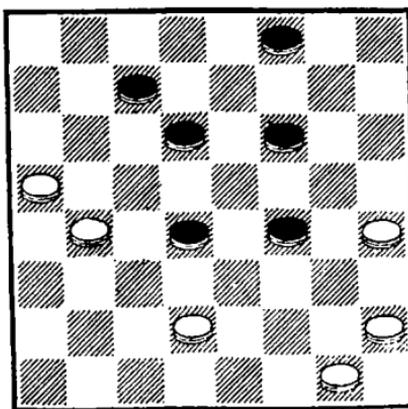
111



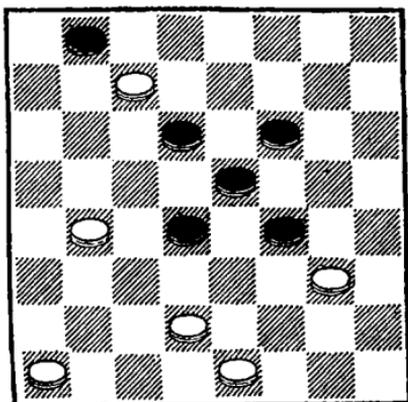
112



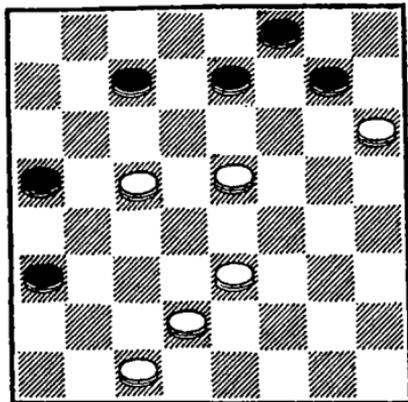
113



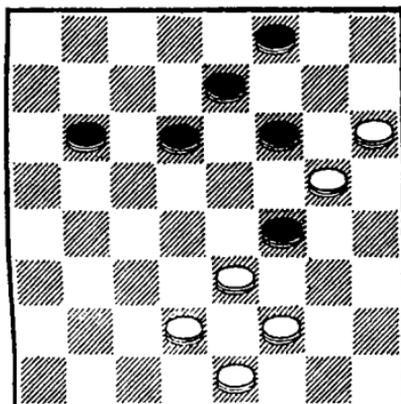
114



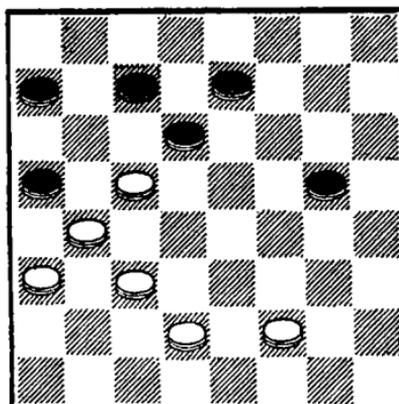
115



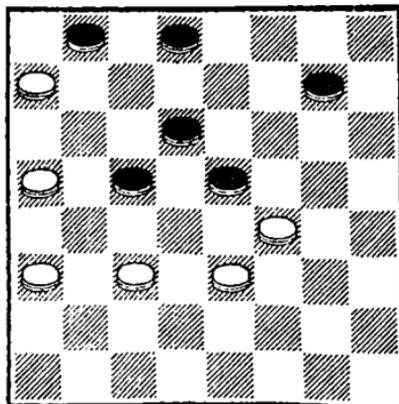
116



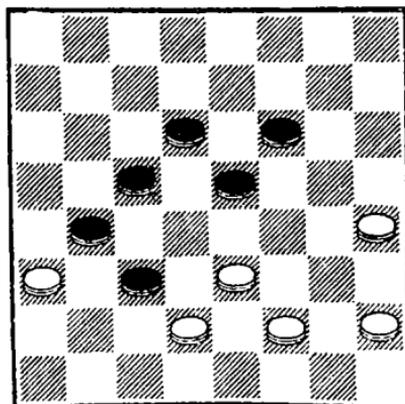
117



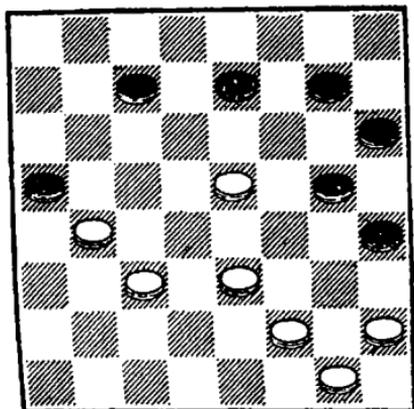
118



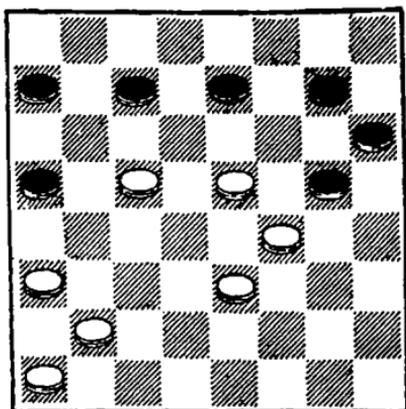
119



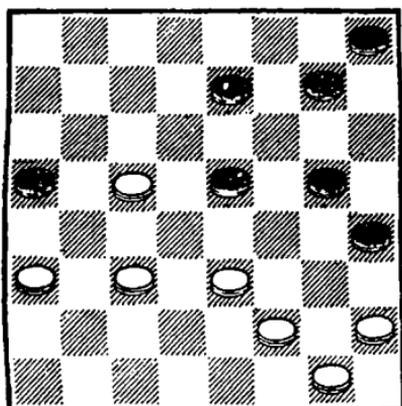
120



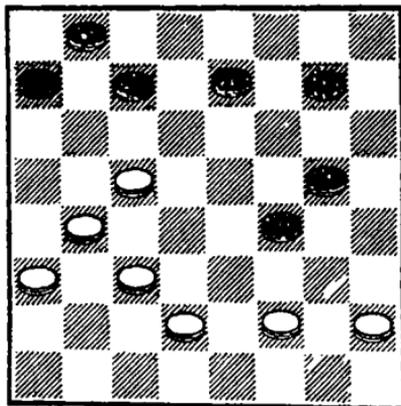
121



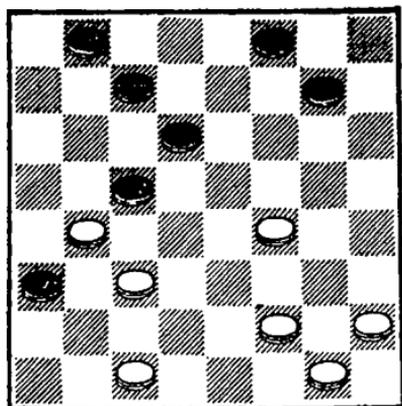
122



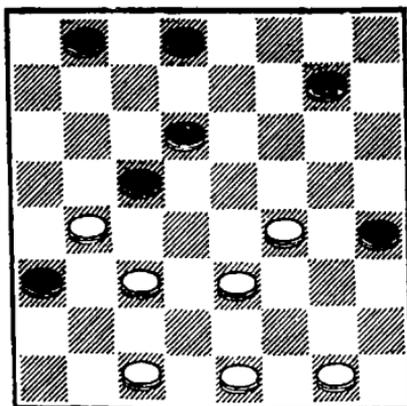
123



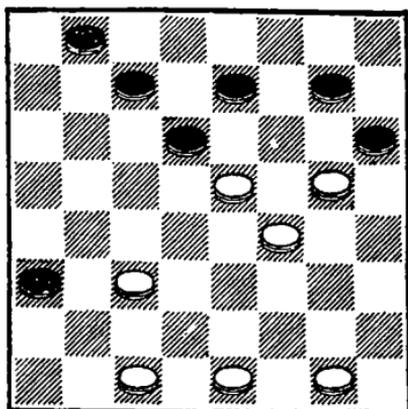
124



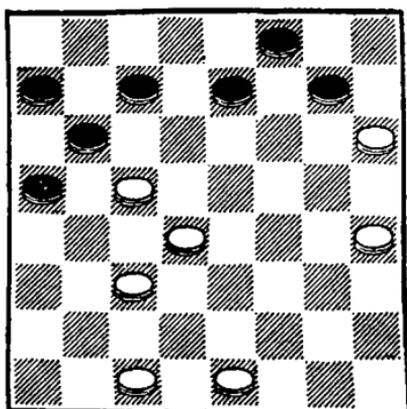
125



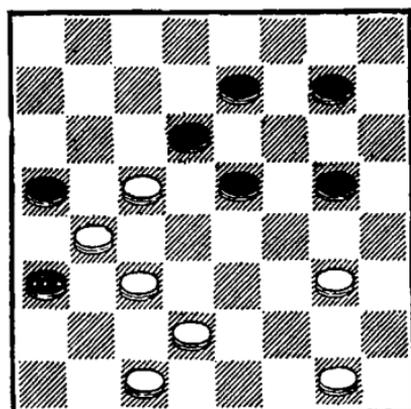
126



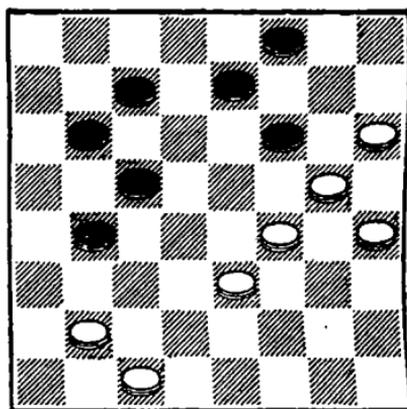
127



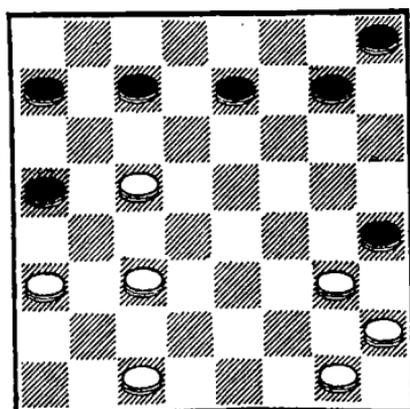
128



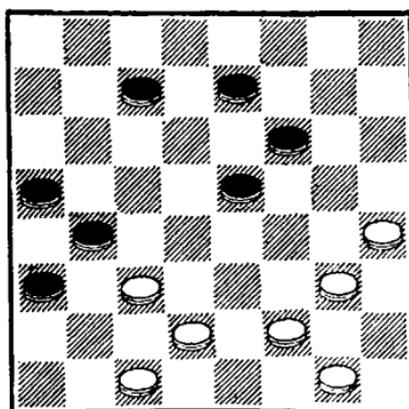
129



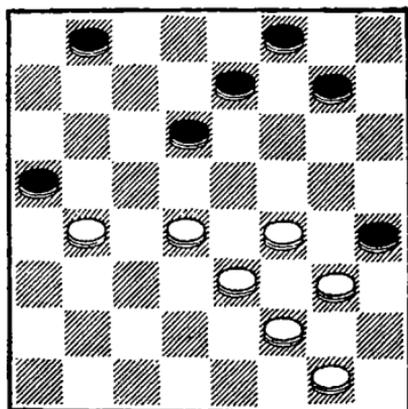
130



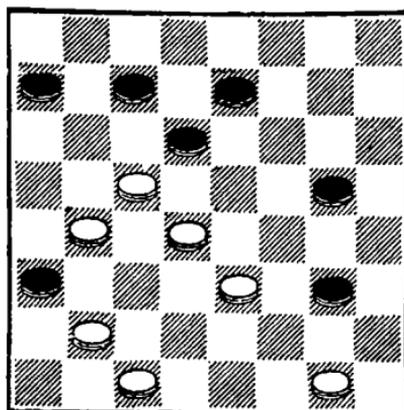
131



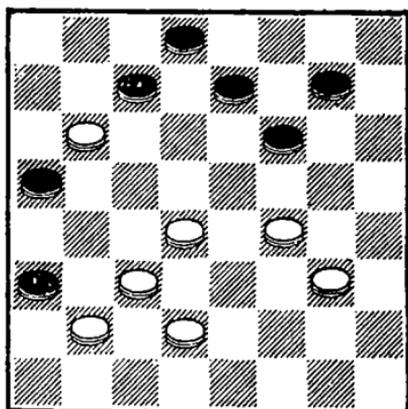
132



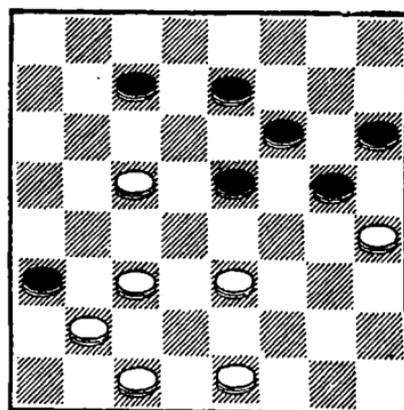
133



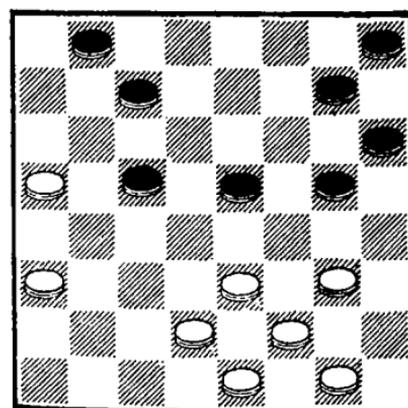
134



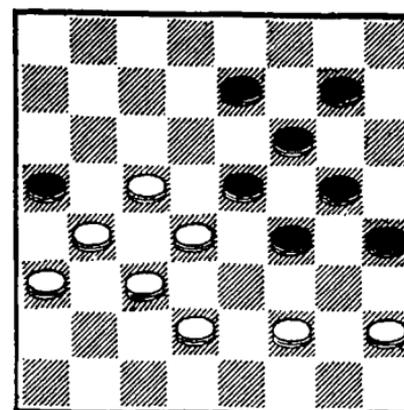
135



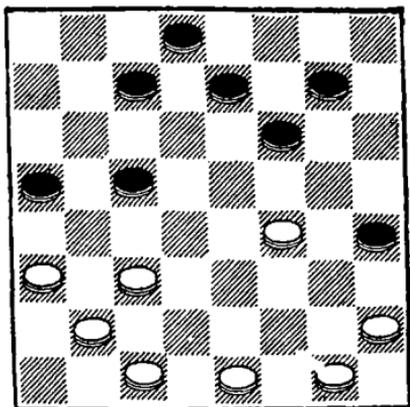
136



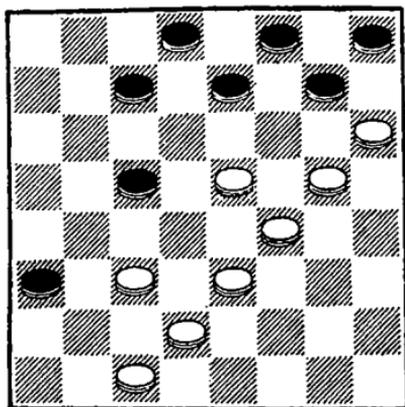
137



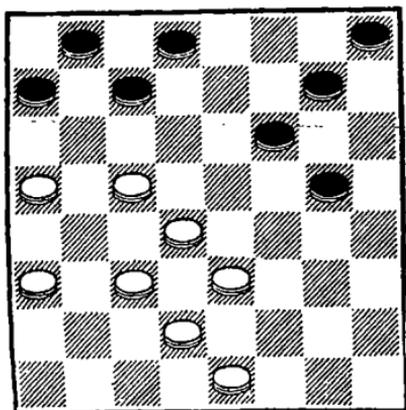
138



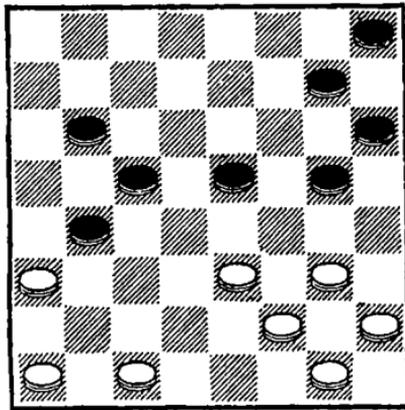
139



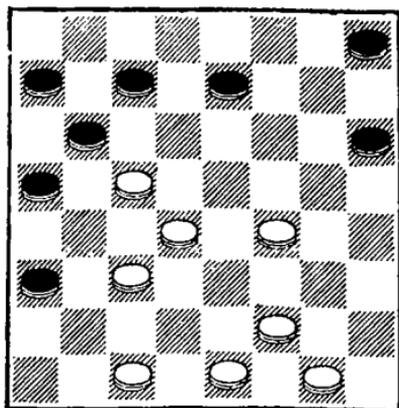
140



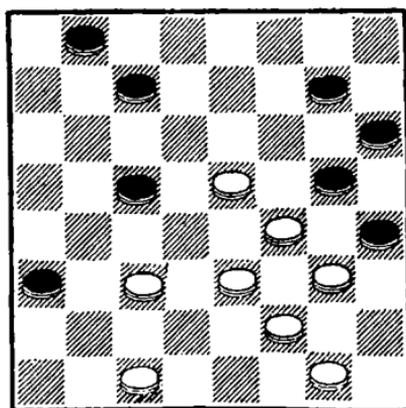
141



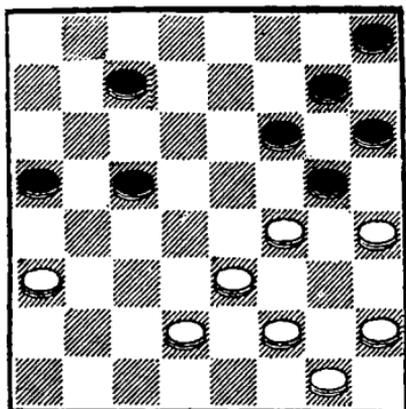
142



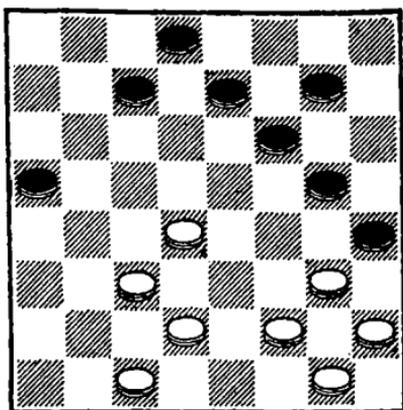
143



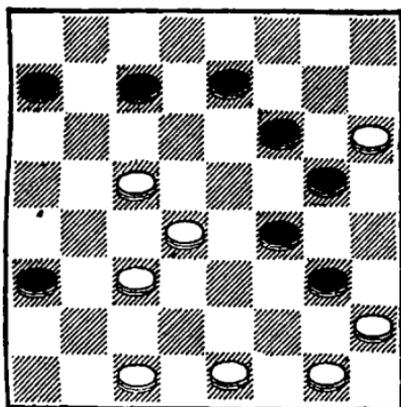
144



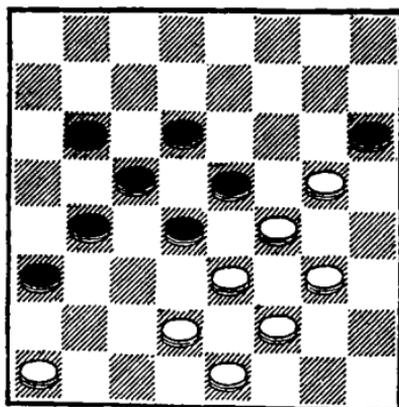
145



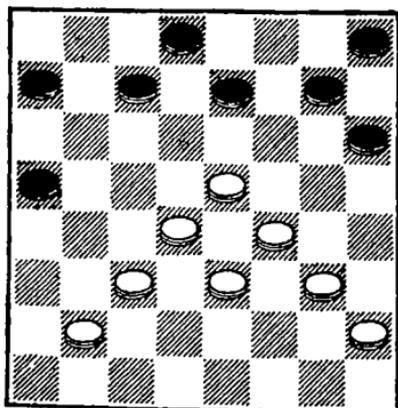
146



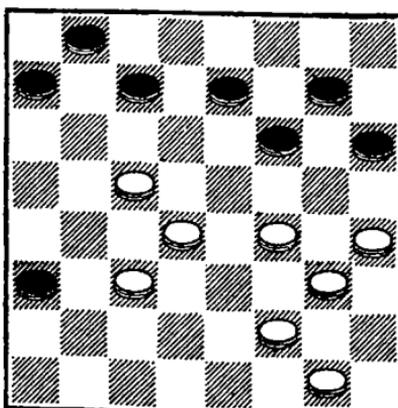
147



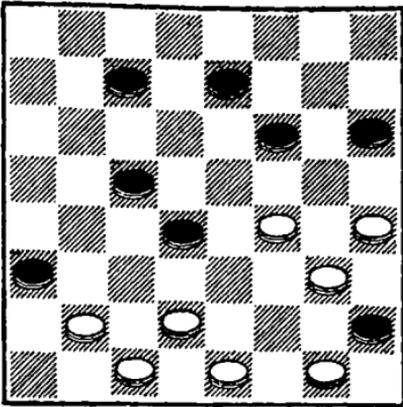
148



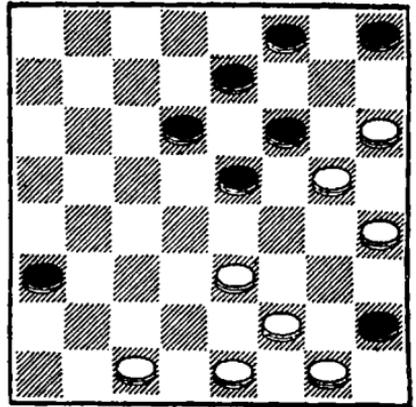
149



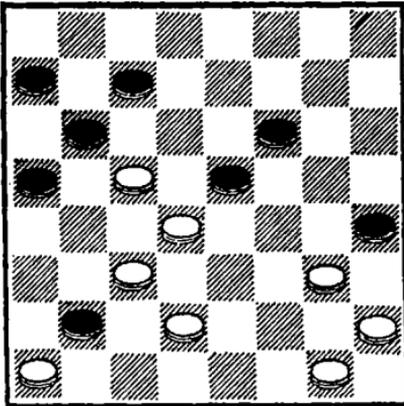
150



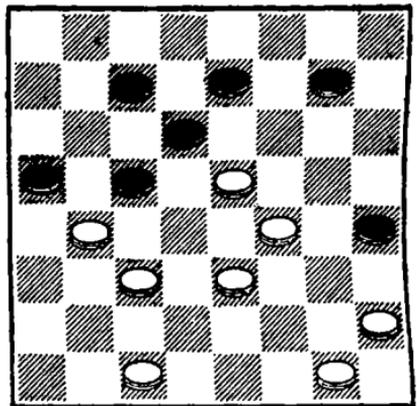
151



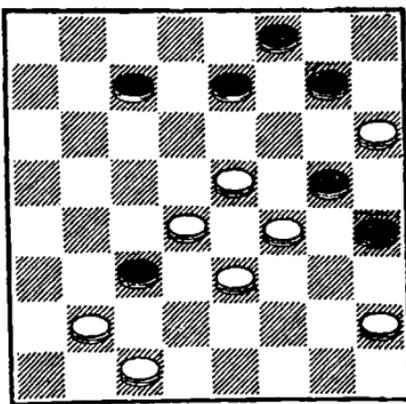
152



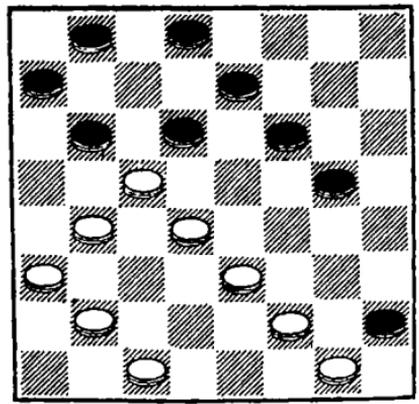
153



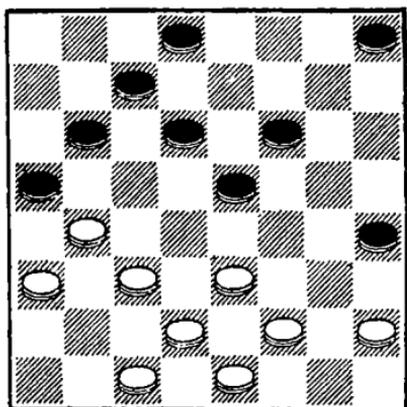
154



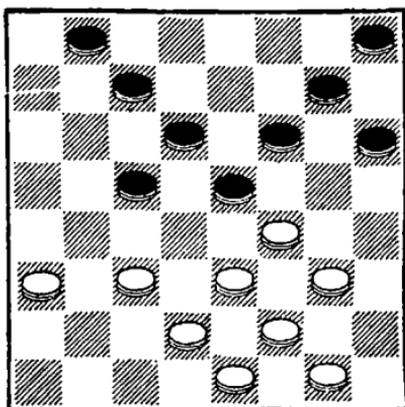
155



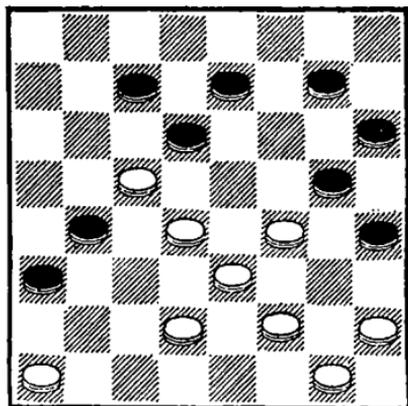
156



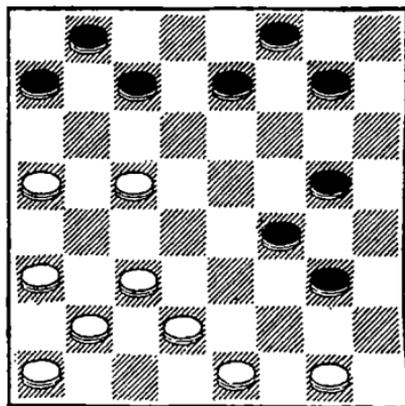
157



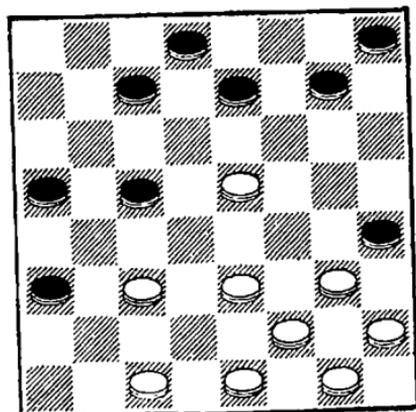
158



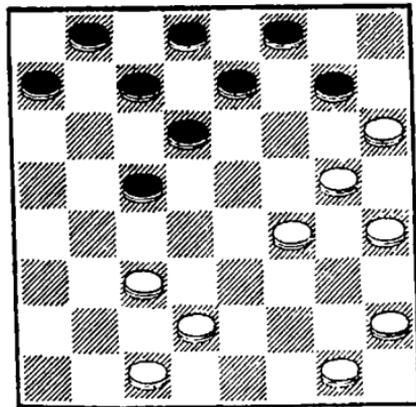
159



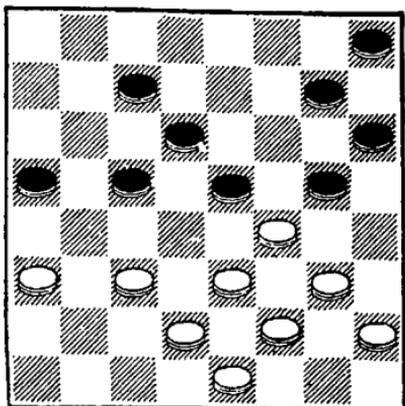
160



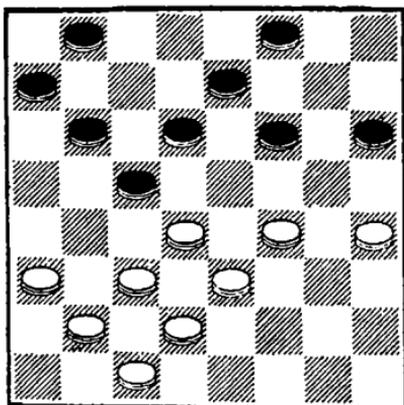
161



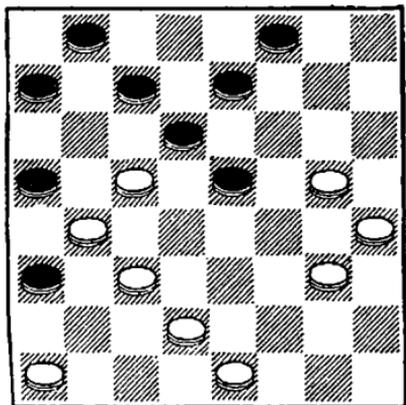
162



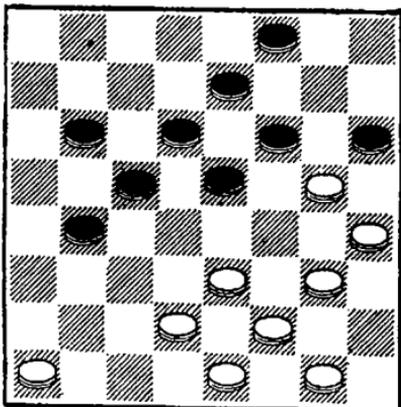
163



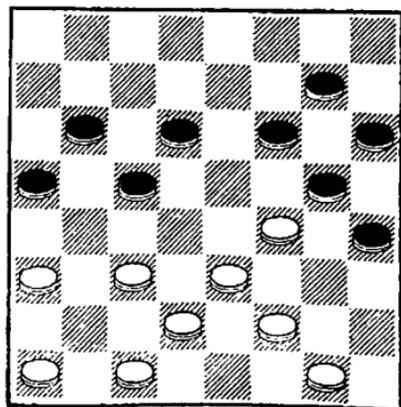
164



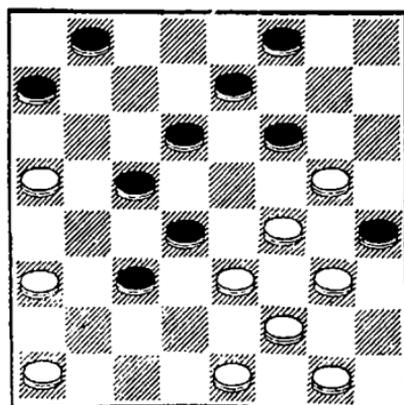
165

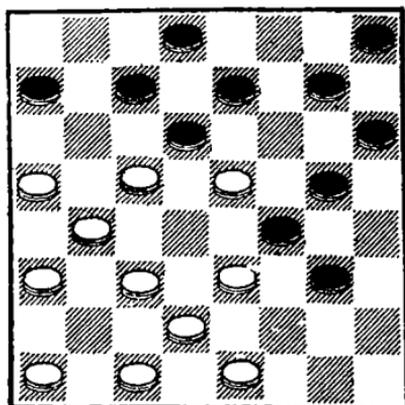


166



167



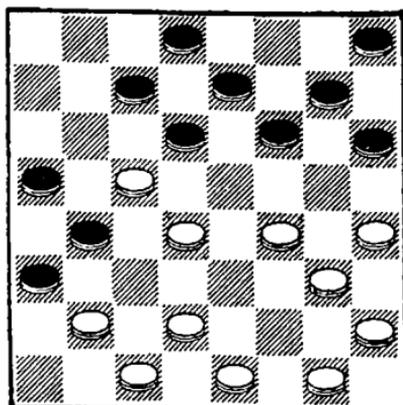


Neste capítulo foram aproveitadas as composições inéditas e já publicadas dos seguintes autores:

Bélgica — K. Wouters.

Brasil — C. A. Ferrinho, R. Alves, W. Branco, J. Leão, M. Lemos, S. Marra, A. Mota, C. Neves, J. Nhãn, A. Pereira, E. Rodrigues, D. Salles, A. Vitorino, D. Zanini.

Canadá — A. Poirier.



França — M. Nicolas.

Holanda — J. Boogaard, K. Dam, M. Dauves, A. Diederik, H. Hoogland, R. Hoogland, A. Kam, W. Monsma, D. Ruiters, I. Scheiven.

Inglaterra — A. Miedema.

Itália — P. Dabalá, T. Faulisi.

Rússia — A. Chochin, V. Chochin, N. Kukuiev, I. Kuperman, I. Timkovski, V. Sokov, S. Vrontsov, Z. Tsirik e outros.

SOLUÇÕES DAS COMBINAÇÕES

(Capítulo Quinto)

Diagrama 110

1. d2 - e3 d4 - c3 2. e1 - d2
c3 x e1 3. g3 - f4 e5 x g3 4.

~~E3~~ f4 X G3 - E5

G1 - H2

86

E1 - G3, H2 - B8

Diagrama 111

1. f2 - e3 h4 x f2 (se 1. ...
d4 x f2 2. d2 - e3 f2 x d4 3.
f4 - g5 4. h4 x f2 5. g5 x g1 X)

2. e3 x g5 f2 - g1 3. e1 - f2 g1 x
c1 4. g5 - h6 X

Diagrama 112

1. h2 - g3 h4 x f2 2. f4 - e5
f6 x b6 3. b4 - a5 X

Diagrama 113

1. d2 - e3 f4 x d2 2. h4 - g5
f6 x h4 3. h2 - g3 h4 x f2 4.
g1 x e7 f8 x d6 5. b4 - c5 d6 x
b4 6. a5 x c1 X

Diagrama 114

1. a1 - b2 f4 x h2 2. d2 - e3
d4 x f2 3. e1 x g3 h2 x f4 4.
b4 - c5 d6 x b4 5. b2 - a3 b8 x
d6 6. a3 x e3 X

Diagrama 115

1. e5 - d6 c7 x e5 2. c5 - b6
a5 x c7 3. c1 - b2 a3 x c1 4.
e3 - f4 X

Diagrama 116

1. d2 - c3 f4 x b4 2. h6 - g7
f8 x f4 3. d2 - e3 X

Diagrama 117

1. c5 - b6 a7 x c5 2. c3 - d4
a5 x g3 3. d4 x f2 X

Diagrama 118

1. a3 - b4 e5 x g3 2. a5 - b6
c5 x a3 3. e3 - f4 g3 x e5 4. c3 -
b4 X

Diagrama 119

1. h4 - g5 c3 x g3 2. g5 x e7
d6 x f8 3. h2 x d6 c5 x e7 4.
a3 x c5 X

Diagrama 120

1. e5 - f6 g7 x e5 2. e3 - f4
e5 x e1 3. c3 - d4 a5 x e5 4.
g1 - f2 X

Diagrama 121

1. e5 - f6 g7 x g3 2. c5 - b6
a7 x c5 3. e3 - d4 c5 x e3 4.
a3 - b4 X

Diagrama 122

1. c3 - b4 a5 x c3 2. a3 - b4
c3 x a5 3. c5 - b6 a5 x c7 4.
e3 - f4 e5 x e1 5. g1 - f2 X

Diagrama 123

1. c5 - b6 c7 x a5 2. d2 - e3
f4 x d2 3. c3 x e1 a5 x c3 4.
e1 - d2 X

Diagrama 124

1. c3 - d4 c5 x g5 2. h2 - g3
a3 x c5 3. g3 - f4 g5 x e3 4.
f2 x d8 X

Diagrama 125

1. e3 - d4 c5 x g5 2. e1 - d2
a3 x c5 3. c3 - d4 c5 x e3 4.
d2 x f8 X

Diagrama 126

1. c3 - b4 a3 x c5 2. g5 - f6
e7 x e3 3. e1 - f2 d6 x f4 4.
f2 x d8 X

Diagrama 127

1. c3 - b4 a5 x e5 2. h4 - g5
b6 x d4 3. g5 - f6 e7 x g5 4.
h6 x b8 X

Diagrama 125

1. c1 - b2 a3 x e3 2. g3 - f4
e5 x g3 3. c3 - d4 a5 x e5 4.
g1 - h2 X

Diagrama 129

1. b2 - c3 b4 x d2 2. e3 - d4
c5 x e3 3. f4 - e5 f6 x d4 4.
g5 - f6 e7 x g5 5. h6 x f4 e3 x
g5 6. c1 x a7 X

Diagrama 130

1. c5 - b6 a7 x c5 2. c3 - d4
c5 x e3 3. g3 - f4 e3 x g5 4.
a3 - b4 a5 x c3 5. c1 - d2 c3 x
e1 6. g1 - f2 X

Diagrama 131

1. c1 - b2 a3 x e3 2. f2 x d4
b4 x d2 3. h4 - g5 f6 x f2 4.
d4 x b6 a5 x c7 5. g1 x c1 X

Diagrama 132

1. f4 - g5 a5 x e5 2. g5 - f6
e7 x g5 3. e3 - f4 g5 x e3 4.
f2 x h8 X

Diagrama 133

1. c1 - d2 a3 x c1 2. d4 - e5
d6 x f4 3. e3 - d4 c1 x e3 4.
d4 x b6 X

Diagrama 134

1. d4 - e5 a3 x g5 2. g3 - f4
f6 x b2 3. f4 x b8 a5 x c7 4.
b8 x a1 X

Diagrama 135

1. c5 - d6 e7 x c5 2. c1 - d2
a3 x c1 3. c3 - d4 e5 x c3 4.
d2 x b8 X

Diagrama 136

1. a3 - b4 c5 x a3 2. e3 - d4
e5 x c3 3. d2 x b4 a3 x c5 4.
g3 - f4 X

Diagrama 137

1. c5 - b6 a5 x c7 2. d2 - e3
f4 x d2 3. c3 x e1 e5 x a5 4.
a3 - b4 a5 x c3 5. c1 - d2 c3 x
g3 6. h2 x b8 X

Diagrama 138

1. a3 - b4 c5 x a3 2. c1 - d2
a3 x g5 3. a3 - b4 a5 x c3 4.
e1 - d2 c3 x e1 5. g1 - f2 X

Diagrama 139

1. e5 - f6 g7 x g3 2. e3 - f4
g3 x e5 3. c1 - b2 a3 x e3 4.
c3 - d4 e5 x c3 5. g5 - f6 e7 x
g5 6. h6 x b8 X

Diagrama 140

1. c5 - d6 c7 x e5 2. c3 - b4
e5 x c3 3. e3 - d4 c3 x e5 4.
a5 - b6 X

Diagrama 141

1. c5 - d6 c7 x e5 2. c3 - b4
e5 x c3 3. e3 - d4 c3 x e5 4.
a5 - b6 X

Diagrama 142

1. f4 - g5 h6 x f4 2. c1 - b2
a3 x c1 3. e1 - d2 c1 x e3 4.
c3 - b4 a5 x e5 5. f2 x d8 X

Diagrama 143

1. e5 - f6 g5 x e7 2. e3 - d4
c5 x g5 3. c3 - b4 a3 x c5 4.
g3 - f4 X

Diagrama 144

1. f4 - e5 f6 x d4 2. h4 x f6
g7 x e5 3. a3 - b4 a5 x g3 4.
h2 x b8 X

Diagrama 145

1. c3 - b4 a5 x e1 2. c1 - d2
e1 x e5 3. g3 - f4 e5 x e1 4.
g1 - f2 X

Diagrama 146

1. h6 - g7 f6 x h8 2. c1 - b2
a3 x c1 3. e1 - d2 c1 x e3 4.
d4 x b6 X

Diagrama 147

1. a1 - b2 a3 x c1 2. g3 - h4
e5 x g3 3. e3 - f4 c1 x g1 4.
h4 x f2 g1 x e3 5. f4 x d2 h6 x
f4 6. d2 - e3 f4 x d2 7. e1 x
c3 X

Diagrama 148

1. e5 - f6 e7 x g5 2. c3 - b4
a5 x a1 3. g3 - h4 a1 x g3 4.
h4 x f6 g7 x e5 5. h2 x b8 X

Diagrama 149

1. h4 - g5 f6 x h4 2. c5 - b6
a7 x g5 3. c3 - b4 a3 x c5 4.
g3 - f4 X

Diagrama 150

1. b2 - c3 d4 x b2 2. d2 - c3
b2 x d4 3. c1 - b2 a3 x c1 4.
g1 - f2 h2 x f4 5. f2 - e3 f4 x
d2 6. e1 x g7 h6 x f8 7. h4 x
c5 X

Diagrama 151

1. e3 - f4 e5 x g3 2. c1 - b2
a3 x c1 3. f2 - e3 c1 x f4 4.
h4 x f2 f6 x h4 5. f2 - g3 h4 x
f2 6. e1 x c7 X

Diagrama 152

1. d2 - e3 h4 x f2 2. c3 - b4
a5 x c3 (se 2. ... e5 x c3 3. b4 x
d2 b6 x d4 4. a1 x g7 X) 3. h2 -
g3 f2 x h4 4. e3 - f4 e5 x g3
5. g1 - h2 c3 x e5 6. h2 x b8
b6 x d4 7. a1 x g7 X

Diagrama 153

1. e3 - d4 c5 x g5 2. c1 - d2
d6 x f4 3. d2 - e3 f4 x d2 4.
c3 x e1 a5 x c3 5. e1 - d2 X

Diagrama 154

1. h2 - g3 c3 x a1 (se 1. ...
h4 x f2 2. e3 x g1 g5 x c5 3.
a1 x h8) 2. e5 - f6 g7 x c3 3.
c1 - b2 h4 x d4 4. f4 - e5 d4 x
f6 5. b2 x d4 a1 x e5 6. h6 x
b8 X

Diagrama 155

1. e3 - f4 g5 x e3 2. c1 - d2
e3 x c1 3. b4 - a5 d6 x b4 4.
a3 x c5 c1 x d6 5. a5 x g7 X

Diagrama 156

1. b4 - c5 b6 x b2 2. d2 - c3
b2 x d4 3. e3 x g5 h4 x f6 4.
a3 - b4 a5 x e3 5. e1 - d2 X

Diagrama 157

1. g3 - h4 e5 x g3 2. c3 - d4
c7 - b6 3. d4 - e5 f6 x d4 4.
h4 - g5 h6 x f4 5. f2 x h4 d4 x
f2 6. e1 x a5 X

Diagrama 158

1. d2 - c3 b4 x d2 2. e3 x c1
g5 x e3 3. a1 - b2 d6 x b4 4.
h2 - g3 e3 x c5 5. c1 - d2 a3 x
e3 6. f2 x h8 X

Diagrama 159

1. c5-b6 a7xc5 2. c3-d4
c5xc1 3. a5-b6 c7xa5 4.
e1-d2 clxe3 5. a3-b4 a5x
c3 6. b2xd8 X

Diagrama 160

1. c3-b4 a5xc3 2. e1-d2
c3xe1 3. g3-f4 elxg3 4.
e3-d4 X

Diagrama 161

1. c3-d4 c5xe3 2. f4-e5
d6xf4 3. g5-f6 g7xe5 4.
h6-g7 f8xh6 5. h2-g3 f4x
h2 6. d2xf8 X

Diagrama 162

1. c3-d4 e5xc3 2. d2xb4
a5xc3 3. e1-d2 c3xe1 4.
g3-h4 elxe5 5. h4xd8 X

Diagrama 163

1. a3-b4 c5xa3 2. f4-e5
d6xf4 3. e3xg5 h6xf4 4.
d4-c5 b6xd4 5. c3xg7 f8x
h6 6. d2-e3 f4xd2 7. clxe3
a3xc1 8. e3-f4 X

Diagrama 164

1. c5-b6 a7xc5 2. g5-f6
e5xg7 3. a1-b2 a3xe3 4.
c3-d4 a5xe5 5. g3-f4 e5x
g5 6. h4xh8 X

Diagrama 165

1. g3-f4 e5xg3 2. e3-d4
c5xc1 3. g1-h2 h6xf4 4.
f2-e3 f4xd2 5. elxg7 f8x
h6 6. h2xf4 clxg5 7. h4x
d8 X

Diagrama 166

1. c1-b2 f6-e5 2. f2-g3
h4xd4 3. d2-e3 e5xg3 4.
c3xc7 b6xd8 5. e3-d4 c5x
e3 6. a3-b4 a5xc3 7. b2x
h8 X

Diagrama 167

1. a3-b4 c5xa3 2. e3xc5
d6xb4 3. f4-e5 f6xd4 4.
g1-h2 h4xf6 5. e1-d2 c3x
e1 6. a5xg7 f8xh6 7. a1-b2
a3xc1 8. g3-h4 elxg3 9.
h2xf4 clxg5 10. h4xd8 X

Diagrama 168

1. c5-b6 a7xc5 2. e3-d4
c5xe3 3. a5-b6 c7xa5 4.
e5xc7 d8xb6 5. c1-b2 e3x
c1 6. e1-d2 clxe3 7. b4-c5
b6xd4 8. c3xe5 f4xd6 9.
a3-b4 a5xc3 10. b2xd8 X

Diagrama 169

1. d2-c3 b4xd2 2. clxe3
d6xb4 3. g1-f2 a3xc1 4.
d4-e5 f6xd4 5. e3xa3 clx
g5 6. h4xf6 e7xg5 7. a3-b4
a5xc3 8. e1-d2 c3xe1 9.
g3-h4 elxg3 10. h4xf6 g7x
e5 11. h2xb8 X

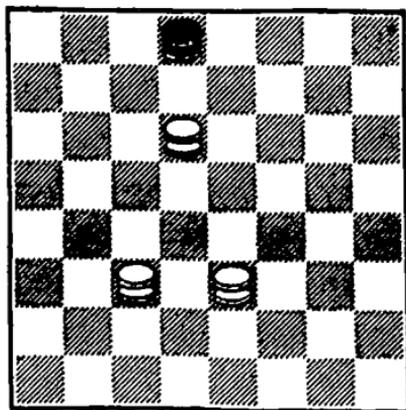
CAPÍTULO 6

FINAIS DAS PARTIDAS. FINAIS DE ESTUDO. ESTUDOS

TRÊS DAMAS CONTRA UMA DAMA "A FORÇADA"

Três damas, dominando a grande diagonal, sempre ganham contra uma dama. O modo mais simples, de ganhar na forçada, consiste, para o lado maior, (apenas por convenção e para fins didáticos, consideramos as brancas constituindo sempre o lado maior e as pretas, naturalmente, o lado inferior, que luta pela defesa) na obtenção da posição final, denominada "pé-de-galinha".

170



O pé-de-galinha pode ser construído também em outras casas, por exemplo:

- Dama preta: h4 –
damas brancas: c3, c5, f4;
- Dama preta: e1 –
damas brancas: d6, f6, e3;
- Dama preta: a5 –
damas brancas: c5, f4, f6.

Cada uma destas posições-finais, deixa, por enquanto, somente duas casas onde a dama preta pode ficar. Nos quatro lances seguintes a dama preta morre (Ver Diagrama 170).

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | d8 - h4 |
| 2. c3 - e1 | h4 - f6 |
| 3. e3 - g5 | f6 x h4 |
| 4. d6 - g3 | h4 x f2 |
| 5. e1 x h4 | |

ou,

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | d8 - a5 |
| 2. c3 - e1 | a5 - d8 |
| 3. e3 - b6 | d8 x a5 |
| 4. d6 - b4 | a5 x c3 |
| 5. e1 x a5 | |

O principiante deve estudar cuidadosamente as quatro posições do pé-de-galinha, até compreender claramente a razão de ser de cada manobra.

Como atingir uma destas quatro posições finais?

A ordem de ocupação das diagonais do tabuleiro é a seguinte: deixando uma dama na grande diagonal, com as outras duas deve-se ocupar primeiramente ambas as bidiagonais (g1 - a7 e h2 - b8); depois disto e com as mesmas damas, ocupam-se as tridiagonais (a3 - f8 e c1 - h6), utilizando para isso as casas de cruzamento das bi com tridiagonais. Quando a dama solitária for colocada numa casa do desvio (a5 - d8 ou e1 - h4), ocupa-se o lado oposto do desvio com a dama que ficara na grande diagonal, utilizando, também, as respectivas casas de cruzamento.

Suponha-se a seguinte posição:

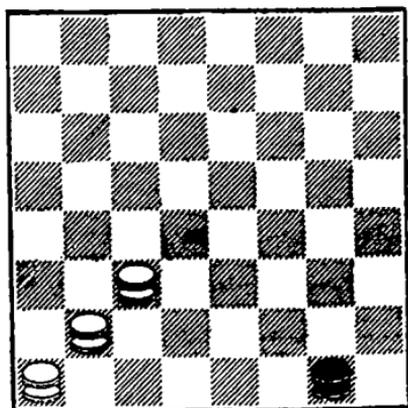
- | | |
|------------|---------|
| 1. c3 - e5 | g1 - f2 |
| 2. e5 - h2 | f2 - c5 |
| 3. b2 - e5 | c5 - g1 |
| 4. e5 - f4 | g1 - c5 |
| 5. h2 - g1 | c5 - a3 |
| 6. g1 - e3 | a3 - e7 |
| 7. a1 - c3 | e7 - d8 |
| 8. f4 - d8 | |

formando o pé-de-galinha.

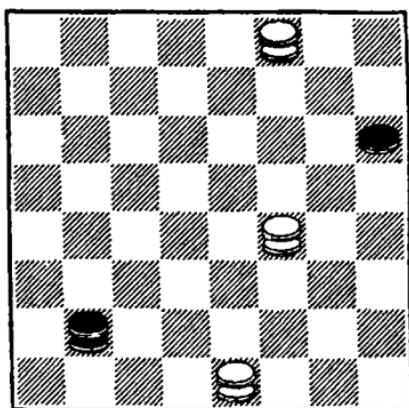
Na forçada, o lado maior ganha em qualquer posição, não precisando mais que 13 lances.

Três damas não podem ganhar contra uma dama solitária quando esta domina a grande diagonal. Porém, a presença de uma ou mais pedras pretas, podem, em não raros casos, concorrer para a sua própria derrota. Nestes casos, deve desfazer-se das pedras o mais depressa possível, pois a sua posse só poderá ser prejudicial para a dama preta que domina a grande diagonal.

171



172



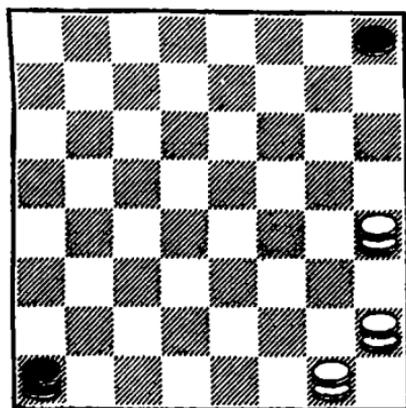
- | | |
|-------------|---------|
| 1. e1 - h4 | b2 - a1 |
| 2. h4 - g5! | a1 - h8 |

A dama preta não pode parar nas outras casas do carreirão devido à ameaça das brancas f4 - h2.

- | | |
|------------|---------|
| 3. f8 - c5 | h8 - a1 |
| 4. c5 - a7 | a1 - h8 |
| 5. a7 - g1 | h8 - a1 |
| 6. g1 - h2 | a1 - h8 |
| 7. g5 - f6 | |

com ganho.

173



- | | |
|------------|---------|
| 1. h2 - d6 | a1 - b2 |
|------------|---------|

As pretas não podem mover a pedra h8, devido à ameaça d6 - e5. Se 1. ... a1 - g7 2. d6 - f8 e a dama preta deve abandonar a grande diagonal.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. g1 - e3 | b2 - a1 |
| 3. e3 - f4 | a1 - b2 |
| 4. d6 - b4 | b2 - a1 |
| 5. b4 - a3! | ... |

Forçando as pretas a ocupar as casas c3 ou d4.

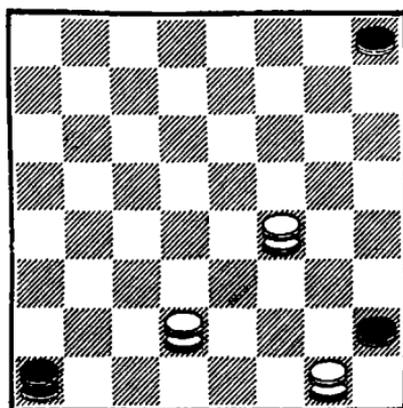
- | | |
|-------------|---------|
| 5. ... | a1 - c3 |
| 6. a3 - e7! | c3 - a1 |

Se 6. ... h8 - g7 segue 7. e7 - f6 X.

- | | |
|-------------|---------|
| 7. h4 - f6! | a1 x g7 |
| 8. f4 - h6 | g7 - f8 |
| 9. e7 - a3 | h8 - g7 |
| 10. h6 - e3 | |

e as brancas ganham.

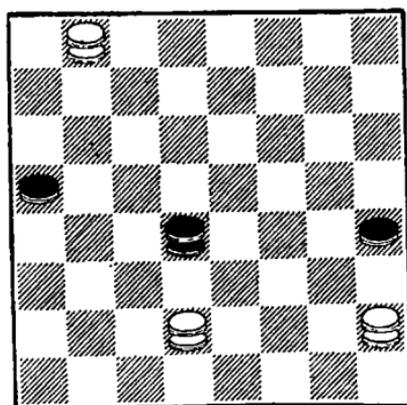
174



- | | |
|-------------|---------|
| 1. f4 - b8! | h8 - g7 |
| 2. g1 - d4! | a1 x f6 |
| 3. b8 - g3 | h2 x f4 |
| 4. d2 x d8 | |

com ganho das brancas.

175



1. h2 - g1 d4 - h8

Se 1. ... d4 - a1 2. d2 - g5
h4 x f6 3. g1 - b6 a5 x c7 4.
b8 x h8 X.

2. d2 - b4 a5 x c3

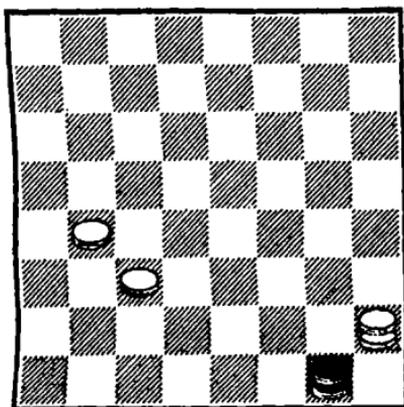
3. b8 - g3 h4 x f2

4. g1 x a1

e as brancas ganham.

TRES PEÇAS CONTRA UMA DAMA

176



Lance das brancas — ganho

Lance das pretas — empate

Como desde logo se pode verificar, estão as brancas com a superioridade de três peças contra uma, além do domínio da grande diagonal, ou seja, o mínimo teórico para ganhar. Reside, neste caso, a dificuldade em passar uma das pedras brancas pela bidiagonal à coroação. Surgem logo para as pretas múltiplos recursos de defesa. Ora dominam a bidiagonal g1 - a7, impedindo o avanço das brancas, ora ameaçam conquistar material ou ocupar a grande diagonal. Portanto, para ganhar, as brancas devem vencer

estes três obstáculos, o que não é possível quando, a nesta posição, o lance é das pretas.

Lance das brancas

1. b4 - a5 g1 - c5

2. h2 - g1 c5 - e7

3. g1 - d4 e7 - d8

4. d4 - e5 d8 - e7

5. a5 - b6

A pedra passou e o final está ganho para as brancas.

Lance das pretas

1. ... g1 - b6

2. h2 - g1 ...

Se 2. b4 - a5 b6 - g1! com empate.

2. ... b6 - a5!

3. g1 - d4 a5 - d8!

4. b4 - a5 d8 - e7!

5. d4 - e3 ...

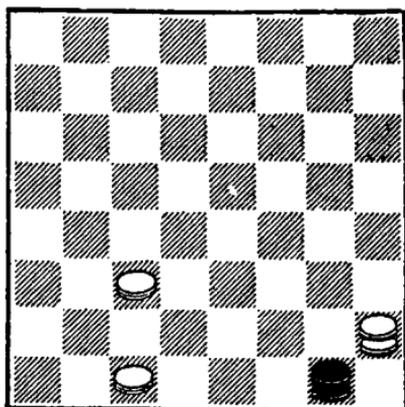
Se 5. a5 - b6 e7 - d8 6. b6 - a7 d8 - a5 ganhando a pedra c3.

5. ... e7 - f6!

6. e3 - d4 f6 - e7!

Empate.

Para demonstração de particularidade na luta da dama solitária contra três peças, veremos exemplos deste gênero.



Lance das brancas — ganho
Lance das pretas — empate

I

- | | |
|------------|---------|
| 1. c1 - d2 | g1 - c5 |
| 2. h2 - g1 | c5 - e7 |
| 3. c3 - d4 | |

e as pedras passam para coroação.

II

- | | |
|------------|----------|
| 1. ... | g1 - c5! |
| 2. h2 - g1 | c5 - e7 |
| 3. g1 - e3 | ... |

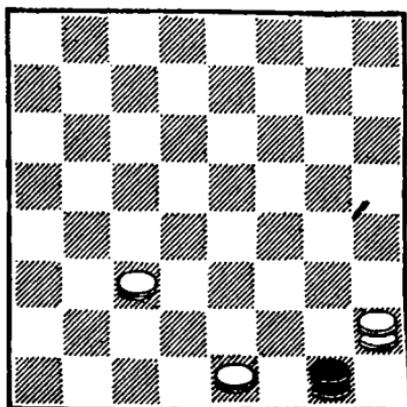
Não ganha 3. g1 - f2 devido a 3. ... e7 - f8! =

- | | |
|--------|----------|
| 3. ... | e7 - d8! |
|--------|----------|

Seria errado 3. ... e7 - f8?
4. e3 - h6! f8 - e7 5. c3 - b4 e7 x a3 6. h6 - f8 X

- | | |
|------------|---------|
| 4. c1 - b2 | d8 - a5 |
| 5. e3 - d2 | a5 - b6 |
| 6. d2 - f4 | b6 - c5 |
| 7. b2 - a3 | c5 - f2 |
| 8. f4 - h2 | f2 - g1 |
| 9. a3 - b4 | g1 - b6 |

com empate como no exemplo anterior.



Nesta posição ganham as brancas quer seja seu ou não o lance, assim:

Lance das brancas

1. e1 - d2

e como no exemplo acima.

Lance das pretas

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | g1 - c5 |
| 2. h2 - g1 | c5 - a3 |

Se 2. ... c5 - e7, então 3. g1 - c5 X

- | | |
|------------|---------|
| 3. g1 - d4 | a3 - c1 |
| 4. c3 - b4 | c1 - a3 |
| 5. b4 - a5 | a3 - e7 |
| 6. e1 - f2 | |

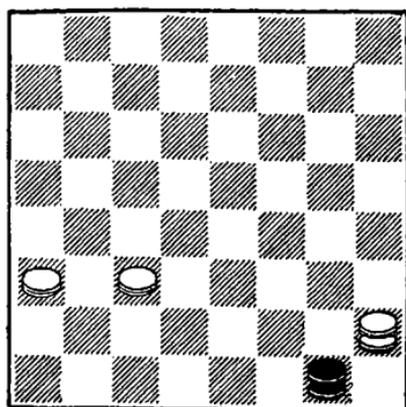
com ganho.

(ver diagrama 179)

I

1. a3 - b4 g1 - b6

E as pretas conseguem empate (Ver Diagrama 176).



Lance das brancas — empate

Lance das pretas — ganho

II

- | | |
|-------------|---------|
| 1. ... | g1 - b6 |
| 2. h2 - g1 | b6 - d8 |
| 3. g1 - e3! | ... |

Seria errado jogar logo 3. g1 - d4? d8 - a5 com empate.

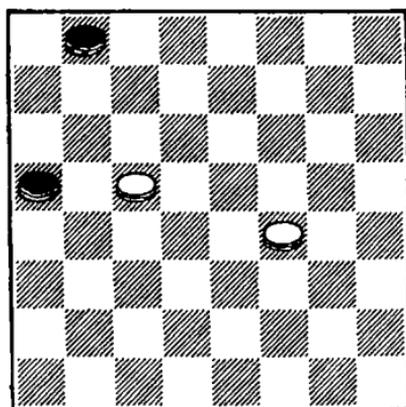
- | | |
|------------|---------|
| 3. ... | d8 - h4 |
| 4. e3 - d4 | h4 - e1 |
| 5. a3 - b4 | e1 - h4 |
| 6. d4 - f2 | h4 x e1 |
| 7. b4 - a5 | |

com ganho.

FINAIS DE PEDRAS

DUAS PEDRAS CONTRA DUAS PEDRAS

180



tes princípios do jogo de damas: o valor das casas centrais do tabuleiro.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. f4 - g5! | b8 - c7 |
| 2. g5 - h6! | ... |

Magnífico e único lance para ganho.

- | | |
|--------|---------|
| 2. ... | c7 - b6 |
|--------|---------|

Se 2. ... c7 - d6 3. c5 x e7
a5 - b4 4. e7 - f8D b4 - c3 5.
f8 - b4 X.

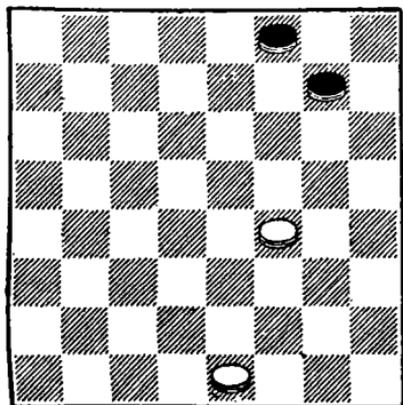
- | | |
|-------------|---------|
| 3. c5 x a7 | a5 - b4 |
| 4. a7 - b8 | b4 - c3 |
| 5. b8 - f4! | c3 - b2 |
| 6. f4 - e5! | |

Eis uma posição onde, com tão reduzido material, se demonstra um dos mais importan-

e as pretas não podem coroar a pedra.

182

181



1. f4 - e5 f8 - e7

Depois da troca 1. ... g7 - f6
2. e5 x g7 f8 x h6 as pretas cairiam na oposição, perdendo a partida.

2. e1 - d2! g7 - h6
3. d2 - c3! ...

Somente este lance ganha a partida. Se 3. d2 - e3? h6 - g5
4. e5 - f6 e7 - d6! com empate.

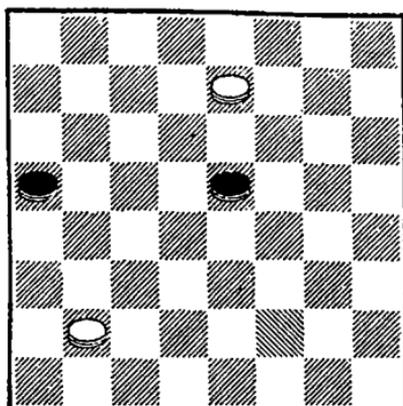
3. ... e7 - f6
4. e5 x g7 h6 x f8
5. c3 - d4

e as brancas vencem.

(ver diagrama 182)

1. e7 - d8D e5 - d4
2. d8 - f6! ...

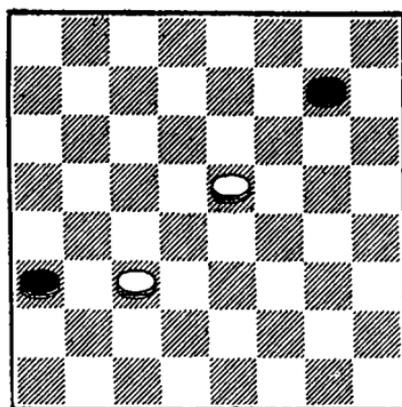
Este é um lance intermediário muito importante.



2. ... d4 - e3
3. f6 - h4 a5 - b4
4. h4 - e1 b4 - a3
5. b2 - c3

e as brancas ganham.

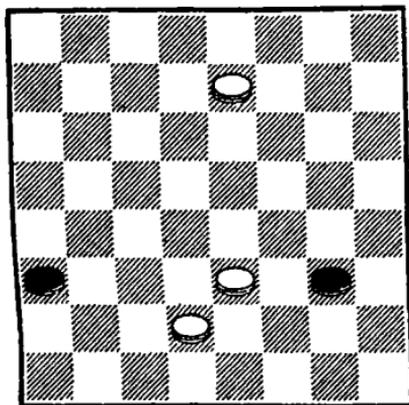
183



1. e5 - d6 g7 - f6
2. d6 - c7 f6 - e5
3. c3 - b4! a3 x c5
4. c7 - b8D e5 - d4
5. b8 - a7

e as brancas vencem.

184



Parece que as pretas não podem ser impedidas de coroar suas pedras.

1. e7 - f8D g3 - h2

Depois de 1. ... a3 - b2 as brancas, repelindo para trás as pedras adversárias 2. e3 - f4 g3 x e5 3. d2 - c3 b2 x d4 4. f8 - g7! ganham.

2. f8 - c5 a3 - b2
3. e3 - d4! b2 - a1D
4. d2 - c3 h2 - g1D

As pretas conseguiram coroar ambas as pedras, mas não podem salvar-se.

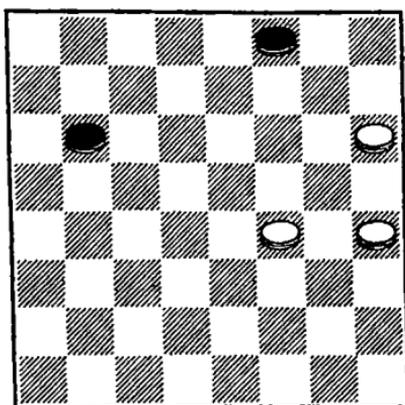
5. c5 - a7 g1 x c5
6. a7 x d4

com ganho.

(ver diagrama 185)

1. f4 - e5 b6 - c5

185



Se 1. ... b6 - a5 2. e5 - d6 a5 - b4 3. d6 - c7 b4 - c3 4. c7 - b8D c3 - d2 5. b8 - g3! com ganho.

2. e5 - d6! c5 x e7
3. h4 - g5 e7 - d6
4. g5 - f6 d6 - c5
5. f6 - e7! ...

Mais um sacrifício que resolve a partida a favor das brancas.

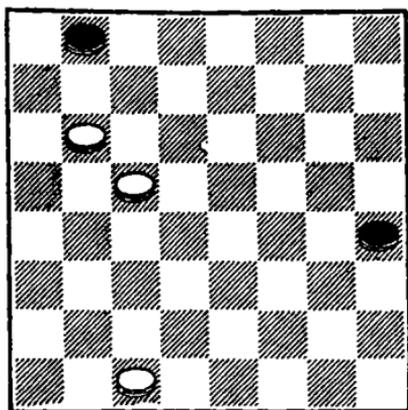
5. ... f8 x d6
6. h6 - g7 c5 - d4
7. g7 - f8D d6 - e5
8. f8 - g7

e as brancas ganham.

(ver diagrama 186)

1. c1 - d2 h4 - g3
2. d2 - e3 g3 - h2
3. b6 - a7 b8 - c7
4. e3 - d4 c7 - b6
5. c5 - d6 b6 - a5

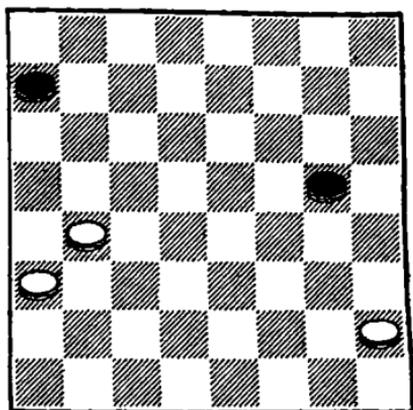
186



- | | |
|-------------|---------|
| 6. d6 - e7 | a5 - b4 |
| 7. e7 - f8D | b4 - a3 |
| 8. a7 - b8D | a3 - b2 |
| 9. b8 - g3! | h2 x f4 |
| 10. d4 - e5 | |

e as brancas ganham.

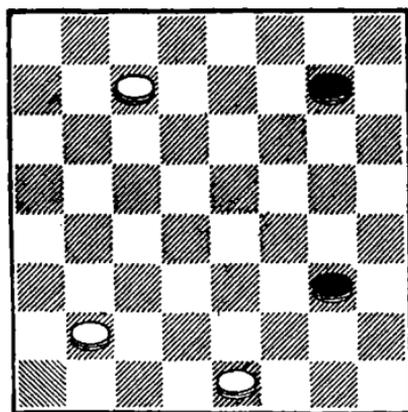
188



- | | |
|-------------|---------|
| 1. b4 - c5 | g5 - f4 |
| 2. h2 - g3! | f4 x h2 |
| 3. a3 - b4 | |

ganhando.

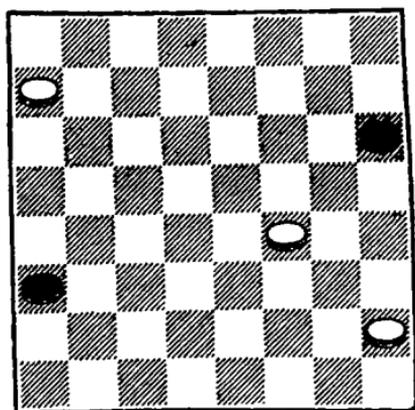
187



- | | |
|-------------|----------|
| 1. c7 - d8D | g3 - h2 |
| 2. e1 - f2 | h2 - g1D |
| 3. d8 - f6! | g1 x a1 |
| 4. f6 x h8 | |

com ganho.

189

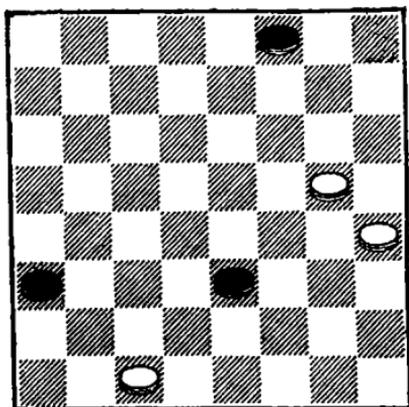


- | | |
|-------------|----------|
| 1. a7 - b8D | a3 - b2 |
| 2. b8 - e5 | b2 - c1D |
| 3. h2 - g3 | c1 x g5 |
| 4. g3 - h4 | |

e as brancas ganham.

TRÊS PEDRAS CONTRA TRÊS PEDRAS

190

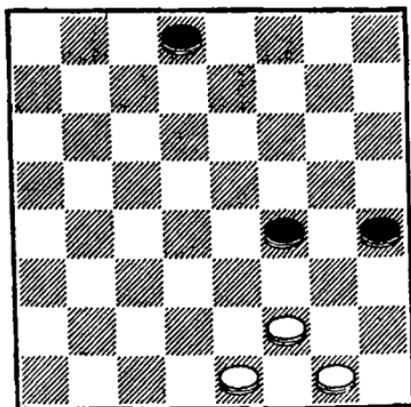


Jogam as brancas e empatam.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. g5 - f6 | e3 - f2 |
| 2. c1 - b2! | a3 x c1D |
| 3. h4 - g5! | c1 x h6 |
| 4. f6 - g7 | |

Empate.

191



As brancas, explorando o elemento ativo, obrigam as pretas a sacrificar uma pedra e depois

disso capturam a dama recém-coroadada.

- | | |
|------------|---------|
| 1. g1 - h2 | h4 - g3 |
| 2. f2 x h4 | f4 - e3 |

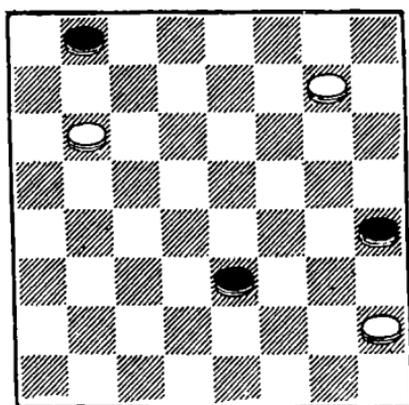
Se 2. ... d8 - e7 3. e1 - f2 e7 - d6 4. f2 - g3 d6 - e5 5. h4 - g5 f4 x h6 6. g3 - f4 e5 x g3 7. h2 x f4 e as brancas ganham.

- | | |
|------------|----------|
| 3. h4 - g5 | d8 - e7 |
| 4. g5 - h6 | e7 - f6 |
| 5. h2 - g3 | e3 - f2 |
| 6. g3 - f4 | f2 - g1D |
| 7. e1 - f2 | g1 x g5 |
| 8. h6 x f4 | |

vencendo.

Um remate valioso para o jogo prático.

192



Neste remate instrutivo as brancas ganham assim:

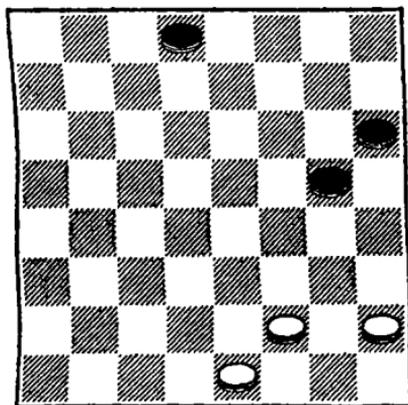
1. g1 - h2! c7 - d6

Se 1. ... c7 - b6 2. c5 x a7
a5 - b4 3. d4 - c5 e 4. a7 -
b8D X.

2. c5 x e7 a5 - b4
3. e7 - f8D b4 - a3
4. f8 - h6 a3 - b2
5. h6 - c1! b2 - a1D
6. c1 - f4 a1 x g3
7. h2 x f4

e ganham as brancas.

196



Se a pedra preta h6 estivesse na casa f6, a posição seria de igualdade. A má colocação da pedra h6 é causa da derrota das pretas neste final.

1. h2 - g3 d8 - e7
2. f2 - e3 g5 - h4

As pretas são forçadas, com o lance do texto, a piorar sua posição. Se 2. ... e7 - f6, segue g3 - h4, e se 2. ... e7 - d6 3. e3 - d4 com ganho.

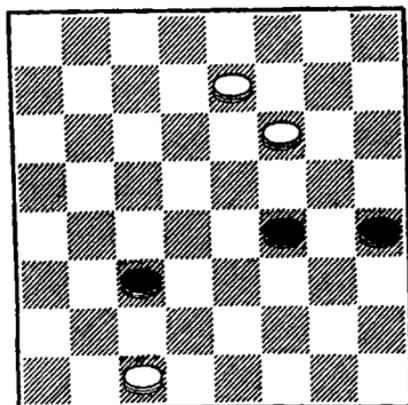
3. g3 - f4 e7 - f6
4. e1 - d2! ...

Contra 4. e1 - f2 a resposta 4. ... h6 - g5 5. f4 x h6 f6 - e5 etc. empata.

4. ... h6 - g5
5. f4 x h6 h4 - g3
6. e3 - f4 g3 x e5
7. d2 - e3 e5 - d4
8. e3 x c5 f6 - e5
9. c5 - d6 e5 x c7
10. h6 - g7

e as brancas ganham.

197



1. e7 - f8D f4 - e3

Se 1. ... f4 - g3 2. f8 - c5 ganhando.

2. c1 - b2! c3 x a1D
3. f8 - g7!

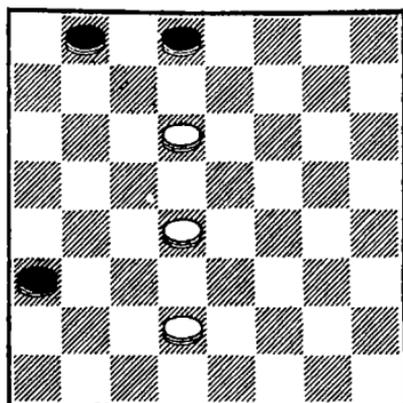
e as brancas ganham.

(ver diagrama 198)

1. d2 - c3 d8 - c7
2. d6 - e7 c7 - b6
3. e7 - f8D b6 - a5
4. f8 - d6! b8 - a7

Se 4. ... a5 - b4 5. c3 x a5 a3 - b2 6. d6 - c7 e 7. d4 - c5 X.

198



- | | |
|-------------|---------|
| 1. e3 - d4 | h6 - g5 |
| 2. d4 - c5 | g5 - f4 |
| 3. a5 - b6! | ... |

As brancas não podem impedir a coroação da pedra preta. Se 3. e1 - f2 f8 - e7 4. a5 - b6 f4 - e3 6. f2 x d4 e7 - d6 com empate.

- | | |
|-------------|---------|
| 3. ... | f4 - g3 |
| 4. b6 - c7 | g3 - h2 |
| 5. c7 - d8D | a7 - b6 |

Sacrifício forçado! Depois de 5. ... f8 - g7 6. d8 - e7 g7 - h6 7. e1 - d2 as brancas ganham.

- | | |
|------------|----------|
| 6. c5 x a7 | h2 - g1D |
|------------|----------|

As pretas coroa a pedra, mas os movimentos dela são muito restritos e a derrota é inevitável.

- | | |
|--------------|---------|
| 7. d8 - b6 | g1 - h2 |
| 8. a7 - b8D | f8 - e7 |
| 9. b6 - c7! | h2 - g1 |
| 10. c7 - e5 | e7 - d6 |
| 11. e5 x c7 | g1 - d4 |
| 12. e1 - f2! | d4 x g1 |
| 13. b8 - a7 | |

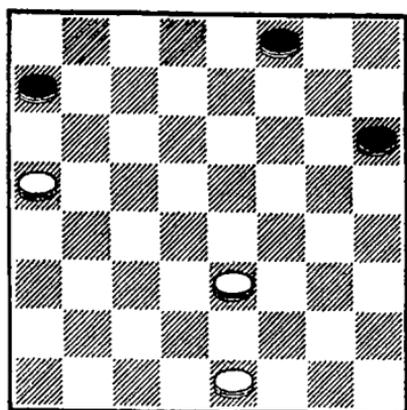
e a resistência das pretas chegou ao fim.

Se na posição estampa-la a seguir se tirar do tabuleiro as pedras f6 e f8 o jogo estaria empatado. Mas, com a presença destas pedras, as brancas conseguem ganhar assim:

- | | |
|-------------|---------|
| 5. d6 - f4 | a5 - b4 |
| 6. c3 x a5 | a3 - b2 |
| 7. f4 - d2! | |

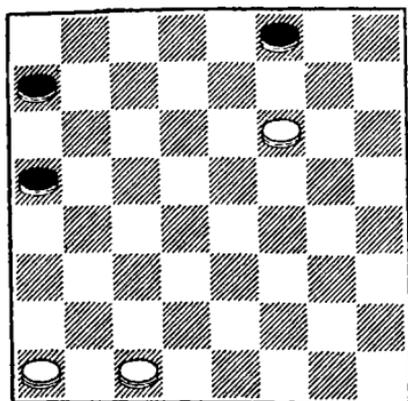
e as pretas não têm salvação.

199



A posição das brancas é nitidamente superior, não só por dominarem o centro como por possuírem a iniciativa. Mesmo assim, vejamos como é difícil transformar essas vantagens em vitória.

200



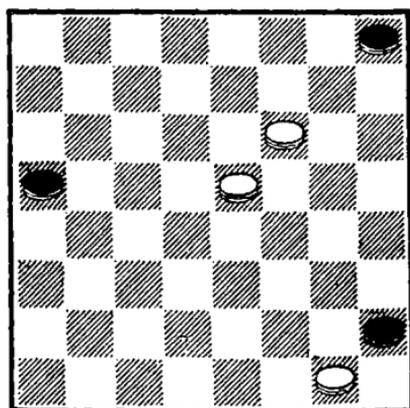
1. a1 - b2 a7 - b6

Se 1. ... a5 - b4 2. b2 - c3
b4 x d2 2. c1 x e3 X.

2. b2 - c3	b6 - c5
3. c1 - d2	c5 - b4
4. c3 - d4	b4 - a3
5. d2 - c3	a5 - b4
6. c3 x a5	a3 - b2
7. f6 - e7!	f8 x d6
8. d4 - c5	d6 x b4
9. a5 x a1	

e as brancas ganham.

201



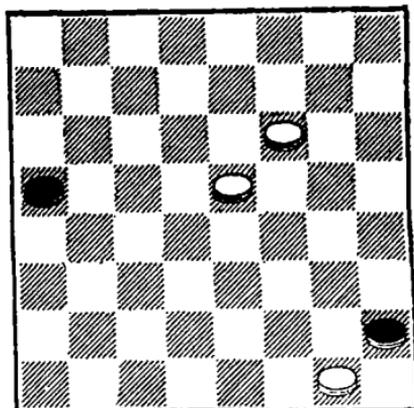
Neste final as brancas ganham de modo instrutivo:

1. f6 - e7	a5 - b4
2. e7 - d8	b4 - c3
3. d8 - g5	c3 - b2
4. g5 - c1!	b2 - a1D
5. g1 - f2!	a1 x g7
6. f2 - g3	h2 x f4
7. c1 x f8	

com ganho das brancas.

É curioso que no final estampado abaixo, onde falta a pedra h8 do diagrama anterior, as brancas ganham também, mas de modo totalmente diferente:

202



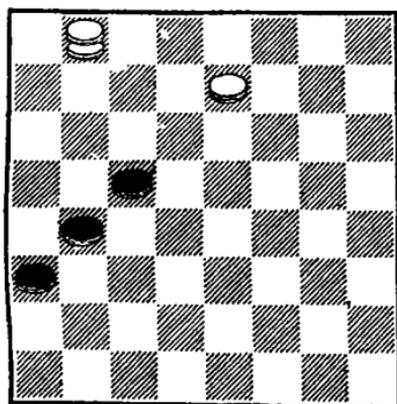
1. f6 - g7!	a5 - b4
2. g1 - f2!	b4 - c3

Se 2. ... b4 - a3 3. f2 - g3 X.

3. g7 - f8D

E contra as ameaças das brancas 4. f2 - g3 ou 4. e5 - d6 não há remédio.

203



1. e7 - f8D c5 - d4
 2. f8 - c5! d4 x b6
 3. b8 - a7 b6 - a5
 4. a7 - d4

e vencem as brancas.

c5 - d6 f4 - g3 5. f2 - g1 g3 -
 h2 6. d6 - c7 h4 - g3 7. c7 -
 d8D a7 - b6 8. d8 x a5 g3 - f2
 9. g1 x a7 h2 - g1D 10. a5 -
 c7! X.

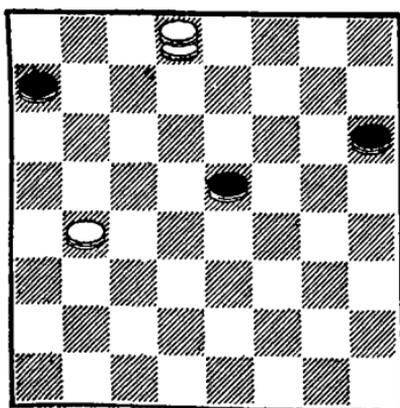
2. h4 - e1! b6 - a5
 3. b4 - c5! ...

Errado seria 3. e1 - c3?, em
 virtude de 3. ... h6 - g5!

3. ... e5 - f4
 4. e1 - f2 h6 - g5
 5. c5 - b6! a5 x c7
 6. f2 - h4

e as brancas ganham.

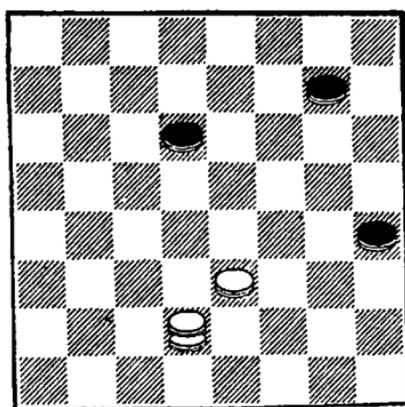
204



1. d8 - h4 a7 - b6

Se 1. ... e5 - f4 2. h4 - f2
 h6 - g5 3. b4 - c5 g5 - h4 4.

205



1. e3 - f4 d6 - c5

Se 1. ... g7 - f6 2. d2 - e1
 f6 - e5 (2. ... d6 - c5 3. e1 - f2
 e 4. f4 - e5) 3. f4 - g5 h4 x f6
 4. e1 - h4 X.

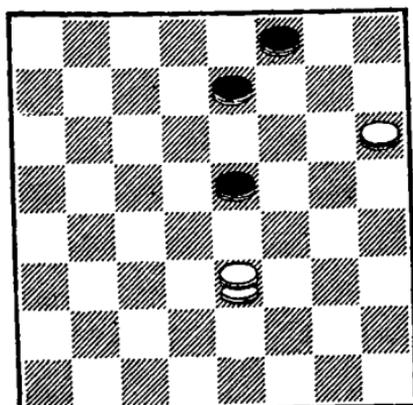
Se 1. ... g7-h6 2. d2-e3
h6-g5 3. f4 x h6 h4-g3 4.
e3-f4! g3 x e5 5. h6-g7 e 6.
g7-f8D com ganho.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. d2 - e3 | c5 - b4 |
| 3. e3 - d2 | b4 - a3 |
| 4. d2 - c3 | g7 - h6 |
| 5. c3 - e5! | h4 - g3 |

Se 5. ... h6-g5 6. f4 x h6
h4-g3 7. e5 x h2 a3-b2 8.
h2-e5! ganhando.

- | | |
|--------------|---------|
| 6. f4 x h2 | h6 - g5 |
| 7. e5 - g7! | g5 - f4 |
| 8. g7 - h6 | f4 - g3 |
| 9. h2 x f4 | a3 - b2 |
| 10. h6 - g7! | |

e as brancas ganham.
Belíssima miniatura.



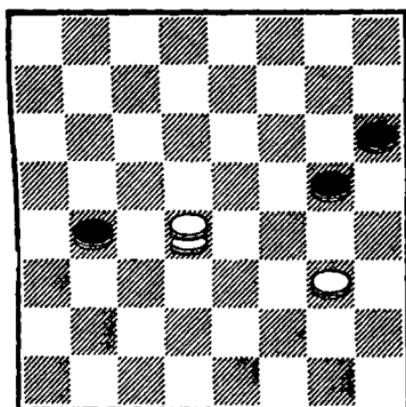
1. e3 - c1! e5 - d4

Se 1. ... e7-f6 2. c1-e3
f8-e7 3. e3-b6 e7-d6 4.
b6-d8 e5-d4 5. d8 x g5 d4-
c3 6. g5-c1 d6-e5 7. h6-g7
e5-f4 8. c1 x h6 c3-d2 9.
h6-c1 X.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. c1 - b2! | d4 - e3 |
| 3. b2 - f6! | e7 x g5 |
| 4. h6 x d2 | |

vencendo.

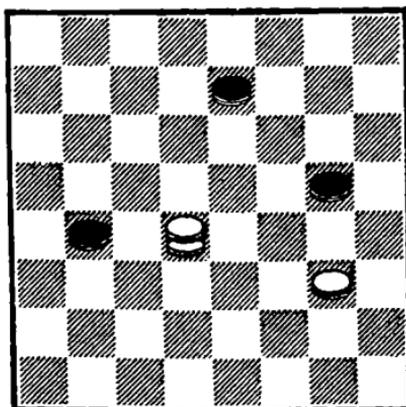
206



- | | |
|-------------|---------|
| 1. d4 - b2 | b4 - a3 |
| 2. b2 - d4 | g5 - h4 |
| 3. d4 - f2! | |

e as brancas ganham.

208



- | | |
|-------------|---------|
| 1. d4 - h8! | b4 - a3 |
| 2. h8 - g7! | e7 - d6 |

3. g7 - h8! d6 - c5
 4. h8 - g7! c5 - b4
 5. g7 - d4!

5. b2 - d4 g5 - h4
 6. d4 - f2

e ganham as brancas.

(ver diagrama 209)

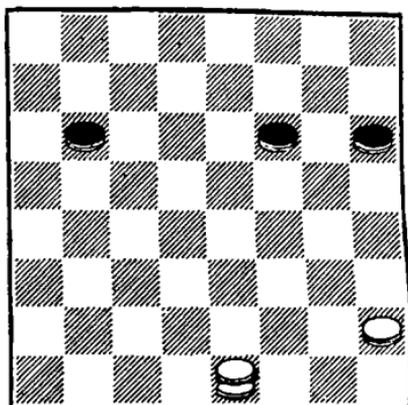
com ganho das brancas.

209

1. e1 - c3! ...

Não dá ganho 1. e1 - f2 devido a 1. ... b6 - a5 2. f2 - d4 a5 - b4! 3. d4 x h8 h6 - g5 4. h8 - g7 g5 - f4 com empate.

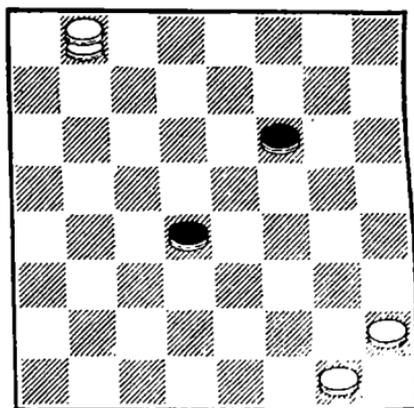
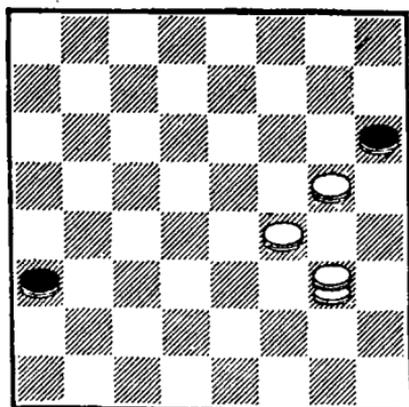
1. ... f6 - g5
 2. c3 - d4 b6 - a5
 3. h2 - g3 a5 - b4
 4. d4 - b2 b4 - a3



UMA DAMA E DUAS PEDRAS CONTRA DUAS PEDRAS

210

211



1. g3 - f2 a3 - b2
 2. f2 - d4 b2 - c1D
 3. d4 - g7! h6 x f8
 4. g5 - h6 c1 x g5
 5. h6 x f4

1. b8 - d6! d4 - c3
 2. d6 - a3 c3 - d2

Se 2. ... f6 - e5, então 3. g1 - f2! X.

3. a3 - c1 d2 - e1D
 4. c1 - g5! f6 x h4

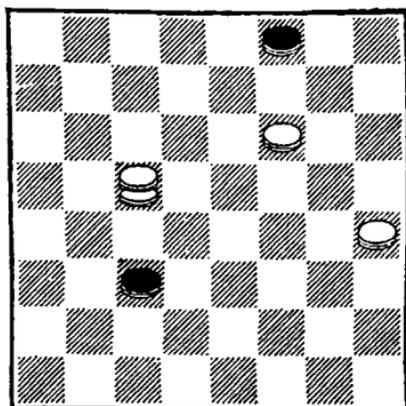
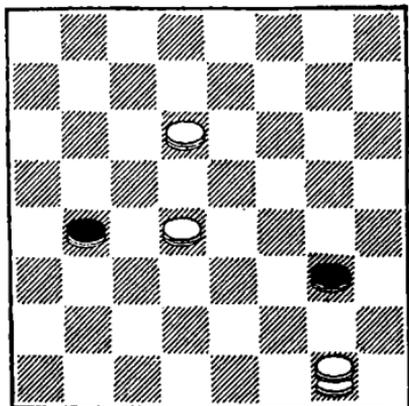
vencendo.

5. g1 - f2 e1 x g3
6. h2 x f4

213

e ganham as brancas.

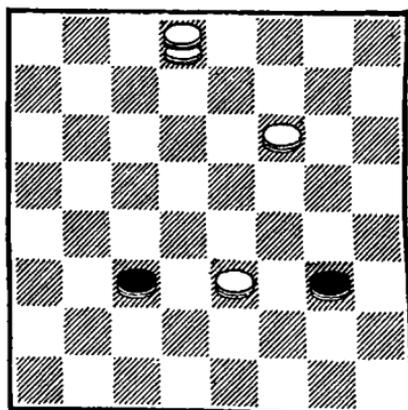
212



1. d6 - c7 b4 - a3
2. c7 - b8D g3 - h2
3. g1 - e3! a3 - b2

214

Se 3. ... h2 - g1D 4. b8 - a7
g1 - h2 5. e3 - c1 h2 - b8 6. a7 -
b6 e as brancas coroando a pe-
dra ganham a partida.



4. e3 - d2!

e as pretas, contra as ameaças
das brancas, não têm salvação.

(ver diagrama 213)

1. c5 - d6 c3 - b2

1. f6 - g7 g3 - h2

Se, ... c3 - d2 2. d6 - g3 d2 -
c1D 3. f6 - g7 e 4. g3 - f4 X.

Se 1. ... c3 - b2 2. g7 - h8D
b2 - c1D 3. h8 - f6! X.

2. f6 - g7! f8 x h6
3. d6 - e5!

2. d8 - f6! h2 - g1D
3. f6 x b2!

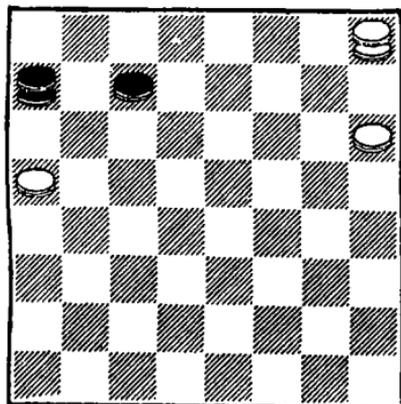
e as pretas não têm defesa.

e vencem as brancas.

UMA DAMA E DUAS PEDRAS CONTRA

UMA DAMA E PEDRA

215



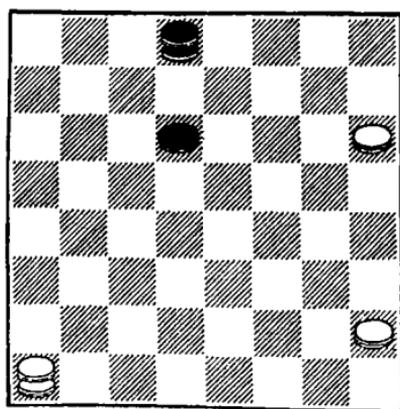
1. h8 - b2! a7 - b8

Ameaçando trocar as pedras.

2. h6 - g7

e as brancas ganham.

216



Se as pretas atingem a posição estampada acima, a partida

termina empatada. Contudo, aqui as pretas devem jogar com cuidado para não perder. É obrigatória a seguinte seqüência de lances:

1. a1 - b2 ...

Se 1. a1 - h8 segue d8 - e7, fechando o caminho para a passagem da pedra h6.

1. ... d8 - h4

2. b2 - c3 ...

A idéia deste lance objetiva a transferência da pedra h2 para a casa h4, depois da qual as brancas ganham facilmente.

2. ... h4 - e1!

Lance único. Se 2. ... h4 - d8 segue 3. h2 - g3! e as brancas, ocupando no lance seguinte a casa h4 ganham.

3. c3 - f6

Se 3. c3 - h8 então e1 - f2!
4. h6 - g7 f2 - c5! com empate.

3. ... e1 - h4!

4. f6 - d8 d6 - c5!

5. h6 - g7 e5 - f4

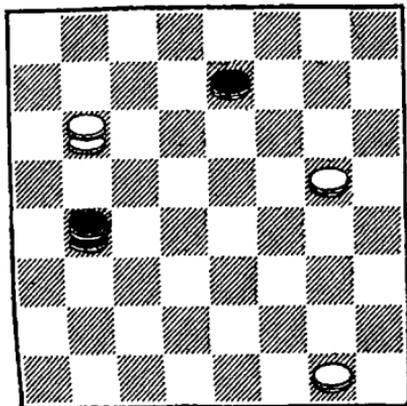
6. g7 - h8D h4 - f2

7. d8 - a5 f2 - c5

8. a5 - d2 f4 - g3

9. h2 x f4 c5 - e3

com empate.



No final do diagrama, as pretas não conseguem construir uma posição de empate e por isso perdem a partida.

1. b6 - a5 b4 - e1

Se 1. ... b4 - a3 (ou b4 - c5)
2. a5 - c3 com ganho.

2. g5 - h6 e7 - f6

Depois de 2. ... e7 - d6 3. h6 - g7 d6 - c5 4. a5 - d8 c5 - d4 5. g7 - h8D d4 - e3 6. d8 - g5 e1 - d2 7. h8 - d4 e as brancas ganham.

3. g1 - h2 f6 - e5

Não salva 3. ... f6 - g5 4. h6 x f4 e1 - g3 5. a5 - d2 g3 x b8 6. d2 - f4 X.

4. h6 - g7 c5 - f4

5. g7 - h8D e1 - f2

6. h8 - g7 f2 - c5

7. a5 - d2 f4 - g3

8. h2 x f4 c5 - e3

9. g7 - f8! e3 x h6

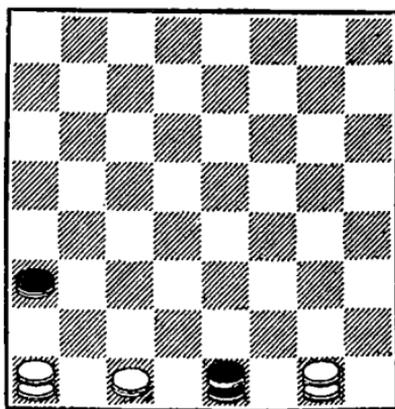
10. d2 - c1!

e as brancas vencem.

DUAS DAMAS E PEDRA CONTRA UMA DAMA E PEDRA

Pedra branca em c1,
Pedra preta em a3.

218



Neste final o objetivo da defesa das pretas é evitar o avanço da pedra branca, o que em absoluto não conseguem. Vejamos como as brancas devem manobrar.

1. g1 - b6 e1 - a5

2. b6 - d8 a5 - e1

3. d8 - a5 e1 - g3

Se 3. ... e1 - f2, ver variante A.

4. a1 - g7 g3 - f4

5. a5 - b6 f4 - d6!

Contra 5. ... f4 - h6 ganham as brancas assim: 6. g7 - f8 h6 - g5 7. b6 - e3 g5 x d2 8. c1 x e3 a3 - b2 9. f8 - g7! X.

6. c1 - d2! d6 - e7!

Outros lances são inferiores: 6. ... d6 - b4 7. b6 - a5 b4 x e1 8. g7 - c3 X; 6. ... d6 - f8 7. g7 - c3 f8 - h6 8. b6 - e3 h6 - f8 9. e3 - c5 X; 6. ... d6 - f4 7. g7 - h6 f4 x c1 8. b6 - e3 X.

7. d2 - e3! e7 - d6!

Se 7. ... e7 - g5, então 8. g7 - h6; Se 7. ... e7 - f8 8. g7 - a1 X.

8. g7 - a1! d6 - g3
9. e3 - d4! g3 - d6
10. b6 - a7 d6 - c7
11. d4 - c5

e, tendo as brancas passado a pedra, o resto do final é mais do que fácil.

VARIANTE A

3. ... e1 - f2
4. c1 - d2! f2 - a7

Se 4. ... f2 - g1, então 5. a5 - b4 a3 x c5 6. d2 - e3 X.

5. a5 - c7! a7 - c5
6. c7 - b8! c5 - a7
7. a1 - e5! a7 - f2
8. b8 - a7! f2 - h4

9. e5 - g7 h4 - e7
10. a7 - d4! e7 - b4
11. d2 - e3! b4 - f8
12. g7 - h6 f8 - e7
13. d4 - e5 e7 - c5
14. e3 - f4 c5 - f8
15. h6 - g5! f8 - h6
16. e5 - a1 h6 - f8
17. f4 - e5

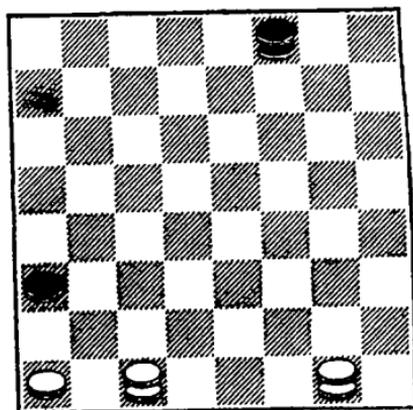
e com a passagem da pedra está resolvido o problema.

Pedra branca em a1

Pedra preta em a3

Com as pedras nesta posição as brancas não conseguem ganhar. O final estampado no diagrama é uma exceção, onde as brancas conseguem derrotar das pretas.

219



1. a1 - b2!

Deixando às pretas uma única casa no tabuleiro: h6.

1. ... f8 - h6

Se 1. ... f8 - g7 ou f8 - b4,
2. c1 - d2! ganhando.

2. g1 - d4!

Se 2. b2 - c3? h6 - g7! com
empate.

2. ... h6 - f8
3. b2 - c3 f8 - h6

As pretas não podem jogar
aquí 3. ... f8 - e7, em virtude
de 4. c3 - b4 X.

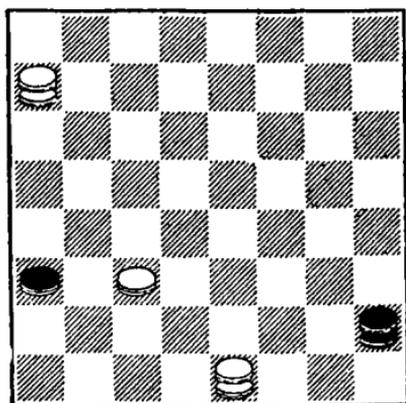
4. d4 - f6 h6 - f8
5. f6 - e5 f8 - h6
6. c3 - b4 a3 x c5
7. e5 - f4

e as brancas ganham.

Pedra branca em c3

Pedra preta em a3

220



1. e1 - f2 h2 - b8

Se 1. ... h2 - d6, ver varian-
te A.

2. f2 - b6 b8 - d6
3. a7 - b8 d6 - f8

Se 3. ... d6 - e7 4. b8 - e5
e7 - h4 5. b6 - d8 h4 - f2 6. c3 -
b4 a3 x c5 7. e5 - d6 X.

4. b8 - e5 f8 - h6

Se 4. ... f8 - e7 5. b6 - d8
e7 - f8 6. d8 - g5 f8 - h6 7. g5 -
c1 h6 - f8 8. e5 - f6 f8 - d6 9.
c3 - b4 a3 x c5 10. f6 - d4 X.

5. b6 - d8 h6 - f8

Se 5. ... h6 - c1 6. e5 - d6
c1 - h6 7. d6 - b8 h6 - c1 8.
d8 - a5 8. c1 - e3 9. b8 - a7 e3 -
c1 10. a7 - d4 c1 - h6 11. d4 -
e3 X.

6. d8 - g5 f8 - h6
7. g5 - c1 h6 - f8
8. e5 - f6

com ganho.

VARIANTE A

1. ... h2 - d6
2. a7 - b8 d6 - e7

Se 2. ... d6 - f8 3. b8 - e5
f8 - h6 4. f2 - b6 h6 - c1 5. b6 -
d8 c1 - h6 6. e5 - b8 h6 - c1
7. d8 - a5 c1 - e3 8. b8 - a7 etc.

3. b8 - e5 e7 - h4

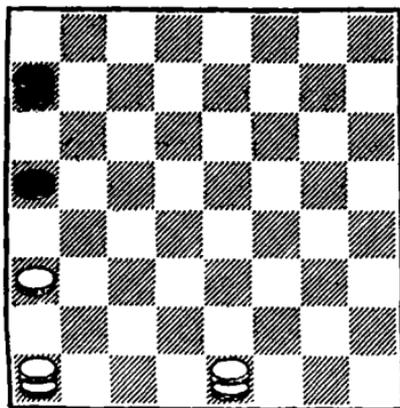
Se 3. ... e7 - d8 4. f2 - h4
d8 - b6 5. c3 - b4 X.

4. f2 - b6 h4 - d8
5. b6 - a5 d8 - e7
6. a5 - d8 e7 - f8
7. d8 - g5 etc.

Pedra branca em a3

Pedra preta em a5

221



Se a dama preta não estivesse na casa a7, como no diagrama, mas numa outra não protegida pela tabela, por exemplo: b6, c5, c7, d6, e3, e7, f4, g5, as brancas ganhariam no primeiro lance: 1. e1 - b4; e se estivesse em h4, protegida pela tabela, as brancas também ganhariam logo com 1. e1 - f2 h4 x e1 2. a1 - c3 X.

Verificamos, portanto, que existem para a dama preta, no momento, como casas seguras,

apenas as da tabela e que são: g1, a7, b8, c1, d8, f8, h2, e h6. Os métodos serem adotados para forçar o ganho são mostrados nos seguintes exemplos.

1. e1 - c3 a7 - g1

Se 1. ... a7 - b8 2. c3 - d4
b8 - f4 3. d4 - g1 f4 - h2 4. a1 -
d4 h2 - f4 5. g1 - h2 f4 - g5
6. h2 - e5 g5 - d8 7. d4 - c5 X.

2. a3 - b4

e as pretas não podem impedir o avanço da pedra b4.

COM A DAMA EM g1

1. e1 - d2! ...

As brancas ganham um tempo para entrar na posição anterior.

1. ... g1 - a7
2. d2 - c3 a7 - g1
3. a3 - b4 etc.

COM A DAMA EM f8

1. a1 - d4 f8 - h6
2. e1 - g3 h6 - g5
3. g3 - e5 g5 - c1

Se 3. ... g5 - h6 4. d4 - g7
e 5. d4 - c5 X. Se 3. ... g5 - h4
4. d4 - f2 e 5. e5 - c3 X. Se 3.
... g5 - d8 4. d4 - c5 X.

4. d4 - a7 c1 - g5
5. a7 - g1 g5 - c1
6. e5 - c3 c1 - h6
7. g1 - e3

ganhando.

COM A DAMA EM D8

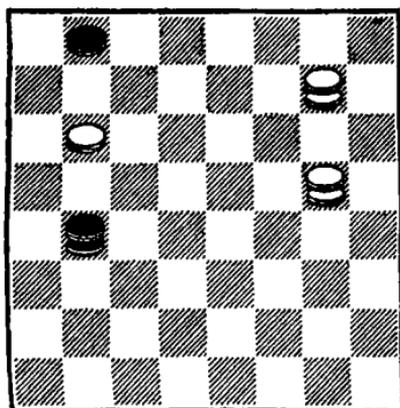
Ganham as brancas imediatamente com 1. e1 - h4, seguindo 2. a3 - b4.

Pedra branca em b6(7)

Pedra preta em b8

Nesta posição das pedras as brancas não têm ganho. No diagrama mostramos um final onde as brancas conseguem ganhar.

222



1. g7 - f8 b4 - e1

Se 1. ... b4 - a3 2. g5 - c1 X;
Se 1. ... b4 - c3 2. b6 - c7 X.

2. g5 - h4 b8 - c7

Se 2. ... b8 - a7 3. f8 - c5
e1 - a5 4. h4 - d8 X.

3. b6 x d8D e1 - c3
4. f8 - b4 c3 x a5
5. h4 - e1

com ganho.

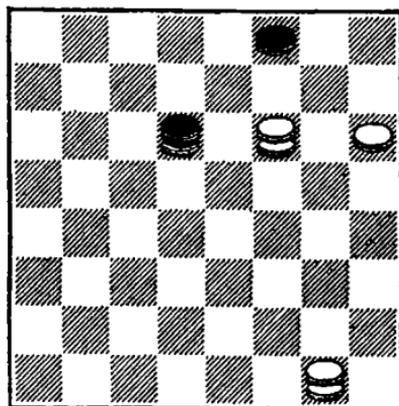
Pedra branca em h6

Pedra preta em f8

As brancas também não podem forçar o ganho quando as pedras estão nestas casas.

Eis uma exceção:

223



1. g1 - h2 d6 - a3

Se 1. ... d6 - b4 2. h6 - g7
f8 x h6 3. f6 - g5 e 4. h2 x a3 X.

2. f6 - b2! a3 x c1
3. h2 - f4 c1 x g5
4. h6 x f4

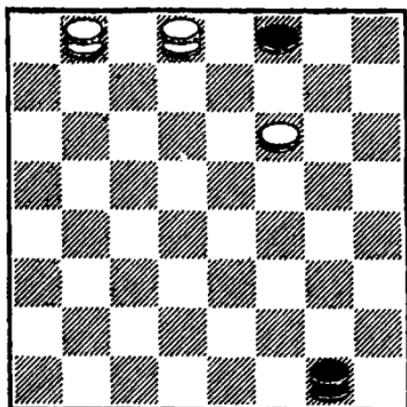
e as brancas ganham.

Pedra branca em f6

Pedra preta em f8

O pormenor das pedras do diagrama é de empate.

(ver diagrama 224)



As pretas jogando . . . g1 - a7 conseguem empate. Porém se o lance for das brancas, estas ganham.

1. b8 - a7 g1 - h2
2. a7 - g1 h2 - b8

Se 2. . . . h2 - d6 3. g1 - h2 d6 - a3 4. h2 - e5 a3 - c5 5. d8 - a5 c5 - e3 6. a5 - e1 e3 - c1 7. e1 - h4 c1 - h6 8. e5 - d6 h6 - e3 9. f6 - g7 e 10. d6 - f4 X.

3. d8 - b6 b8 - h2
4. d6 - f2 h2 - f4
5. g1 - h2 f4 - d2
6. f2 - e1

e as brancas ganham.

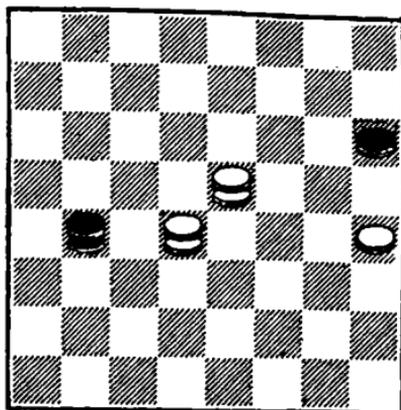
Nesta solução as variantes secundárias estão omitidas.

Pedra branca em h4

Pedra preta em h6

(ver diagrama 225)

Encontram as brancas somente dificuldades em vencer este



final se a dama preta estiver colocada em b4 ou f8, já que restam, além destas duas casas, poucas outras que permitam forçar imediatamente o ganho por exemplo:

Contra a dama preta em a3, temos 1. d4 - b2 e 2. e5 - f4 X. Quando em a5, temos 1. e5 - c7 e 2. d4 - f6 X. Quando em e1, temos 1. e5 - g7 e 2. d4 - f2 X. Restam, portanto, exclusivamente as já mencionadas casas b4 e f8. A partir da posição do diagrama, dar-se-ia a seguinte seqüência:

1. e5 - h2 b4 - f8
2. d4 - a1!

e contra as ameaças: 3. a1 - f6, 3. h4 - g5 e 3. a1 - b2 as pretas não têm salvação.

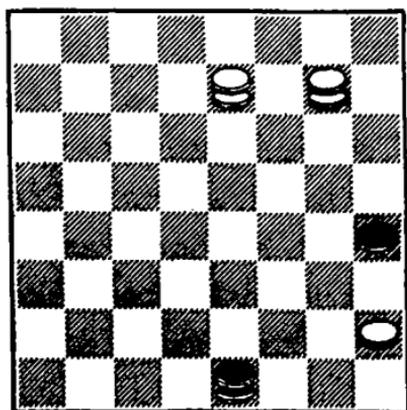
Pedra branca em h2

Pedra branca em h4

Se for esta a colocação das pedras, as brancas via de regra,

não vão além de empate. Eis uma exceção, onde as brancas conseguem ganhar.

226



1. e7 - c5 e1 - a5

Se 1. ... e1 - d2 2. g7 - h6
d2 - c3 3. h6 - d2 e 4. c5 - f2 X.

2. c5 - e3! a5 - d8

Quando 2. ... a5 - b4, temos
3. h2 - g3 X.

3. g7 - b2! d8 - a5

Depois de 3. ... d8 - e7 se-
gue 4. h2 - g3 X.

4. b2 - d4! a5 - d8

Não pode 4. ... a5 - b4, de-
vido a 5. e3 - d2 e 6. d4 - f2 X.

5. e3 - h6 d8 - a5

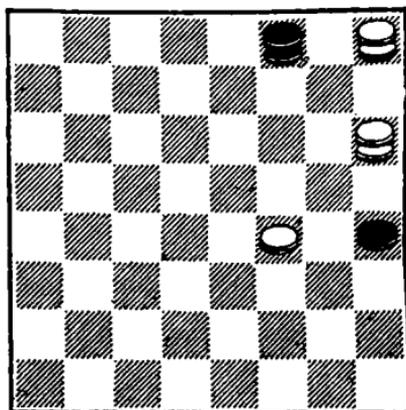
6. h6 - d2 a5 x e1

7. d4 - f2

e as brancas ganham.

Um estudo da primeira classe.

227



1. h8 - e5 f8 - e7!

2. h6 - f8 e7 - d8!

3. f8 - c5! d8 - a5

4. c5 - e3! a5 - b4!

5. e5 - h8! b4 - a5

Se 5. ... b4 - e1 então, 6. f4 -
e5! e1 - a5 7. e3 - f4 a5 - b6
8. e5 - d6 b6 - d8 9. f4 - h2 etc.
com ganho.

6. e3 - c1! a5 - e1

7. f4 - e5 e1 - g3

Se 7. ... e1 - a5 8. e3 - f4 X.

8. c1 - f4!

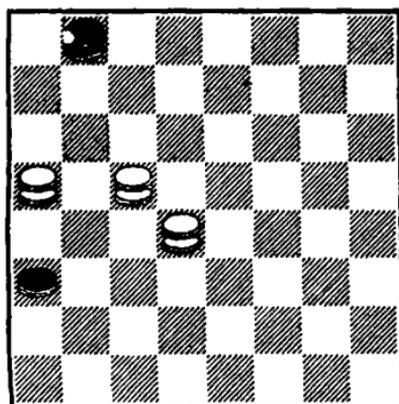
e a dama preta não tem sal-
vação.

TRÊS DAMAS CONTRA UMA DAMA E PEDRA

Três damas (quando ocupam a grande diagonal) na luta contra uma dama e pedra, devem, para ganhar, preparar as seguintes posições finais, em relação à colocação da pedra preta:

A PEDRA NA CASA a3

228

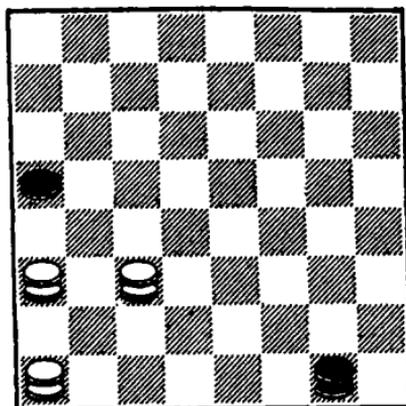


1. d4 - a1 b8 - a7 2. a5 - c3 X. A dama preta, em c1: 1. d4 - c3, ameaçando 2. c5 - e3 X. A dama em d8 ou e1: 1. d4 - e5, 2. e5 - f6 X.

A PEDRA NA CASA a5

1. a3 - d6 e contra ameaças 2. c3 - b4, 2. d6 - c5 ou 2. d6 - g3 as pretas não tem defesa. Se a dama estiver na casa h2: 1. a3 - c5 X. Quando na casa h4: 1. c3 - e5 h4 - d8 2. e5 - c7 d8 x b6 3. a3 - b4 X. Se na casa

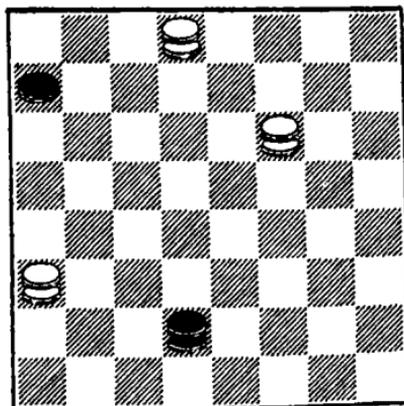
229



h6: 1. c3 - f6 h6 - c1 2. f6 - g7 X. E se na casa f8: 1. c3 - e1 f8 - h6 2. e1 - h4 h6 - c1 3. h4 - f2 c1 - h6 4. a1 - g7 e 5. f2 - c5 X.

A PEDRA NA CASA a7

230



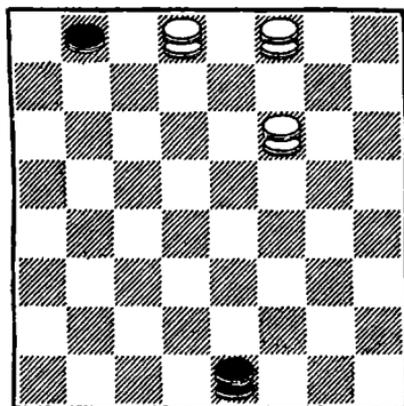
1. a3 - c5 d2 - f4 (se 1. ... d2 - a5 ou h6 2. c5 - d6 X) 2. c5 - g1 f4 - h6 (2. ... f4 - g3 3.

d8 - c7 e 4. g1 - h2 X) 3. g1 - h2 h6 - f8 4. d8 - b6 e 5. f6 - e7 X.

Quando na casa c1: 1. f6 - c3 c1 - h6 2. c3 - g7 e 3. d8 - e7 X. Se em e1: 1. a3 - c5 e1 - a5 (1. ... e1 - g3 2. c5 - g1 etc.) 2. c5 - d6 X. Se na casa h2 ou b8: 1. a3 - c5, etc.

A PEDRA NA CASA b8

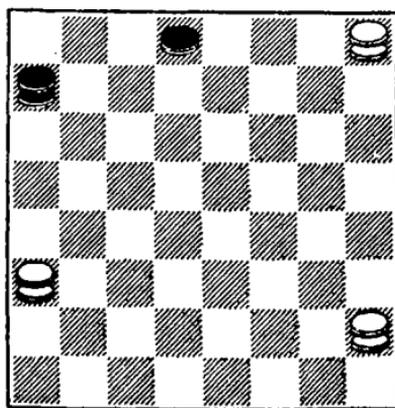
231



1. f8 - c5 e a dama preta está condenada. As brancas ameaçam 2. c5 - b6, 2. c5 - d6 ou 2. c5 - e3 X.

A PEDRA NA CASA d8

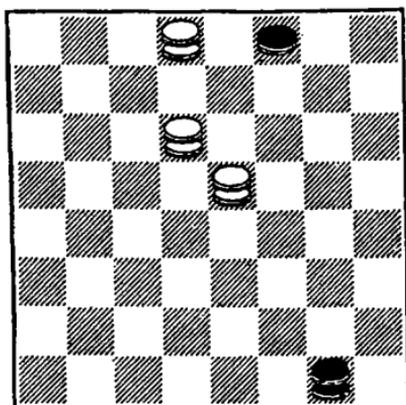
232



1. a3 - f8 a7 - g1 2. h2 - c7 d8 x b6 3. h8 - d4 X. Se a dama preta estiver na casa a5: 1. h2 - g3 a5 - e1 2. h8 - f6 X.

A PEDRA NA CASA f8

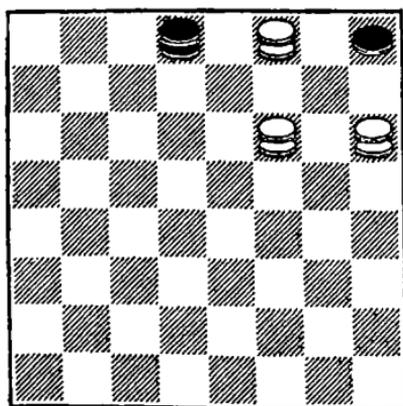
233



1. e5 - d4 X. Com a dama preta na casa a7: 1. e5 - h8 a7 - b8 2. d8 - f6 X.

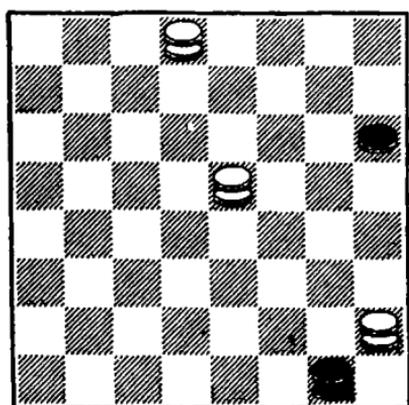
A PEDRA NA CASA h8

234



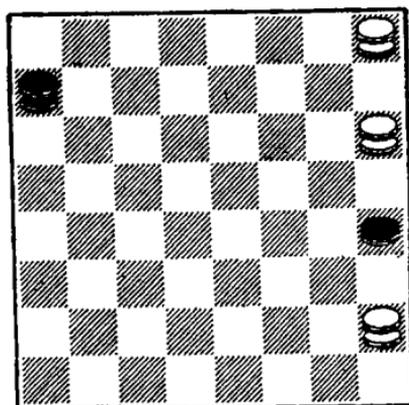
1. f8 - e7 X. Contra as ameaças das brancas nesta posição-final as pretas não têm defesa.

A PEDRA NA CASA h6
235



1. d8 - b6 g1 x a7 2. h2 - g1
X. Se a dama preta estiver na
casa a3: 1. e5 - g7 e 2. h2 - d6 X.
Se na casa e1: 1. h2 - g3 e 2.
e5 - f6 X.

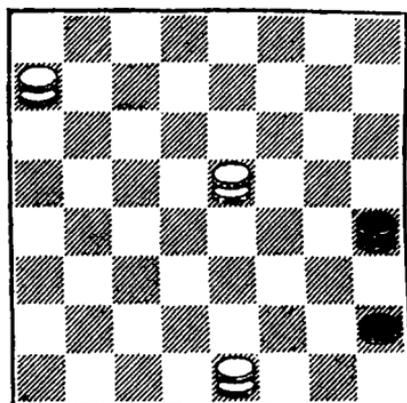
A PEDRA NA CASA h4
236



1. h6 - d2 a7 - g1 2. d2 - f4
g1 - a7 (se 2. ... h4 - g3 3. f4 -
d2 X) 3. h2 - g1 X. Com a dama
preta na casa a5: 1. h2 - c7 e
2. h8 - f6 X. Se na casa a3: 1.

h8 - b2 e 2. h2 - f4 X. Se em f8:
1. h8 - f6 X.

A PEDRA NA CASA h2
237



Quando a pedra preta atinge
a casa h2, o ganho só é possível
em casos de estudo. O diagrama
ilustra um destes pormenores.

Nesta posição as brancas ga-
nham assim:

1. e5 - f4! h4 - d8

Se 1. ... h2 - g1D 2. f4 - g3
e 3. e1 x g3 X. Quando 1. ...
h4 - f6 2. f4 - g3 e 3. a7 - e3 X.

2. a7 - g1 d8 - a5

Se 2. ... d8 - h4 3. f4 - d2
h4 - d8 4. e1 - h4 d8 - a5 5.
d2 - e1 etc.

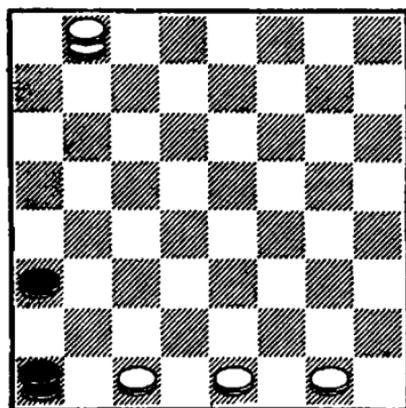
3. f4 - g5 a5 - d8
4. g5 - h4 d8 - c7
5. h4 - g3 b2 x f4
6. g1 - e3

e as brancas ganham.

UMA DAMA E TRÊS PEDRAS

 CONTRA UMA DAMA E PEDRA

238



Nesta posição as brancas obtêm vitória criando a posição final, assim:

1. e1 - d2 a1 - h8
 2. d2 - e3 ...

Ameaçando b8 - e5 se a dama preta ficar na parte superior da grande diagonal.

2. ... h8 - b2!
 3. b8 - h2 ...

Ganhando um tempo importante.

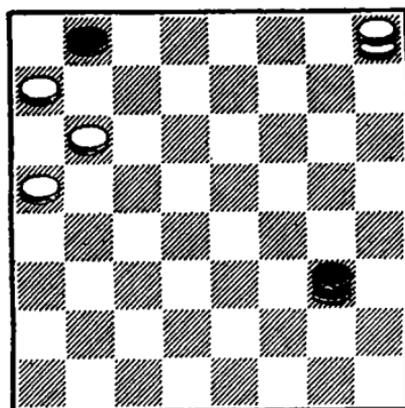
3. ... b2 - a1
 4. h2 - d6! a1 - c3!

Lance forçado. Se 4. ... a1 - b2 5. d6 - b4 X.

5. c1 - d2 c3 x e1
 6. d6 - e5

e as brancas ganham coroando as pedras e3 e g1.

239



As brancas conseguem, neste final, ganhar deste modo:

1. h8 - a1 g3 - f4

Se 1. ... g3 - h2 (ou g3 - h4), então 2. b6 - c7! b8 x d6 3. a7 - b8D e as brancas ganham.

2. a1 - f6!

Criando a posição final. Agora as pretas não podem impedir a coroação das pedras b6 e a5.

2. ... f4 - g3
 3. f6 - e7!

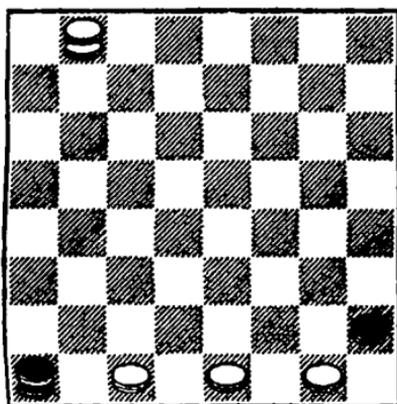
e ameaçando 4. e7 - d6, as brancas ganham.

Voltemos uma vez mais à posição estampada no diagrama acima. Se se trocarem os lugares das damas: a preta para a casa h8 e a branca para a casa g3 — cria-se a posição em que as pretas empatam a partida com ou sem o lance, a saber:

- | | |
|------------|----------|
| 1. g3 - d6 | h8 - g7 |
| 2. b6 - c7 | g7 - f8! |

com empate.

240

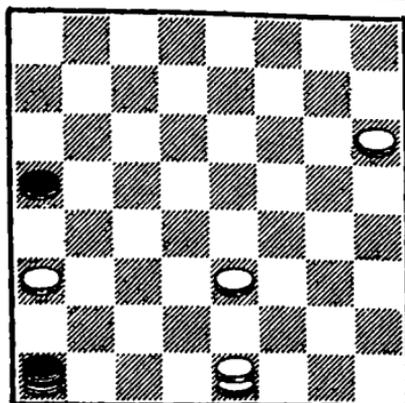


Neste final as brancas, criando a posição final, ganham com facilidade assim:

- | | |
|------------|---------|
| 1. c1 - d2 | a1 - h8 |
| 2. d2 - e3 | h8 - a1 |
| 3. b8 - c7 | a1 - c3 |
| 4. c7 - d8 | c3 - a1 |
| 5. d8 - h4 | a1 - c3 |
| 6. e3 - f4 | c3 - g7 |
| 7. e1 - d2 | g7 - h8 |
| 8. d2 - e3 | |

e as brancas ganham.

241



As pretas não podem escapar da derrota, nesta posição. As brancas vencem desta maneira:

- | | |
|------------|---------|
| 1. e1 - h4 | a1 - c3 |
|------------|---------|

Se 1. ... a1 - h8 2. a3 - b4!
a5 x c3 3. e3 - d4 c3 x e5 4.
h6 - g7 h8 x f6 5. h4 x d8 X.

Se 1. ... a1 - e5 2. e3 - f4!
e5 x h2 3. h6 - g7 h2 - g1 4.
h4 - e1 e ganham.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. a3 - b4! | c3 - b2 |
| 3. b4 - c5 | b2 - a3 |
| 4. h4 - d8! | a3 x f8 |
| 5. e3 - d4! | a5 - b4 |
| 6. d8 - a5 | |

ganhando.

(ver diagrama 242)

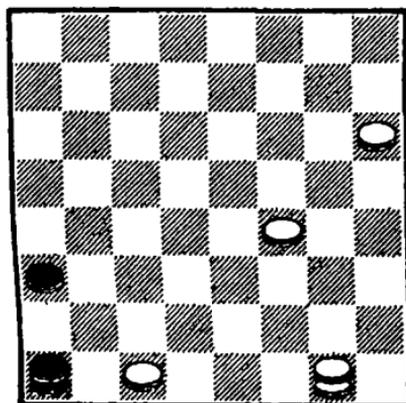
Nesta posição as brancas não conseguem ganhar. O jogo pode continuar assim:

- | | |
|------------|----------|
| 1. c1 - d2 | a1 - f6! |
|------------|----------|

Perde 1. ... a1 - h8? 2. d2 -
e3 h8 - a1 3. h6 - g7 a1 x h8
4. f4 - e5 h8 x f2 5. g1 x d4 X.

Não podiam as pretas jogar
 1. ... a3 - b2? 2. g1 - d4 b2 -
 c1D 3. d4 - h8, pois ganham as
 brancas.

242



Posição de empate

2. f4 - g5

Se 2. d2 - e3 f6 - h4! 3. h6 -
 g7 a3 - b2 com empate.

2. ... f6 x h4
 3. g1 - d4 h4 - e1
 4. d2 - e3 e1 - b4
 5. h6 - g7 ...

Se 5. e3 - f4 b4 - d6 6. f4 - g5
 d6 - e7 7. d4 - f6 e7 - d8, etc.

5. ... b4 - f8
 6. g7 - h8D f8 - h6

com empate.

Não dá ganho às brancas a
 seguinte linha de desenvolvi-
 mento:

1. f4 - g5 a1 - c3
 2. g1 - h2 c3 - a1
 3. c1 - d2 a1 - d4!

Se 3. ... a3 - b2? 4. h2 - e5
 b2 - c1D 5. e5 - h8 ganhando.

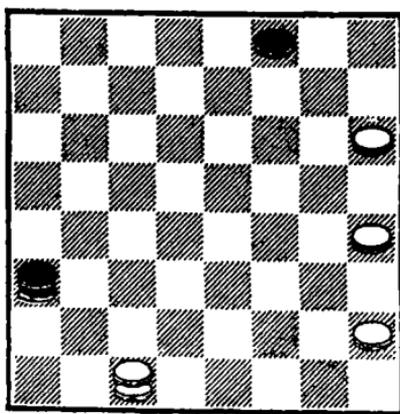
4. h2 - b8 d4 - a1!

Errado seria jogar aqui 4. ...
 a3 - b2? em vista de 5. h6 - g7!
 d4 x h8 6. d2 - c3 b2 x d4 7.
 g5 - f6 h8 x e5 8. b8 x f4 e as
 brancas ganham.

5. b8 - h2 a1 - d4!
 6. d2 - e3 d4 x f2!
 7. h2 - e5 f2 - h4

com empate.

243



Depois de qualquer movi-
 mento da dama branca as pre-
 tas ocupam a grande diagonal e
 empatam a partida. O lance 1.
 h2 - g3 também não resolve na-
 da, devido à resposta 1. ... a3 -
 c5 e, ocupando a grande diago-
 nal, ou ganhando a pedra g3, as
 pretas conseguem o empate. As
 brancas ganham neste final da
 seguinte maneira:

1. h4 - g5 a3 - b4

244

Não pode jogar aqui 1. ... a3 - e7, devido a 2. h6 - g7! e as brancas ganham.

2. c1 - b2 b4 - e7
3. b2 - f6 e7 - b4
4. h2 - g3 ...

Agora chegou a ocasião para o movimento da segunda pedra.

4. ... b4 - d6
5. g3 - h4 f8 - e7

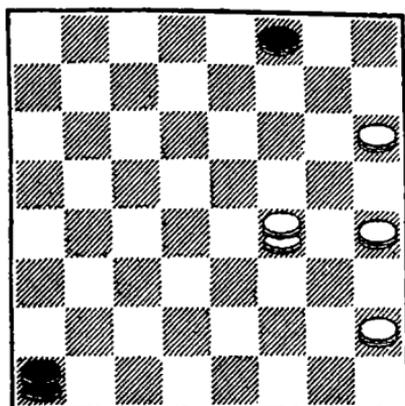
Sacrifício forçado!

6. f6 x d8 d6 - e5
7. d8 - c7! e5 x b8
8. h6 - g7

e coroando todas as pedras as brancas ganham.

(ver diagrama 244)

Neste final as brancas ganham quando estão com o lance. Se o lance é das pretas, a posição está empatada.



As brancas ganham assim:

1. h4 - g5 f8 - e7

Se 1. ... a1 - b2, então 2. h6 - g7, com ganho das brancas.

2. f4 - d2 e7 - d6
3. d2 - b4 d6 - e5
4. b4 - e1 e5 - d4

Se 4. ... a1 - b2 5. e1 - g3
d4 - c3 6. g3 - f2 X.

5. e1 - d2 a1 - b2
6. d2 - c3

e as brancas ganham.

DUAS DAMAS E DUAS PEDRAS CONTRA

UMA DAMA E PEDRA

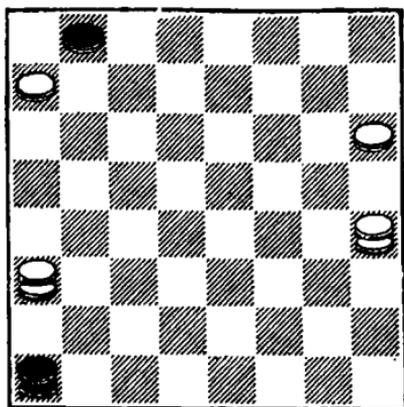
Para ganhar neste final as brancas devem forçar a dama preta a abandonar a grande diagonal e fazer mais uma dama.

Tudo isso podem conseguir por meio das seguintes manobras:

1. a3 - c5 a1 - b2
2. h4 - e1 b2 - e5

A melhor defesa nesta posição.

245

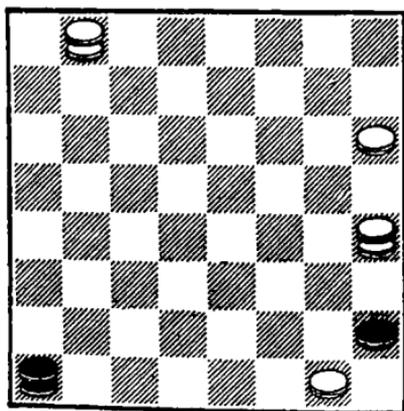


Se 2. ... b2 - f6 as brancas jogando 3. e1 - a5! criam a posição final, obrigando as pretas a retirar-se da grande diagonal.

- | | |
|-------------|----------|
| 3. e1 - d2 | e5 - h8 |
| 4. d2 - b4 | h8 - e5 |
| 5. b4 - e1 | e5 - f6! |
| 6. e1 - a5! | |

e a dama preta deve sair do carreirão, abrindo caminho para a coroação da pedra branca.

246



Nesta posição as brancas não podem ganhar. Mas, para empatar a partida, as pretas devem ter cuidado. Perde, por exemplo o lance:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ... | a1 - b2? |
| 2. g1 - f2! | b2 - a3 |

A dama preta deve abandonar o carreirão.

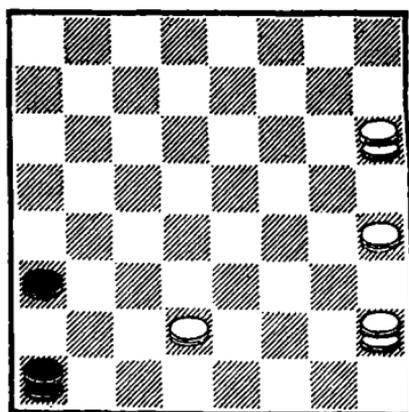
Se 2. ... b2 - a1 3. h6 - g7 a1 x h8 4. h4 - f6 h8 x g1 5. b8 - a7 e as brancas ganham.

Se 2. ... h2 - g1D 3. b8 - f4! com ganho.

3. h6 - g7

e coroando a pedra g7 as brancas vencem facilmente.

247



Esta posição da partida Homero x Mauro, Rio 1964, foi continuada da seguinte maneira:

- | | |
|------------|---------|
| 1. h2 - b8 | a1 - h8 |
| 2. b8 - c7 | h8 - a1 |

Se 2. ... a3 - b2 3. d2 - c3
4. c7 - e5 5. h6 - g7 X.

3. c7 - a5 a1 - h8

Se 3. ... a3 - b2 4. d2 - c3
5. a5 - c3 6. h6 - c1 X.

E depois de mais algumas tentativas à base de armadilhas, sem êxito, os adversários concordaram com o empate.

Mas o final está ganho para as brancas, embora um tanto trabalhoso. Vejamos:

1. h4 - g5 a1 - h8

Se 1. ... a3 - b2 2. h2 - e5 X.

Se 1. ... a1 - b2 2. d2 - e3
b2 - a1 3. e3 - f4 a3 - b2 4. h6 -
g7 b2 - c1 5. g7 - h8 X.

2. h6 - f8! h8 - a1

Se 2. ... a3 - b2 3. d2 - c3
4. g5 - f6 X.

Se 2. ... h8 - b2 3. d2 - e3
4. e3 - f4 X.

3. g5 - h6! a1 - f6

Se 3. ... a3 - b2 4. f8 - g7 X.

Se 3. ... a1 - h8 4. f8 - e7
h8 - a1 5. d2 - e3 6. e3 - f4 X.

4. f8 - d6 f6 - h8

5. d6 - e7 h8 - a1

6. d2 - e3 a1 - h8

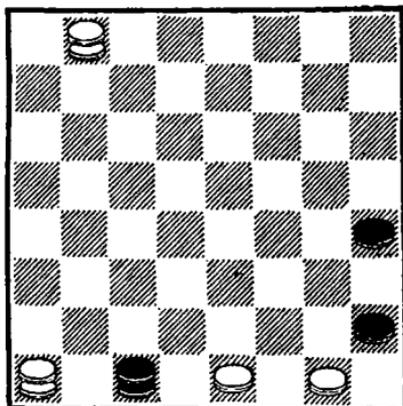
7. e3 - f4

e as pretas estão perdidas.

DUAS DAMAS E DUAS PEDRAS

CONTRA UMA DAMA E DUAS PEDRAS

248



1. e1 - f2 c1 - g5

2. a1 - e5 g5 - h6

3. b8 - d6 h6 - g5

4. d6 - f8 g5 - d8

Se 4. ... g5 - h6 5. e5 - h8
h6 - c1 6. f8 - h6 c1 - a3 7. h8 -
b2 e 8. f2 - e3.

5. f8 - g7 d8 - a5

6. g7 - h6 a5 - e1

7. e5 - g3 h2 x f4

8. h6 x e3 e1 x g3

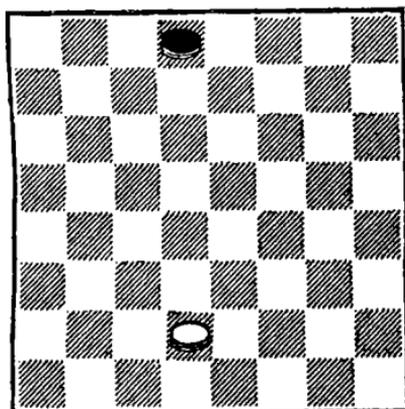
9. g1 - h2

Neste final as brancas ganham assim:

e as brancas ganham.

É necessário saber que, se ambos os lados ficam com uma pedra só e estas pedras são colocadas na mesma vertical do tabuleiro (diagrama 249), assim

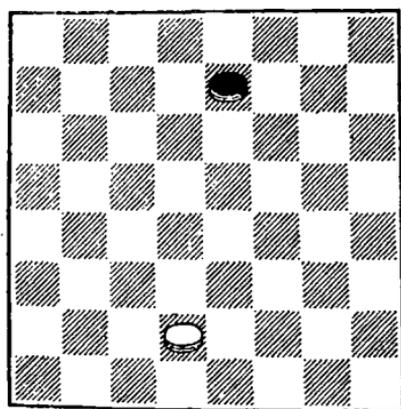
249



Quem joga perde

o lado que começa o jogo perde, e quando as pedras são situadas nas verticais contíguas

250

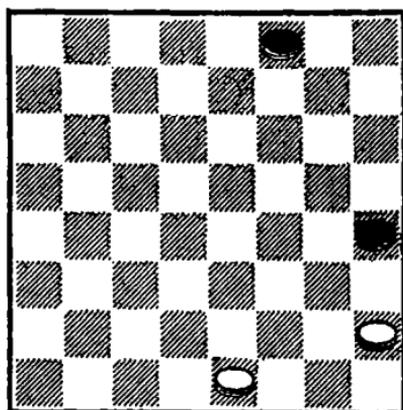


Quem joga ganha

(diagrama 250), o lado que começa o jogo ganha.

Aplicamos agora o método de cálculo para a posição de duas pedras de cada lado (ver diagrama 251).

251



Lance das brancas

O primeiro par das pedras (h2 e h4) está em oposição. No segundo par (e1 e f8), as brancas começando ganham. Quando as brancas trocam:

1. h2 - g3 h4 x f2
2. e1 x g3

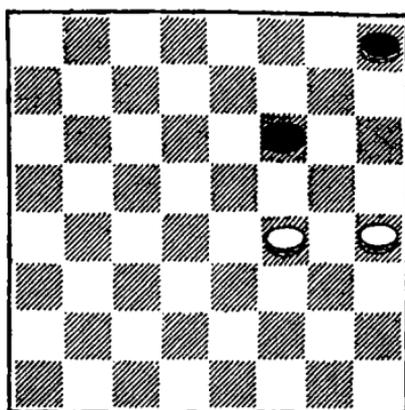
elas perdem, visto que a pedra g3 fica na vertical contígua com a pedra f8, e as pretas, começando o jogo, ganham. Por conseguinte, o lance certo será 1. e1 - f2!, ocupando a mesma vertical, ou dizendo em outras palavras, tomando a oposição vertical longa. Com o lance 1. ...

mais as brancas tomar a oposição longa com a pedra f2, devido à pedra h4 que agora ficou na oposição dupla do lado das brancas, mas, neste momento, a pedra branca h2 vai tomar conta da pedra preta em g7, entrando na mesma vertical com o lance 2. h2 - g3 e ganhando a partida.

O mesmo método de cálculo pode ser aplicado para as posições com quantidade de pedras maior de cada lado, mas as dificuldades de cálculo, nestes casos, vão crescer. O cálculo das posições com muitas pedras cresce ainda e porque em tais casos pode aparecer alguma exceção da regra sobre a oposição que vai mudar o método de cálculo.

Veremos um exemplo (diagrama 252).

Ambas as pedras brancas estão em oposição desfavorável



Lance das brancas

em relação às pretas. Porém, depois de:

1. f4 - g5 f6 - e5

segue um sacrifício inesperado:

2. g5 - f6 e5 x g7

3. h4 - g5

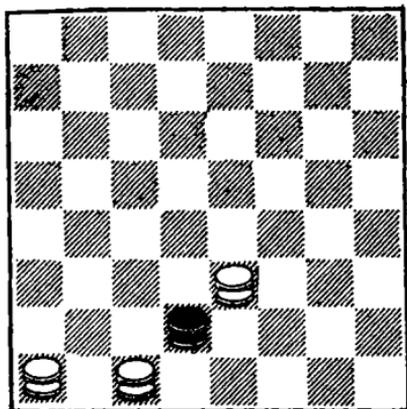
e as brancas, com uma pedra a menos, ainda ganham a partida.

ISTO ACONTECEU UMA VEZ...

Nas partidas de damas frequentemente se encontra este remate: um adversário tem três damas, e o outro uma dama. Ocupando o carreirão o lado maior sempre deve ganhar. Capturar neste caso, a dama solitária não é muito difícil. Mas, pode ganhar uma dama contra três damas?... Vejo que o leitor quer, sorrindo, apressar uma resposta negativa... Impossível?

Há 30 anos nos tempos de "sopro", numa partida entre dois amigos na vida e inimigos no jogo, depois de vários lances, chegou-se à seguinte posição (ver diagrama 253):

Na posição do diagrama o lance é das brancas. Elas jogaram rapidamente 1. a1 - d4, deixando o seu amigo comer a dama atacada, a fim de, no lance seguinte, sacrificar mais uma dama e, matar depois disso, a



dama adversária. Porém, as pretas, depois do lance 1. a1 - d4 tomando a dama e3 pararam na casa g5 não protegida pelo tabuleiro. Nada suspeitando, condutor das brancas continuou conforme o plano elaborado 2. d4 - e3?, em vez de tomar a dama inimiga, depois do que, as pretas, retirando da casa c1 a dama soprada mataram com o seu lance 2. ... g5 x c1 a última dama branca e ganharam a partida!