EBOOK

GM RAMESH RB - XADREZ FUNDAMENTAL; TOMADA DE DECISÕES LÓGICAS - PUBLICAÇÃO DE XADREZ METROPOLITANO - 2015 1.a4

Indice

Índice Prefácio 5
Introdução. 6
PARTE UM: Raciocínio Lógico .... 9 Ch 1 Avaliação da Posição .... 18 Ch 2 O problema das escolhas ..... 66 Ch 3 Escolhendo entre defesa ativa e passiva ..... 91 Ch 4 Trocando peças .... 104 PARTE DOIS: Jogo Prático de Xadrez .... 123 Ch 5 Iniciativa .... 125 Ch 6 Convertendo uma vantagem .... 144 Ch 7 Mantendo a Tensão .... 156 Ch 8 Melhorando a posição das peças .... 168 Ch 9 Tocando nas Cores .... 208 Capítulo 10 Pensamento profilático I O princípio da desvantagem ... . 225 PARTE TRÊS: Fundamentos do Treinamento de Xadrez .. .. 232 Ch 11 Estudando a Abertura .... 234 Ch 12 Preparação do Torneio .... 247 Ch 13 Princípios Essenciais do Final .... 256 Ch 14 A Importância dos Resultados e Avaliações .... 265 Ch 15 Auto-análise e autocontrole .... 270 Ch 16 Aprendizagem e desaprendizagem .... 275 Ch 17 Usando Computadores .... 278 Conclusão .... 281 Índice de jogos .... 284 Bibliografia 287

PrefÃ¡cio

Prefácio Tendo sido jogador de xadrez por mais de vinte anos e treinador por cerca de dez, tive uma interessante jornada com o xadrez. Eu experimentei meu quinhão de altos e baixos - esperanças aumentaram alto em um momento, apenas para desmoronar no próximo. Como um jovem jogador, sem a ajuda de um treinador, tive que confiar em livros (a era do computador ainda não havia começado), jogar torneios e analisar com amigos para aprender as nuances do jogo. Cometi muitos erros em minha carreira no xadrez, mas também fiz algumas coisas certas. Eu não poderia ter pedido mais deste jogo maravilhoso. Neste livro, tentarei compartilhar as lições que aprendi com minha própria carreira no xadrez, com meus amigos do xadrez que representaram a Índia em competições de alto nível ao redor do mundo, com os livros que li e com o trabalho com jogadores de diferentes níveis como treinador de xadrez.

Espero que este livro forneça uma abordagem prática para a compreensão do xadrez e forneça uma perspectiva ligeiramente diferente sobre o aprimoramento do xadrez. Ramesh RB Chennai outubro 2015

IntroduÃ§Ã£o

Introdução. Comecei a jogar xadrez aos 12 anos, inspirado por Viswanathan Anand que se tornou grande mestre em 1988. Minha prioridade na época era vencer todos os jogos que joguei. Eu vivia para a emoção de vencer meus oponentes, que eram em sua maioria amigos e vizinhos. Assim que comecei a jogar torneios, percebi que a mera paixão e truques bobos por si só não seriam suficientes para vencer e, sem dúvida, precisava atualizar minhas habilidades e compreensão do jogo. Eu era um jogador muito agressivo por natureza e me divertia com oponentes surpreendentes com meu conhecimento da teoria de abertura. Essa abordagem me permitiu marcar vitórias rápidas contra oponentes que não eram taticamente afiados ou equipados com um conhecimento profundo da teoria de abertura. Depois de alguns anos, eu tinha alcançado uma classificação decente e logo percebi que meus oponentes não estavam caindo em truques de abertura e ataques doentios com a frequência com que caíam no passado. Assim começou a jornada de longas horas de trabalho árduo em frente ao tabuleiro de xadrez. A falta de instalações adequadas de treinamento e informações acessíveis na época forçava os jogadores da minha geração a aprender xadrez, valendo-se de seus próprios jogos anteriores e lendo os poucos livros bons que estavam disponíveis na Índia naquela época. Freqüentemente, havia uma oferta limitada de competições, treinadores, literatura de xadrez e prêmios em dinheiro, entre outras coisas, que os jogadores de hoje podem considerar garantidos. Como resultado dessas limitações, minha abordagem de aprendizagem consistia em fazer perguntas relevantes sobre vários aspectos dos meus jogos e pensar profundamente sobre os problemas que enfrentei. Eventualmente, eu encontrei respostas com as quais me sentia confortável e depois verifiquei com outros jogadores experientes. Finalmente, tentei essas idéias em meus jogos de torneio e todo o processo começou novamente. Esse método de tentativa e erro, que pratiquei em meus anos de formação na Índia, significou que o progresso no xadrez era lento e demorado, mas as lições aprendidas foram a base de minha compreensão do xadrez. Mais tarde, tive acesso a muitos livros bons, especialmente aqueles escritos por Mark Dvoretsky. Essa descoberta foi um marco em minha carreira. Pela primeira vez, aprendi como um profissional de xadrez precisa pensar sobre diferentes aspectos do jogo, mas o mais importante, como ser mentalmente forte para lidar com os muitos altos e baixos em sua carreira no xadrez, que estão prestes a acontecer, não importa o que. Tornei-me um Mestre Internacional poucos anos depois de começar a jogar, mas levei oito longos anos para me graduar para o próximo nível de me tornar um Grande Mestre. Foram muitos momentos frustrantes e gratificantes que me moldaram como jogador de xadrez naqueles oito anos. O progresso no xadrez envolve uma auto-introspecção contínua, aprendendo novas habilidades e desaprendendo as más qualidades em

nosso processo de pensamento. Neste livro, usarei frequentemente termos como "jogador mais forte" e "jogador mais jovem" para denotar o nível de um jogador de xadrez. O termo "jogador mais jovem" não tem a intenção de ser depreciativo, mas será usado para se referir a alguém lutando para melhorar para o próximo nível na próxima categoria de jogador (de aproximadamente 1.500 a 2.400 classificação ELO). Pelo termo "jogador mais forte", refiro-me a jogadores com uma classificação ELO 2550+. Todos os outros se enquadrarão no "nível intermediário". Além disso, usarei o gênero masculino neste livro para descrever um jogador de xadrez, o que é puramente uma questão de conveniência. Este livro é direcionado a jogadores que desejam melhorar sua compreensão geral do jogo. Tentaremos aprender como olhar e avaliar uma posição, quais padrões observar, quais fatores devemos considerar antes de finalizar nosso lance e muito mais. Para isso, precisamos ter algum conhecimento básico dos princípios-chave do xadrez, que menciono repetidamente ao longo do texto. Existem muitos princípios contraditórios em jogo em várias posições e tentei explicar como escolher o princípio apropriado usando o raciocínio lógico. Isso não nega de forma alguma a importância do cálculo e do pensamento concreto no xadrez. Tentaremos manter posições em que as decisões possam ser tomadas com a ajuda do raciocínio lógico. Tentei colocar meus pensamentos em palavras, sem esconder muito do leitor, sobre os tópicos abordados neste livro. Agradeço a Ankit Gupta, do Metropolitan Chess, por me dar esta oportunidade de escrever um livro sobre o tema de minha escolha. Meus agradecimentos especiais aos editores Gabriella Kay, Alex Rei e Kostya Kavutskiy, que fizeram um excelente trabalho ao entender o que estou tentando dizer e dar forma a este livro. Agradeço a todos aqueles que estiveram presentes ao longo de minha carreira no xadrez - amigos do xadrez, outros jogadores de xadrez, organizadores de torneios, árbitros, treinadores e autores de livros de xadrez que li. Gostaria de agradecer especialmente ao Sr. Dakshinamoorthy, que foi meu patrono desde a minha juventude, e a todos os outros com quem aprendi a maior parte do que escrevi neste livro. Agradecimentos especiais a minha esposa Aarthie, minha filha Varsha e meu filho Karthik, meus pais e sogros, que foram muito pacientes comigo enquanto eu escrevia este livro. Obrigado pela sua compreensão e apoio. Para os leitores, vamos começar nossa jornada para entender o xadrez de uma forma lógica!

Part One

PARTE UM: Tomada de decisão lógica. Com o advento dos computadores, especialmente dos motores, o xadrez está se tornando cada vez mais concreto, à medida que os jogadores dependem fortemente de análises profundas de variações complexas para tomar decisões. Tomar decisões com base no que chamo de "raciocínio lógico" ficou em segundo plano, especialmente com os jovens jogadores que desejam calcular por análise bruta. AB, um treinador, sinto uma mudança alarmante na abordagem do jogo entre os jogadores mais jovens. Eles fazem após um esforço intenso, calculando centenas de variações em quase todos os jogos. Os jovens jogadores são capazes de resolver muitos desafios

importantes com esta abordagem, mas também devem incorporar lógica e bom senso, apoiados por um conhecimento sólido de princípios importantes. Um bom jogador de xadrez faz uso de variações concretas e raciocínio lógico para tomar decisões no tabuleiro. A estrutura da posição no tabuleiro deve ditar os tipos de movimentos que o jogador deve procurar. Uma posição afiada deve ditar que o jogador faça movimentos ativos, enquanto em um posição mais lenta, o jogador deve tentar manobrar suas peças, independentemente de preferir jogar "ativamente" ou "estrategicamente". É essencial ter um conhecimento prático dos principais princípios do xadrez à sua disposição para usar em diferentes circunstâncias. Devemos saber os princípios para jogar com uma estrutura de peão bom, capitalizar quadrados e peões fracos, explorar o bispo ruim do adversário, jogar com o par de bispo, manusear peças menores no final de jogo, vencer com peão passado, conduzir ataque e defesa, e inúmeros outros. Muitas vezes acontece que, depois de jogar um jogo difícil em um torneio, mostramos o jogo para um jogador mais forte e ele imediatamente surge com sugestões melhores de que nem sequer suspeitávamos. Como ele faz isso? O que ele vê e nós não? Como ele calcula tão rapidamente e elimina movimentos irrelevantes? Devemos aprender a identificar os movimentos importantes e levar alguns fatores em consideração ao avaliar uma posição. Não só um jogador mais forte vê mais, ele também parece encontrar os melhores movimentos com menos tempo e esforço. Ele vai ao cerne da posição e apresenta uma solução apropriada. As regras são as mesmas para ambos os lados, mas o jogador mais forte avalia e decide de forma diferente! Essas foram algumas das muitas ideias que costumavam girar e girar na minha cabeça quando eu era um jogador novo. Neste livro, vou compartilhar como lidei com essas questões e as conclusões a que cheguei. Estranhamente, as respostas às perguntas não são tão importantes quanto fazer as perguntas, refleti-las, tirar suas próprias conclusões, aprender com as experiências dos outros e tentar aplicar esses princípios aos nossos jogos. Isso pode parecer ilógico, considerando o fato de que a maioria, senão todos, os princípios-chave do xadrez já foram mais ou menos encontrados, ou pelo menos é o que todos acreditamos ser o caso. Se os princípios orientadores já são conhecidos, por que preciso repensá-los? Não posso simplesmente aplicá-los aos meus jogos e colher os benefícios? Os princípios do xadrez nos dizem o que precisa ser feito no tabuleiro em certas situações. Eles nos ajudam a decidir o que é mais importante em uma determinada posição. Para que esses princípios se tornem uma parte automática do processo de pensamento, um jogador não pode simplesmente conhecer esses princípios no nível teórico; ele deve compreender a base desses princípios. Essa compreensão vem da experiência pessoal de aplicação desses princípios em jogos e em treinamento. Seguir o princípio certo na hora certa e também saber quando quebrar as regras no momento certo é a marca de um profissional experiente. Princípios nos orientam dando orientações, mas devemos perceber que haverá exceções à regra e devemos abordar cada posição com novos olhos para encontrar nosso próprio caminho na selva quadriculada. O que é preciso para ser um bom jogador de xadrez? Existem muitos aspectos para esta pergunta e nunca podemos dar uma

resposta correta que se encaixe em todos os casos. Obviamente, um bom jogador deve ter o talento e a aptidão básicos para o jogo, um conhecimento sólido dos vários princípios e a habilidade de aplicá-los no tabuleiro. Ele viu os jogos mais importantes e tem a capacidade de aprender com seus erros. Sua intuição vem da experiência e do conhecimento, e ele dedica o tempo e o esforço necessários ao estudo do jogo. Um bom jogador de xadrez tem a humildade de aceitar suas deficiências, mas encontra a determinação para superá-las. Ele está motivado para melhorar, tem fome de sucesso e visa constantemente mais alto. De forma alguma a lista acima está completa. Existem muitos outros atributos necessários para se tornar um jogador de xadrez forte, mas temos uma boa idéia de apenas alguns dos requisitos. Estudar xadrez não é a parte difícil, é sim ter a mentalidade e a atitude certas para aprender. As duas trilhas do cálculo e do lolic Jogar xadrez, de várias maneiras, é como dirigir um trem nas duas trilhas do cálculo e da lógica. Embora o xadrez esteja se tornando mais concreto, especialmente após a chegada dos motores de análise, acredito que ainda há muito espaço para encontrar os melhores movimentos em uma posição com a ajuda de lógica e compreensão sólidas. Idealmente, o cálculo deve justificar o pensamento lógico do jogador. Neste livro, vamos nos concentrar em tentar entender o jogo e os vários conceitos por trás dele usando a lógica e o bom senso. Cada esfera do xadrez tem seu próprio conjunto de princípios importantes, que nos dizem como lidar com um certo aspecto da posição. Por exemplo: bispos são bons em posições abertas, torres são bons em colunas abertas, etc. Esses são princípios simples, autoexplicativos, entendidos sem dificuldade e muito fáceis de aplicar na prática. Mas existem princípios mais complexos que são difíceis de aplicar em nossos jogos. Para ir do conhecimento desses princípios à aplicação em nossos jogos, precisamos torná-los parte de nosso processo de pensamento e manter uma crença firme neles. Por exemplo, dizemos: "Às vezes é uma boa ideia sacrificar um peão para tornar nossas peças mais ativas." Conhecer esse princípio e entender a lógica por trás dele é fácil, mas se não tivermos uma firme convicção do princípio, é muito difícil desistir do peão "apenas" para ativar uma peça.

□ Carlsen,Magnus
■ Aronian,Levon
Grand Slam Final 1st 2008

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5 8.♗d3 ♗b7 9.a3 b4 10.♘e4 ♘xe4 11.♗xe4 bxa3 12.0-0 ♘f6 13.♗d3 axb2 14.♗xb2 a5 Diagrama **15.d5!!**

Lembro-me de verificar esta posição com um computador e 15 .d5 foi sua 31ª escolha! Isso torna d5 bom ou ruim? Acredito que tais questões não devam atrapalhar a pura alegria de ver movimentos como 15 .d5 executados em um jogo real. Hoje em dia, todas as decisões humanas no tabuleiro são pesadas no prisma da percepção de um computador. Na minha opinião, um lance não precisa ser totalmente correto para ser executado. Se parecer confortável para o jogador que está jogando, e se tiver sido analisado razoavelmente bem e sem falhas, isso deve ser razão suficiente para

jogá-lo. Carlsen veio com o lance surreal 15.d5!! para abrir o bispo de casas escuras e criar chances de ataque contra o Rei das pretas, temporariamente preso no centro do tabuleiro. Não é incomum que jogadores fortes abram mão do peão pela iniciativa. Mas será que o mero conhecimento desse princípio nos convenceria a jogar esse lance em um jogo real? Eu acho que não. **15...♘xd5** Além das razões do xadrez a favor de 15. d5, os benefícios psicológicos também não devem ser ignorados. As pretas provavelmente ficaram um pouco chocado ao ver um sacrifício tão audacioso do peão. Ele também precisa calcular as várias recapturas possíveis e avaliar as posições resultantes corretamente, o que levará muito tempo no relógio.

[15...cxd5? é claramente a pior escolha: 16.♗b5+ ♘d7 17.♘e5 ♗c8 18.♕h5 g6 19.♕f3]

[15...exd5 seria respondido por 16.♘d4 com ideias de Qa4 e Nf5, com boa compensação para as brancas.]

[as brancas também tomam a iniciativa depois de 15...♕xd5 16.♘e5 ♗b4 *(16...♗d6 17.e4 ♕c5 18.⩲c1↑)* 17.♕a4 0-0 18.⩲fd1↑]

16.♘e5 ♘f6 Impedindo que a Dama das brancas alcance g4 ou h5, mas também gastando um tempo valioso.

[16...♗e7 17.♕h5 g6 18.♕h6 ♗f6 19.e4 ♘b6 20.⩲ab1↑ as pretas tem uma defesa difícil.]

17.♕a4 Diagrama. As brancas trazem uma nova peça para o jogo com uma ameaça a cada lance. **17...♗b4** as pretas não podem mais esperar jogando defensivamente e tenta completar seu desenvolvimento o mais rápido possível. **18.♘xc6 ♗xc6 19.♕xc6+ ♔e7 20.♖fd1** as brancas recuperam um peão e negou as pretas o direito de roque. Ele obviamente tem compensação suficiente pelo peão, mas as pretas só precisam desenvolver sua Dama, trazer sua torre em h8 para o jogo e levar seu Rei para um lugar seguro - então a vantagem das brancas será apenas simbólica. **20...♖c8 21.♕f3 ♕b6** Com a ideia de Rhd8, com uma defesa sólida, então as brancas devem agir rápido. **22.♗d4 ♕b8 23.♗a6 ♖cd8** Agora a torre do Rei é negada a casa d8. Portanto, trazer a torre será uma preocupação adicional para as pretas, junto com a segurança de seu Rei. **24.♗b7** Preparando Bb6. **24...h5 25.h3** Diagrama. O 25.Rab1 imediato foi provavelmente mais forte com a ideia de sacrificar a qualidade em b4, seguido por Bc5 +.

[25.♖ab1 ♘g4 *(25...e5 26.♖xb4! exd4 27.♖bxd4 ♖xd4 28.exd4±)* 26.h3 O Rei das brancas não tem nada a temer: ♕h2+ 27.♔f1 ♘e5 28.♕e4 ♘g6 29.⩲xg7±]

25...h4?!

[25...e5! poderia ter neutralizado a iniciativa das brancas, com a seguinte linha de computador: 26.♗b6 ♖d6! 27.♗xa5 ♖xd1+ 28.♕xd1 ♕xb7 29.♖b1 ♘d5 30.e4 ♖a8 31.♕xd5 ♕xd5 32.♗xb4+ ♕d6 33.♗xd6+ ♔xd6= Com a ajuda de um computador, esta linha não é tão difícil de encontrar, mas para um humano sob pressão, é pedir demais.]

26.⩲ab1↑ e5 27.♖xb4! Removendo o defensor das casas escuras. **27...axb4?**

[27...exd4 foi necessário, onde as pretas estão muito piores.]

28.♗c5+ ♔e6

[28...♔e8 leva ao xeque-mate forçado: 29.♗c6+ ♖d7 *(29...♘d7 30.♕f5 ♕c7 31.♕g5+-* Ameaçando xeque-mate no *)* 30.♖xd7! ♘xd7 31.♕f5 ♕c7 32.♕g5 f6 33.♕xg7+-]

29.♖a1!+- Diagrama com ideia Ra6. Quando estamos atacando, devemos ter cuidado para não trocar muitas peças e ficar sem nada para atacar o adversário.
29...♖d6 Devolvendo parte do material, uma estratégia defensiva comum, embora já seja tarde demais.
[29...♖d2 as brancas ganham com 30.♖a8+- *(*Ou simplesmente *30.♖a6+ ♔d7 31.♗xb4!+-)*]
30.♗xd6 ♔xd6
[30...♕xd6 31.♖a6+-]
31.♕c6+ ♔e7 32.♖a8 as brancas ganham a torre e com ela o jogo. Resta apenas a questão do peão 'b' das pretas.
32...♕d6 33.♕xd6+ ♔xd6 34.♖xh8 b3 35.♗a6 ♘d7 36.♖xh4 ♘c5
[36...♘c5 37.♗c4+-]
1-0

TEXTO

Agora, isso levanta uma questão: como vamos de ter mero conhecimento de um princípio para ter convicção no princípio? A resposta: aplicando em nossos jogos. É imperativo que um jogador aplique com sucesso esses princípios em seus próprios jogos e treinamento. Isso por si só lhe dará completa crença no princípio e, portanto, torna-se parte de seu processo de pensamento. Isto é mais fácil dizer do que fazer. Na prática, os jogadores costumam achar difícil sair de sua zona de conforto, dar aquele salto de fé e executar um plano ousado. Eu recomendo fortemente que os leitores tentem meu processo de "raciocínio lógico" em vez de conhecer a teoria e não aplicá-la na prática. Paciência e esforço persistente são necessários em longo prazo para se tornar um jogador de xadrez de sucesso. Neste livro, tentaremos entender a posição, encontrar os movimentos relevantes e analisá-los usando a lógica como ferramenta principal. Não cobriremos posições que exijam cálculos profundos, ataques de sacrifício ou jogo concreto. Antes de nos aprofundarmos na essência do livro, vamos considerar como devemos estudar xadrez em casa. Tenho notado que a maioria dos jogadores, mesmo no nível de Mestre Internacional, tende a acreditar que assistir aos jogos será suficiente para melhorar sua habilidade. Infelizmente, esse não é o caso. Quando estudamos jogos, nos familiarizamos com alguns padrões relacionados a essas posições. Mas não está necessariamente melhorando nossas habilidades analíticas e de resolução de problemas, que são essenciais para jogadores fortes. Quando assistimos a jogos de alto nível, devemos sempre adivinhar o lance primeiro em nossa mente, levando de 30 segundos a cinco minutos para cada lance (a menos que o lance seja forçado, então podemos apenas fazer um palpite rápido). Se acharmos que a posição requer mais reflexão, podemos estudá-la com uma análise mais profunda posteriormente. Pensamento concreto (vs. intuição Quando se trata de jogadores jovens, vemos duas abordagens extremas para encontrar uma solução em uma posição. Ou o jogador confia muito em cálculos concretos ou ele se move intuitivamente, sem fazer as xeques de antecedentes necessárias para garantir uma segurança posição. Desde a chegada dos computadores, o xadrez tornou-se mais concreto. As aberturas que eram consideradas ruins tornaram-se populares novamente. As posições que eram consideradas arriscadas tornaram-se jogáveis. Os grandes mestres costumavam interromper a análise em algum momento, com uma avaliação, que

um lado é um pouco melhor ou a posição é igual. Mas hoje em dia, quase todo mundo usa um mecanismo de xadrez antes de julgar qualquer posição. Na era de Kasparov, vimos mais confiança em ganhar vantagem na abertura. Os jogadores preferiam posições onde as coisas eram conhecidas e bem analisadas em casa. Eles evitaram posições desconhecidas na fase de abertura e travaram menos batalhas de final de jogo. Em muitas posições de final de jogo interessantes, vimos pla yers concordando em competir de repente. A ênfase estava claramente em tirar vantagem da abertura. Não fazendo isso, muitos jogadores não queriam seguir a luta em um meio-jogo igual e concordariam em empatar, voltariam à prancheta e continuariam analisando com o computador para encontrar uma vantagem em uma determinada abertura. Inicialmente, essa abordagem funcionou bem para muitos jogadores. Os grandes mestres que começaram a usar essa tecnologia desde o início para a preparação inicial, ao longo de um período de tempo, coletaram uma vasta quantidade de conhecimento teórico. Muitas linhas que eram conhecidas por terem refutações claras tornaram-se repentinamente obscuras com o auxílio da análise de computador. Com o passar do tempo, surgiram novos problemas. À medida que os motores começaram a ficar mais rápidos e fortes e o software tornou-se cada vez mais avançado, a análise do computador antigo começou a se tornar obsoleta. Muitas posições que foram consideradas + = ou mesmo ± foram recentemente avaliadas como iguais. E assim começou a busca por muitos jogadores de topo para identificar o melhor computador entre os muitos disponíveis. Eles colocaram computadores uns contra os outros para obter aquela "análise perfeita". Os motores sugeriram novas maneiras criativas de obter vantagens em muitas aberturas conhecidas. À medida que esse processo continuou, os dados coletados se tornaram um problema em si. Contra cada abertura, os computadores sugeriram várias abordagens para obter uma vantagem; e cada abordagem tinha muito mais páginas de análise. Isso começou a testar as memórias dos jogadores de xadrez. Hoje em dia, precisamos estudar páginas de análise e jogos para preparar apenas uma linha lateral. Os jogadores hoje estão tentando superar esse problema usando uma variedade de dispositivos de memória para lembrar as linhas iniciais. Por exemplo, alguns jogadores criam árvores de abertura de seu material usando programas de banco de dados. A tecnologia torna nossa preparação mais fácil e complexa ao mesmo tempo. Novos recursos são constantemente encontrados para os dois lados a cada grande inauguração, tornando o volume de trabalho extremamente grande para um jogador profissional estar bem preparado. Nos últimos anos, a maioria das idéias teóricas importantes na abertura foram descobertas com a ajuda de motores. Comparativamente, o estágio final exige que os jogadores procurem todos os recursos possíveis por si próprios e tentem encontrar as melhores jogadas no tabuleiro. Jogadores como Carlsen usam esse aspecto do final de jogo para vencer oponentes muito fortes e maximizar seus resultados. Embora os motores tenham exposto as aberturas a um escrutínio maciço, as posições finais são relativamente intocadas pelas máquinas, exceto para bases de mesa que agora podem resolver posições com até sete

peças no tabuleiro. Como vimos, a preparação da abertura tornou-se mais concreta do que nunca e está constantemente sujeita à análise por computador. Como resultado, alguns jogadores estão mudando para linhas secundárias e variações que nunca foram levadas a sério pelos melhores jogadores do passado. Jogadores contemporâneos como GM Baadur Jobava e GM Richard Rapport jogam com sucesso linhas não testadas no nível superior, a fim de evitar uma preparação profunda do computador. Meu entendimento de intuição é que ela é o resultado de nosso conhecimento, experiência e confiança naquele momento. Quando estamos mais confiantes, tomamos decisões intuitivas ousadas. Quando não temos autoconfiança, tendemos a jogar com cautela, em vez de confiar em nossa intuição. A taxa de sucesso de nossas decisões intuitivas depende de nosso conhecimento acumulado e experiência em situações semelhantes. Assim, para melhorar nossa intuição, devemos trabalhar para acumular mais conhecimento e experiência em diversos tipos de cargos. Por exemplo, se alguém não estudou as terminações torre e peão, suas sugestões intuitivas estão fadadas a estar na direção errada na maioria dos casos. Mas a mesma pessoa, tendo estudado os finais da torre e do peão, será capaz de detectar rapidamente uma ideia correta, graças à sua intuição desenvolvida. Um motorista experiente terá uma intuição mais precisa em questões relacionadas ao tráfego do que um novo motorista teria. O ex-campeão mundial Mikhail Tai é conhecido por suas habilidades táticas, de ataque, de arriscar e suas fenomenais habilidades de cálculo. É muito mais provável que suas decisões intuitivas sejam precisas em posições táticas do que, digamos, em um final tranquilo. Isso ocorre porque seu conhecimento e experiência em posições finais tranquilas provavelmente serão bem menores quando comparados com sua experiência e conhecimento em posições táticas complexas. Embora o xadrez esteja se tornando cada vez mais concreto com a influência dos computadores, jogadores como Carlsen estão mostrando que o xadrez no nível mais alto não é apenas concreto, mas também demonstra a importância do pensamento lógico e intuitivo. Como o xadrez ainda é amplamente jogado em torneios ao redor do mundo, a importância do pensamento lógico e da intuição é indiscutível. O cálculo e o pensamento lógico são como dois trilhos de um trem. Ambos são necessários para que o trem siga seu curso sem acidentes. Calcular tudo em todas as posições é uma tarefa impossível para qualquer pessoa que não seja computador. Adicione a isso: restrições de tempo, limitações humanas de memória, concentração e capacidade; devemos confiar em outros métodos para tomar decisões no conselho. Não podemos usar cálculos brutos sozinhos. Existem posições onde variações complexas são relativamente fáceis de calcular e existem outras posições que são tão complexas que mesmo dias de análise não nos trarão mais perto da verdade. A capacidade de um jogador de fazer o melhor lance continuamente depende de um grande número de fatores como idade, experiência, conhecimento, concentração, resistência, habilidade, forma, o tipo de posição, etc. Existem muitas posições em que o cálculo de variações deve ser o última coisa que fazemos. Em posições onde movimentos forçados estão ausentes, precisamos confiar no pensamento lógico para tomar

decisões. A ausência de qualquer ruptura de peão na posição também é uma indicação de que devemos abordar a posição de um ponto de vista lógico. Em muitas posições, tudo o que temos a fazer é simplesmente melhorar nossas peças mal colocadas, limpar a última fila da fraqueza, evitar que nosso oponente perceba suas idéias, melhorar nossa estrutura de peão, etc. Tais decisões não requerem muita análise além de um bom entendimento das necessidades do cargo. É sempre aconselhável calcular todas as variações necessárias em qualquer posição. Também precisamos levar em consideração o tempo disponível no relógio antes de decidir quanto tempo gastar no cálculo das variações. Quando tivermos mais tempo no relógio, devemos tentar tomar uma decisão após concluir o cálculo, se estiver dentro de nossa capacidade de calcular. Se for muito complexo para nossa capacidade ou se não tivermos tempo suficiente no relógio, temos que tomar decisões confiando em nossa intuição. 1.a4

☐ Chapter 1
■ Assessment of the Position

Capítulo 1 Avaliação da posição. Quando observamos de perto, os seguintes são os passos mais importantes em nosso processo de pensamento ao considerar uma posição: - Avaliação da posição; - Identificar as ideias e desvantagens da jogada do adversário; - Fazer uma lista de possíveis movimentos ou ideias disponíveis para nós; - Analisar nossas opções da maneira mais eficiente e correta possível; - Terminar a análise com uma avaliação adequada; - Decidir sobre uma mudança com base na avaliação; e - Gerenciar o tempo no relógio ao fazer todas as opções acima. Cada etapa acima tem seu próprio conjunto de princípios e métodos. Um amplo conhecimento de vários conceitos de xadrez é, portanto, um requisito necessário para um jogador compreender e avaliar a posição antes de tomar a decisão certa. Nos níveis iniciais, um jogador ainda pode vencer se quebrar esses princípios sem saber, mas um jogador intermediário deve aprender princípios cada vez mais complexos à medida que progride em força. Mais tarde, como um especialista, ele aprenderá a quebrar as regras para obter vantagens baseadas nas características únicas da posição. Assim como um médico precisa monitorar de perto os sintomas do corpo de um paciente para diagnosticar com sucesso a doença, um jogador de xadrez precisa aprender a estudar as várias características importantes da posição para chegar a uma avaliação correta. Um diagnóstico correto ajuda muito a identificar a cura para a doença. Da mesma forma, uma avaliação correta da posição nos permite restringir o caminho que precisamos seguir para identificar os melhores movimentos possíveis em uma determinada situação. A avaliação da posição geralmente é feita antes de identificar movimentos ou analisar variações específicas, da mesma forma que o médico deve avaliar seu paciente antes de discutir planos de tratamento específicos. A avaliação da posição vem ao final do processo de análise, assim como o correto diagnóstico e cura. Um dos atributos-chave necessários para ser um bom jogador de xadrez é saber como avaliar quais elementos da posição requerem mais atenção. Isso limitará nossa área de foco apenas aos elementos essenciais nessa posição. Este método

não apenas guiará nosso processo de pensamento, mas também economizará tempo no relógio. Os seis elementos mais importantes na avaliação de uma posição são: Rei segurança, atividade das peças, material, estrutura peão, espaço e fragilidades. Abordaremos cada elemento neste capítulo. Aqui estão alguns dos termos mais comumente usados entre jogadores de xadrez: peão passado, coluna aberta, par de bispos, posto avançado, vantagem espacial, Centro forte, boa estrutura de peão, quadrados fracos, peões fracos, posição apertada, profilaxia, etc. nós conhecemos esses termos e muito mais, mas alguns são mais importantes do que outros? Vamos tentar priorizar os elementos mais importantes para uma avaliação adequada da posição: 1) SEGURANÇA DO REI O objetivo no xadrez é entregar o xeque-mate ao Rei adversário, que tentamos de várias maneiras, seja ganhando material, promovendo um peão , lançando um ataque feroz, obtendo pequenas vantagens posicionais ou construindo meticulosamente uma vantagem substancial com boa técnica. No final das contas, tudo leva ao xeque-mate, mas, como vimos na pequena lista acima, as maneiras pelas quais os jogadores chegam a esse destino são variadas. Conseqüentemente, a segurança de Rei recebe consideração primordial ao avaliar uma posição. Um Rei seguro libera as outras peças da responsabilidade de defender seu Rei do ataque do oponente. Nossas peças agora descarregadas podem reunir pequenas vantagens posicionais ou ir atrás do Rei do nosso oponente. Pelo contrário, um Rei fraco nega o espaço às nossas peças e a oportunidade de desempenhar um papel ativo no jogo. Eles estão condenados a desempenhar o papel passivo de defender o Rei. Como Manter o Rei Seguro Em geral, é aconselhável manter uma peça menor na frente do Rei e ter três peões por perto para que o Rei se sinta seguro de um ataque frontal. As unidades atacantes de nosso oponente (incluindo peões e peças) nunca devem superar as unidades defensivas próximas ao nosso Rei em mais de três. Nesse caso, nosso Rei pode sofrer um sério ataque.

□ Krasenkow,Michal
■ Garcia Ilundain,David
Las Palmas 1993

[% evp 0,85,19,16,19, -23,3, -4, -1,11,33,1, 22,17,17, -10,9,5,35,18,36, 30,36,28,51, 45, 68,55,83,89,104,75,64,56,65,109,101,91, 75,102,105,108,167,130,177,174,261, 188. 310.261.271.271.271.294.294.351.351.353. 397.250.279.290.291.288.294.307, 323. 312.312.326.311.200.279.270.248.256.248. 224.289.276.418.423.612.587.616, 659735791] **1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.d4 ♗b4 5.♗g5 ♘bd7 6.cxd5 exd5 7.♕c2 h6 8.♗h4 c5 9.e3 c4 10.♗e2 ♕a5 11.♘d2 0-0 12.♗f3 ♗xc3 13.bxc3 ♕a3 14.0-0 b5 15.♖fb1 a6 16.♖b4 ♖a7 17.♘b1 ♕a5 18.a4 g5 19.♗g3 ♘b6 20.♗e5 ♘fd7 21.♗d6 ♖e8 22.♖a2 ♘xa4 23.♗xd5 ♔g7** Diagrama Precisamos de pelo menos uma peça menor na frente de nosso Rei para reduzir a possibilidade de um ataque frontal bem-sucedido de nosso oponente. As peças das pretas estão aglomeradas principalmente na ala da dama, com pouca influência no resto do tabuleiro. A presença dos dois bispos das brancas e da Dama apontando para a ala do rei das pretas indica a possibilidade de táticas na posição. **24.♗xf7! ♔xf7 25.♕h7+**

A razão por trás da necessidade de ter pelo menos três peças em um ataque é ser capaz de desistir de uma para abrir o Rei do oponente e usar as duas restantes para entregar xeque-mate ou ganhar material. **25...♔e6**

[25...♔f6 perderia ainda mais rápido depois de 26.♕xh6+ ♔f7 27.♕h5+ ♔e6 28.♕xe8+ ♔xd6 29.♕xc8+-]

26.♕g6+ ♘f6 27.♗e5 Observe como um lance forçado leva a outro em um ataque.

27...♖f8 Diagrama

[27...♕d8 pode ser respondido com com 28.♗xf6 ♖g8 29.d5+! ♔d6 30.♕xh6 ♕e8 31.♗xg5+ ♖g6 32.♕h4+-]

28.♗xf6 ♖xf6 29.♕e4+ Diagrama

29...♔f7 Não há como as pretas escaparem de pesadas perdas de materiais.

[29...♔d7 30.♕h7+]

[29...♔d6 30.♕e5+]

30.♕h7+ ♔f8 31.♕xa7 E as brancas converteram a vantagem do material de forma convincente. **31...♖f7 32.♕a8 ♕d8 33.♖axa4 bxa4 34.♖xc4 ♖c7 35.♘a3 ♕d6 36.h4 ♖xc4 37.♘xc4 ♕c7 38.♕d5 ♗b7 39.♕f5+ ♔g7 40.♘e5 a3 41.♕g6+ ♔f8 42.♕xh6+ ♔g8 43.♕e6+**

1-0

□ Al Masshani,Amer Said

■ Sasikiran,Krishnan

Asia Chess Cup (4.5) 24.05.2014

1.e4 c5 2.b3 ♘c6 3.♗b2 ♘f6 4.e5 ♘d5 5.♘f3 d6 6.♗b5 ♗d7 7.♗c4 e6 8.♗xd5 exd5 9.♕e2 ♗e6 10.0-0 d4 11.c3 dxe5 12.♘xe5 ♗d6 13.cxd4 cxd4 14.♘xc6 bxc6 15.♕e4 c5 16.♕c6+ ♔f8 17.♘a3 Quando comparamos a qualidade das posições Rei em uma vitória sem nenhuma neste diagrama, podemos ver os problemas. Rei das pretas perderam o direito de roque enquanto Rei das brancas parece feliz fora de perigo. Mas às vezes as aparências enganam. As peças das brancas estão todas dispostas na ala da dama e enquanto o seu Rei tem três peões saudáveis para proteção, nenhuma delas está por perto. Sasikiran explorou isso maravilhosamente com **17...♗d5! 18.♕a6 ♗xg2!** Mais uma vez, quando temos três peças disponíveis para um ataque, devemos tentar sacrificar uma delas para destruir a cobertura do peão do oponente, seguido de usar as outras duas para executar o ataque. **19.♘c4**

[Após 19.♔xg2 ♕g5+ 20.♔h1 ♕f4-+ as brancas estão levando xeque-mate. As peças na ala da dama são meros espectadores da ação na ala do rei.]

19...♗c7 20.f4

[20.♔xg2 ♕g5+ 21.♔h1 ♕f4-+ não muda nada.]

20...♗xf1 21.♖xf1 ♕d5 E as pretas converteram sua qualidade extra em uma vitória sem problemas. **22.♘e5 h5 23.♗a3 ♗xe5 24.fxe5 ♖h6 25.♕d3 ♔g8 26.♕f3 ♖g6+ 27.♔f2 ♖d8 28.♖e1 ♖a6 29.♗c1 ♖e6 30.d3 ♖xe5 31.♕xd5 ♖dxd5 32.♗f4 ♖f5 33.♔g3 g5 34.♗b8 g4 35.♗xa7 ♖f3+ 36.♔g2 ♖xd3 37.♖e2 h4 38.♗b8 ♖f5 39.♗d6 h3+**

0-1

□ Andreikin,Dmitry

■ Topalov,Veselin

Candidates Tournament (7) 21.03.2014

A lição fundamental dos exemplos acima demonstra a necessidade de pelo menos uma peça menor, bem como três peões na frente de nosso Rei para que o Rei esteja realmente seguro. Em caso de ausência de uma peça menor à frente do Rei do adversário, devemos tentar lançar um

ataque frontal com peças. .....
.....
..... 1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 e6 4.♗g5 h6 5.♗xf6 ♕xf6 6.♘bd2 ♗e7 7.♕c2 0-0 8.e3 c5 9.dxc5 ♘d7 10.cxd5 exd5 11.♘b3 a5 12.a4 b6 13.c6 ♗b4+ 14.♔d1 ♘c5 15.♘bd4 ♘e4 16.♗b5 g5 17.h3 h5 18.♔c1! as pretas sacrificaram um peão para manter Rei das brancas no centro do tabuleiro e espera explorá-lo com um ataque abrindo a posição. Mas, como podemos ver, as pretas só pode abrir a posição na ala do rei, pois o centro e ala da dama são mantidos de forma razoavelmente segura pela as brancas. Mas este pode não ser o caso a longo prazo, portanto, as brancas devem agir com urgência para trazer seu Rei para a segurança antes que as pretas possa abrir a posição com sucesso. 18...♗c5

[18...g4 pode ser respondido com com 19.hxg4 hxg4 20.♔b1! Uma ideia fantástica. Ao custo de uma peça, o Rei das brancas ficará perfeitamente seguro, enquanto o Rei das pretas se encontrará em grande perigo. gxf3 21.gxf3 ♘g5 22.♔a2+- Seguido por f3-f4 e Rag1, com um ataque vencedor.]

19.♔b1! Com movimentos calmos, as brancas neutralizaram completamente a atividade das pretas e agora os peões "ativos" na ala do rei parecem mais uma fraqueza do que uma força. 19...♖e8 20.♔a2! Agora o Rei está em território seguro e as torres estão conectados. Assim que as brancas postar suas torres em quadrados razoáveis, as pretas não terá nada a mostrar para o déficit do peão e as fraquezas da ala do rei. 20...♖a7 Colocando a torre no jogo. 21.♖ad1 Desenvolvendo a torre e fortalecendo o bloqueio do peão 'd5'. 21...♔f8 22.♖hf1! Um lance profilático profundo. Como encontrar esses movimentos? A lógica poderia ser algo assim. Na abertura, tentamos desenvolver nossas peças o mais rápido possível e no processo algumas de nossas peças podem não cair nas melhores casas. No meio do jogo, tentamos melhorar essas peças movendo-as para casas melhores. Depois disso, a melhor maneira de continuar melhorando nosso posicionamento é trocar a estrutura de peão ou ativar ainda mais nossas peças. Nesta posição, todas as peças das brancas estão bem colocadas, exceto a torre em h1, que só pode se tornar ativa se as pretas jogarem g5-g4, o que parece improvável a partir de agora. Como todas as outras peças das brancas parecem estar em boas casas, podemos pensar em trocar a estrutura de peão. Nesse sentido, h3-h4 é o único bom peão break disponível para as brancas, pois garantiria o f4-casa para um dos cavalos das brancas. Mas depois de h4 as pretas jogariam g5 -g4 e o peão de f2 cairia. Portanto, Rhf1 defende o peão em f2 com antecedência. 22...♔g7 as pretas indicam a ausência de qualquer plano ativo e está aguardando que as brancas mostrem seu plano. Nessas situações, podemos atrasar nosso próprio plano um pouco e disponibilizar primeiro todos os movimentos úteis. 23.♔a1 ♗f8 24.♘e2 Embora o cavalo em d4 estivesse bem colocado, estava bloqueando a coluna d. Ao atacar o peão de d5 com um tempo, as brancas tem a opção de redirecionar o cavalo para outro quadrado bom como pode ser visto no jogo: 24...♖d8 25.h4! Este lance multiuso visa limpar o casa 'f4' do cavalo em 'e2' (melhorando a peça) e também explorar os pontos fracos das pretas na ala do rei. 25...g4 26.♘f4! ♔g8 27.♘xd5 as brancas ganharam um segundo peão e Topalov não viu razão

para continuar o jogo
[27.♘xd5 ♖xd5 28.♖xd5 gxf3 29.♕xe4 com uma vantagem material decisiva.]
1-0

□ Anand,Viswanathan
■ Topalov,Veselin
Sofia 2006

Com o jogo acima, aprendemos a importância de manter nosso Rei seguro. As pretas tentaram explorar a presença do Rei das brancas no centro, avançando os seus peões e abrindo a posição. As brancas claramente entenderam a necessidade de colocar seu Rei em segurança antes que fosse tarde demais. A manobra envolveu alguma perda de tempo, que as pretas não foram capazes de explorar com sucesso. **1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.f3 e6 7.♗e3 b5 8.♕d2 b4 9.♘a4 ♘bd7 10.c4 bxc3 11.♘xc3 ♗b7 12.♗e2 d5 13.exd5 ♘xd5 14.♘xd5 ♗xd5 15.0-0 ♕b8 16.♘f5 ♕e5 17.♘g3 ♗b4 18.♕xb4 ♕xe3+ 19.♔h1 ♖b8 20.♕d6 ♖b6 21.♕c7** Nesta posição complexa, Topalov optou por atividades com **21...♖c6!**
[Quanto mais calmo 21...♕c5 22.♕xc5 ♘xc5 23.♖ac1 ♘b7 24.b3± permitiria que as brancas usassem a coluna C antes que as pretas pudessem ativar seu Rei e torre em h8.]
22.♕b7 Ameaçando Qa8 + e mantendo o cavalo em 'd7' e peão de a6 sob ataque.
22...♖c2!
[Evitando a simplificação 22...♕b6 23.♕xb6 ♖xb6 24.b3 ♔e7 25.♖ac1 ♖a8!?= com a ideia de avançar o peão 'a' para criar contra-jogo na ala da dama, onde as chances são iguais.]
23.♕xa6 0-0↑ Desta forma, Topalov conseguiu levar seu Rei para a segurança e criar alguma pressão contra o Rei das brancas à custa do peão. Aqui, a avaliação da posição é fortemente influenciada pela relativa segurança dos reis e pela atividade das peças. As peças das pretas são mais bem coordenadas, pois o cavalo de d7 e torre de f8 podem se tornar ativos rapidamente. Anand não conseguiu encontrar a melhor defesa e acabou perdendo o jogo. **24.b3 ♘e5 25.♖ae1 ♕d2 26.♖d1 ♕f4 27.♗b5 h5 28.♘e2 ♕e3 29.a4 ♖b2 30.♕d6 ♖c8 31.♖de1 ♘xf3 32.gxf3 ♗xf3+ 33.♖xf3 ♕xf3+ 34.♔g1 ♕e3+ 35.♔f1 ♕f3+ 36.♔g1 ♕xb3 37.♕e5 ♖d8 38.♕c3 ♕xc3 39.♘xc3 h4 40.♖e4 ♖b3 41.♘e2 g5 42.♖e5 ♖d5 43.♖xd5 exd5 44.♗c6 ♖a3 45.♘d4 ♔g7 46.♗xd5 ♖d3 47.♘f5+ ♔f6 48.♗e4 ♖d1+ 49.♔g2 ♖d2+ 50.♔f3 ♖xh2 51.♘e3 ♖a2 52.♗c6 ♖a3 53.♔f2 ♖a1 54.♗d7 ♔e5 55.♔f3 ♖a3 56.♔f2 ♔e4 57.♗c6+ ♔f4 58.♘g2+ ♔e5 59.♘e3 ♖a2+ 60.♔f3 f5 61.♗d7 h3**
0-1

Texto

Manter nosso Rei seguro é a tarefa mais importante que buscamos realizar em cada jogo. Para que isso aconteça, às vezes devemos nos comprometer com a atividade da peça e recuar para defender nosso Rei. Outras vezes, somos forçados a nos comprometer e recusar material grátis para proteger nosso Rei. Muitas vezes, é uma questão de comprometer nossa estrutura de peão, ou seja, quebrar voluntariamente nossa estrutura de peão se for necessário para manter nosso Rei seguro. De vez em quando, devemos jogar em uma posição um pouco apertada, ou

ter fraquezas em nossa posição como peões deficientes ou quadrados vulneráveis - tudo isso e mais apenas para manter nosso Rei seguro. A prioridade de nosso oponente é manter seu Rei seguro também. Podemos ir a qualquer ponto para tornar o Rei do nosso oponente inseguro, enfraquecendo sua estrutura de peão, sacrificando peças (desde que tenhamos material suficiente perto de seu Rei para ter um ataque decisivo!), E assim por diante. Podemos usar nosso conhecimento de como manter nosso Rei seguro para comprometer a segurança do Rei de nosso oponente. 2) ATIVIDADE DAS PEÇAS Podemos supor que as mesmas peças têm o mesmo poder em todas as situações. Por exemplo, dois cavalos diferentes ou duas rainhas diferentes de qualquer cor em qualquer tabuleiro de xadrez devem ter o mesmo poder em todas as posições possíveis. Não é assim! Uma peça colocada ativamente é muito mais poderosa do que uma colocada passivamente. Para entender isso melhor, devemos saber quando uma peça é considerada ativa ou passiva. Só temos peças e peões no tabuleiro e sabemos que as peças são as mais potentes dos dois. Assim, podemos concluir que brincar com peças ativas é mais importante do que ter uma boa estrutura peão ou tocar com igual número de peões. Se tivermos duas opções: a. Jogue com material igual, mas tenha peças passivas; ou b. Brinque com menos material, digamos um peão, mas tenha peças ativas. Devemos escolher a opção b! As peças ativas compensam facilmente um pequeno déficit de material. Conhecer essa regra é fácil, mas sacrificar um peão "apenas" para melhorar nossas peças em um jogo de torneio não é nada fácil. Saber NÃO é fazer!

□ Kortschnoj,Viktor Lvovich
■ Beliavsky,Alexander G
Leon (9) 1994

1.c4 c6 2.d4 d5 3.e3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.♘f3 ♘bd7 6.♕c2 ♗d6 7.b3 0-0 8.♗b2 e5 9.cxd5 cxd5 10.dxe5 ♘xe5 11.♗e2 ♘xf3+ 12.♗xf3 d4! as brancas adiaram o roque para desenvolver primeiro seu bispo da ala da dama e alcançar o controle sobre d4. Beliavsky entendeu que se as brancas tivessem permissão para fazer o roque e trazer ambas as torres para as colunas c e d, então, devido ao peão isolado em d5, ele cairia pior rapidamente. Portanto, ele age com entusiasmo e sacrifica um peão para expor o Rei inimigo e atrapalhar os planos das brancas.

13.exd4

[13.♘e4 era outra opção, após a qual ♗b4+ leva a um excelente contra-ataque para as pretas: 14.♔f1 ♘xe4 15.♗xe4 dxe3 16.fxe3 *(16.♗xh7+?! ♔h8 17.fxe3 f5! 18.♗g6 ♕g5-+* e as pretas ameaçam f5-f4 além de ganhar o bispo das brancas. *)* 16...♦h4↑]

13...♖e8+ 14.♔f1 as pretas obteriam boa compensação contra outras tentativas das brancas também:

[14.♘e2 ♗b4+ 15.♔f1 *(15.♗c3 ♗f5! 16.♕d2 ♗xc3 17.♕xc3 ♖c8 18.♕b4 ♗d3-+)* 15...♦d7↑ Com ideias de Rc8, Bb5, etc.]

[14.♗e2 b5 Isso não é sugerido pelo computador. A ideia é colocar mais combustível no fogo, ameaçando b4 e facilitando o desenvolvimento do bispo de casas claras das pretas para um b7 mais ativo.

A) 15.♘xb5?! Agarrar o peão não é recomendado. ♗g4 16.f3 ♖c8 17.♕d2 *(17.♘c3 ♘d5 18.0-0 ♕h4 19.g3 ♗xg3-+* está arrasando com as pretas. *)* 17...♘e4! Uma bela foto,

visando o bispo em 'e2'. 18.fxe4 ♖xe4 19.♘c3 ♖xc3! 20.♗xc3 ♕h4+ 21.♔d1 ♖xe2 22.♕xe2 ♗xe2+ 23.♔xe2 ♕e4+ 24.♔d2 ♗f4+-+ Seguido por Qd3 +, etc.;

B) Melhor era 15.a3 onde as pretas tem uma escolha de ♗b7 (e 15... Bg4, ambos com compensação total.);

C) 15.0-0? ⩱c7∓ Acerta o peão em h2 e prepara b5-b4, ganhando uma peça.]

14...♕a5 Quando estamos no processo de ataque, devemos freqüentemente tentar trazer novas forças para o jogo. Tentar atacar com peças já desenvolvidas pode ser menos eficiente quando comparado a envolver o resto de nossas peças no ataque. **15.♕d1 ♗b4**

[15...♗f5 era outra boa possibilidade, provocando as brancas a jogar g2-g4.]

16.♖c1 ♗d7 17.a3

[17.♗xb7? é um erro crasso em vista de ♗xc3 18.♗xc3 ♕b5+-+]

17...♗xc3 18.♖xc3?

[18.♗xc3 foi necessário, onde depois de ♕xa3 19.♗xb7 ♖ab8 20.♖a1 ♕e7 21.♗f3 ⩱e4∓ as pretas estão claramente melhor devido à falta de harmonia na posição das brancas e torre não desenvolvida em h1.]

18...♘d5

[Muito mais forte era 18...♘e4! 19.♗xe4 ♖xe4 20.♖c1 ♖ae8 21.a4 ♕a6+ 22.♔g1 ♗h3! A vitória mais direta. 23.gxh3 ♖4e6! Com a ameaça mortal de Rg6 +, vencendo. E se 24.f3 ♖e2-+ as brancas não podem parar Qg6 +]

19.♗xd5

[19.♖c4]

[19.♖c5? ♗b5+ 20.♔g1 ♖e1+-+]

19...♕xd5 Em posições com bispos de cores opostas, o lado com domínio posicional ou o lado com ataque tem uma grande vantagem sobre seu oponente. Isso ocorre porque os bispos de cores opostas aumentam a intensidade de um ataque.

20.a4 ♖ac8 Eliminando a única boa peça defensiva na posição das brancas, um tema típico de ataque. **21.f3 ♖xc3 22.♗xc3 ♖e3-+ 23.♗a1**

[23.♕d2? ♖xf3+! 24.gxf3 ♕xf3+ 25.♔g1 ♗h3 26.♕f2 ♕xc3-+]

23...♖xb3 24.♔f2 ♗xa4 Os dois peões na ala da dama e o vulnerável Rei das brancas garantem a vantagem de vitória das pretas. **25.♖e1 f6!** Isso alivia a fraqueza da última fila e também segue o princípio que diz que precisamos manter os peões perto de nosso Rei na mesma cor do bispo do oponente.

[25...♖b2+?? iria estragar tudo depois de 26.♗xb2 ♗xd1 27.♖e8#]

26.♕c1 ♗c6 27.♕f4 h5 Uma vez que as pretas não são capazes de usar suas peças sozinhas para aumentar a intensidade do ataque, ele envolve o peão 'h' para colocar mais pressão sobre a posição das brancas. **28.h4 ♖a3** A caminho de a2. **29.♔g3 ♖a2 30.♗c3 ♕f7 31.♕f5?!** Um erro final. Mais tenaz teria sido

[31.♔h2 ♕g6 32.♕g3 ♕xg3+ 33.♔xg3 a5-+ onde as pretas devem eventualmente vencer com seus peões passados de fora.]

31...♕c7+ E em vista de 32. Kh3 Bd7, as brancas abandonaram. No jogo acima, as pretas entenderam os problemas de longo prazo associados a ter um peão isolado, portanto, ele optou por sacrificar um peão para abrir o centro e ativar suas peças.

0-1

□ Anand,Viswanathan
■ Vallejo Pons,Francisco
Grand Slam Final 7th (4) 18.09.2014

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 ♘c6 4.♘f3 ♗g4 5.d5 ♘e5 6.♗f4 as brancas não tem medo de ter peões dobrados na ala do rei no caso das pretas capturar em f3, pois isso fortalecerá o centro das brancas. 6...♘g6 7.♗e3 e5 8.♗xc4 ♘f6 9.♘c3 a6 10.♗e2 ♗d6 Um bispo pode se tornar um bispo ruim se houver peões fixados no centro da mesma cor desse bispo. Nesse sentido, o bispo em d6 e o bispo em e2 são bispos potencialmente ruins. 11.♘d2 as brancas transferem corretamente seu cavalo para c4 e oferece uma qualidade de seu pior bispo. 11...♗xe2 12.♕xe2 0-0 13.0-0 ♕e7 14.♖fd1 Mesmo que a coluna d esteja atualmente bloqueada, as pretas podem ter que desafiar o espaço das brancas no centro com a ruptura de c7-c6 mais cedo ou mais tarde. Nesse momento, o lance Rfdl será útil. É essencial prever até certo ponto como o jogo pode acabar no futuro e colocar nossas torres de acordo. 14...♖ac8 15.g3 Restringindo o cavalo em 'g6' e fazendo luft pelo Rei. É importante notar que as pretas não estão em posição de explorar a fraqueza nas casas claras como resultado de g2-g3. 15...h6 16.♖ac1 as brancas concluiram seu desenvolvimento e está pronto para aumentar sua pressão na ala da dama com movimentos como Nd2-c4-a5 e a2-a3 & b2-b4, etc. As pretas devem fazer algo para ativar suas peças 16...c6 17.♘c4 cxd5 18.♘xd5 ♘xd5 19.♖xd5
Aqui podemos ver que todas as peças das brancas estão em posições ativas, enquanto o mesmo não pode ser dito para as peças das pretas. Seu cavalo, bispo, Dama e torre em f8 estão todos desempenhando papéis passivos. Uma vez que ambos os reis estão atualmente seguros e as brancas tem as peças mais ativas, podemos dizer que as brancas são claramente melhores. 19...♗c5 20.♖cd1 ♗xe3 21.♘xe3 as pretas conseguiram trocar seu bispo ruim, mas agora se depara com outros problemas. O cavalo em 'g6' é uma peça péssima, as brancas tem controle sobre a coluna d e potencial para atacar a ala do rei usando a f5-casa para seu cavalo. 21...♕b4 22.♘f5 ♖c4 23.♘d6 ♖c6 24.a3 Quando temos uma posição tão superior, devemos frequentemente tentar melhorar nossa posição ao máximo antes de empreendermos quaisquer operações ativas. 24.a3 perturba a dama das pretas, pois era a única peça ativa causando algum problema. 24...♕b3 25.♖5d3 ♕b6 26.♘f5 ♖e8 27.♖d7 as brancas querem jogar h4-h5 em breve, sem permitir Ne7. A ameaça de Nf5-d6 também é real, pois a torre em d7 pressiona os peões em b7 e f7. 27...♖f6 28.♕g4 ♕c6 29.h4!
Um motivo de ataque padrão visando o cavalo em g6. As pretas estão indefesas ao ataque. 29...h5 30.♕xh5 ♕xe4 31.♖d8 ♕c6 32.♕g5 ♕e6 33.♖1d6 Neste jogo, vimos que todas as peças das brancas foram bem colocadas, enquanto o mesmo não pode ser dito sobre as pretas. Restringir as peças do adversário e, ao mesmo tempo, melhorar as nossas é uma habilidade estratégica importante.
1-0

HOW TO SPOT AN ACTIVE PIECE

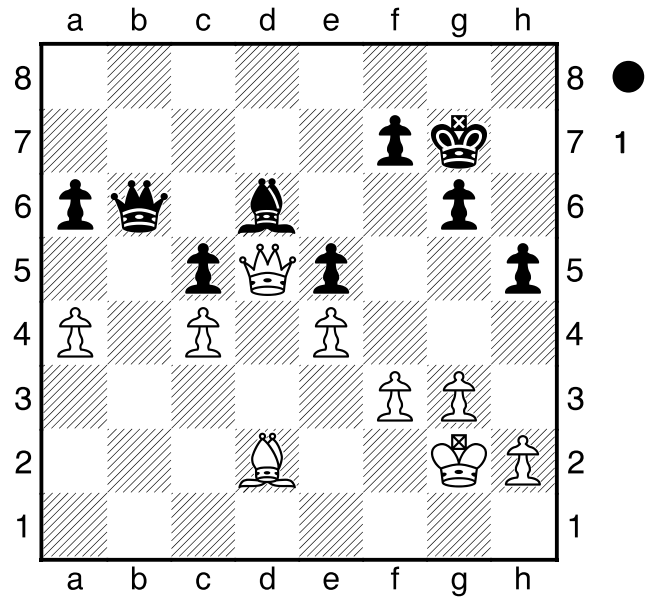
Como localizar uma peça ativa: Aos olhos de um novato, é fácil localizar uma peça ativa. Uma peça ativa é aquela que ataca algum alvo como um peão ou outra peça, ou controla linhas ou quadrados abertos.

Ao buscar a colocação de peças ativas, pretendemos colocar uma torre em uma coluna aberta, um bispo em uma diagonal de longo alcance, um cavalo em um posto avançado, um Rei avançado no final de jogo, etc.

texto pag. 32

Agora aprendemos sob quais circunstâncias uma peça se torna passiva. Nunca devemos brincar com peças passivas em nossa posição e devemos tomar medidas urgentes para ativá-las na primeira oportunidade. Qualquer atraso pode fazer nossa posição ir de mal a pior. Veremos mais sobre esse tema nos capítulos "Defesa Ativa" e "Melhorando as peças.

□ Gabdrakhmanov
■ Yusupov
Riga 1977



Esta posição é dada em um dos artigos de Dvoretsky no site do Chess Cafe. Como a posição é instrutiva, estou republicando-a aqui com algumas análises adicionais.
1...♗c7! as pretas tem uma posição horrível devido ao seu bispo muito ruim. Mas mesmo posições como essa podem ser defendidas com sucesso. A Dama deve ser liberado para o jogo ativo. Devemos lembrar que jogar com peças ativas em um peão é mais fácil de manusear do que uma posição com peões iguais, mas com peças passivas.
[1...♗e7 falha em vista de 2.♕xe5+ ♗f6 3.a5! ♕c6 *(3...♕b1 4.♗h6+ ♔xh6 5.♕xf6 ♕a2+ 6.♔h3 ♕xc4 7.♕h8+ ♔g5 8.f4#)* 4.⩲d5±]
2.♗c3 Agora temos uma situação típica. As pretas podem defender o peão em 'e5' e jogar com peças passivas, ou pode confiar em sua atividade potencial de peça e sacrificar um peão. Yusupov escolhe o último. **2...♕b3!** Esta é uma decisão normal para jogadores fortes, mas um sacrifício peão difícil de fazer pelos outros!
[2...♕d6?! 3.f4±]
[2...f6? Além de ser um lance defensivo, isso também enfraquece muito a ala do rei das pretas. As brancas ganham depois de 3.♕d7+ ♔g8 4.♗d2 ♕d6 5.♕e8+ ♔g7 6.♗h6+! ♔xh6 7.♕h8+ ♔g5 8.h4#]
3.♗xe5+ ♗xe5 4.♕xe5+ ♔g8!
[4...♔h7 deixa o peão de f7 pendurado que as brancas poderiam atacar mais tarde para ganhar um tempo importante. Por exemplo 5.♕xc5 ♕c2+ 6.♔h3 ♕e2 7.♕e5! ♕xf3 8.♕f4!]
5.♕xc5 ♕c2+ 6.♕f2 as brancas são forçadas a devolver um de seus peões extras.
[6.♔h3 ♕e2!= E as pretas tem contra-ataque suficiente para sobreviver.]
6...♕xc4 Em finais de Dama e do peão, ter um peão passado é mais importante do que a maioria das outras formas de

vantagem. Então, pegar o peão em 'c4' é mais relevante do que pegar o peão de a4. **7.a5 ♕b4!** Tirando os quadrados d2 e d4 da dama das brancas. Tanto quanto possível, é importante centralizar sua Dama neste tipo de final de jogo. **8.♕a2**
[8.♕b6 ♕d2+ 9.♔h3 ♕d7+=]
8...♕e1= as brancas não conseguem melhorar sua posição porque o Rei é exposto e sua Dama deve evitar xeques e defender o peão 'a5' simultaneamente.
½-½

☐ Texto
■ pag. 33 e 34

3) MATERIAL. É mais fácil jogar com mais material, a menos, é claro, que seu oponente tenha se sacrificado com sucesso pela atividade. Quando temos mais material, devemos tentar peças de qualidade para reduzir as chances do nosso adversário de criar complicações, atividade, ataque ou iniciativa. Devemos entender que, para manter nosso Rei seguro (ou para enfraquecer a posição Rei de nosso oponente), podemos doar material, como discutido anteriormente. Também podemos brincar com menos material (por exemplo, um peão) para manter nossas peças ativas. Os três fatores mencionados acima (Segurança do Rei, Atividade das Peças, Material) são, na minha opinião, os mais relevantes na avaliação de uma posição. Veremos agora brevemente outros fatores também, para entender como eles afetam a posição.
.....
.... 4) ESTRUTURA DE PAWN
Ter uma boa estrutura peão é uma mais-valia. Alguns exemplos comuns de estrutura de peão ruim são: peões isolados, peões pendurados, peões atrasados, peões dobrados, peões triplicados, peões superavançados, tendo muitas ilhas / correntes de peão, etc. Jogadores fortes às vezes optam voluntariamente por ter uma estrutura de peão ruim para manter seu Rei seguro ou ter peças ativas. Mais uma vez, vemos que a segurança e as peças ativas do Rei têm precedência sobre tudo o mais

☐ Bacrot,Etienne
■ Sargissian,Gabriel
Antwerp InventiChess (1) 18.09.2009

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗b5 ♘d4 5.♗c4 ♘xf3+ 6.gxf3!
Aqui podemos ver as brancas arruinando de bom grado a própria estrutura de peão para lutar pela iniciativa na abertura. Não apenas o peão de e4 está protegido, mas o cavalo das pretas em f6 fica subitamente passivo e as brancas também obtém a coluna g aberta também. Essa ideia foi apresentada pela primeira vez pelo GM Evgeniy Najer contra o GM Shakhriyar Mamedyarov na Copa do Mundo de 2005. Agora vem a pergunta: quando devemos tomar essas decisões arriscadas? as pretas perderam tempo movendo seu cavalo três vezes para pegar f3, e isso foi provocação suficiente para as brancas se arriscar e lutar pela iniciativa. Quando sentimos que nosso oponente perdeu tempo ou jogou de forma anormal na abertura, então acredito que é correto estar disposto a arriscar pela iniciativa.
[6.♕xf3 d6 7.d3 ♗e7 8.0-0 0-0
as brancas não tem muita vantagem.]
6...♗c5 7.♖g1 Ao jogar pela iniciativa, deve-se tentar punir todos os movimentos do oponente, identificando sua desvantagem e explorando-a. 6 .... Bc5 enfraqueceu o peão de g7 e as brancas

são rápidas em pressioná-lo. **7...♘h5?!**
[Era Mais forte 7...g6 8.d3 c6 9.f4 d5! Seguindo o princípio de contra-ataque no centro quando o oponente está atacando pelo flanco. 10.exd5 cxd5 11.♗b5+ ♗d7 12.♗xd7+ ♘xd7 13.♘xd5 0-0⊙≅ Com boa compensação pelo peão sacrificado, já que as brancas agora estão muito atrasadas no desenvolvimento.]
8.d4!? Um sacrifício empreendedor, abrindo o bispo em c1.
[Ainda mais forte era 8.f4! Esta mudança apresenta problemas imediatos para as pretas resolver.
A) A melhor tentativa das pretas é 8...♕h4 embora ele ainda esteja com problemas depois de 9.♕f3!
A1) 9...exf4 10.♘d5 0-0 11.b4! ♗d4 12.c3 ♗b6 13.d4± Ameaçando Qxh5 e Nf6 + e também capturando o peão em f4, com uma vantagem enorme.;
A2) 9...♕xf4 10.♕g2! as brancas estão ganhando, mas não é fácil julgar esta posição corretamente sem a ajuda de um computador, o que pode explicar porque Bacrot escolheu 8.d4 em vez de 8.f4. As brancas ameaçam tanto d2-d4 quanto Nd5 - as seguintes linhas são divertidas de analisar: ♕f6 *(10...♕h4 11.d4! exd4 12.♗g5 ♘f4 13.♗xf4 ♕xf4 14.♘d5 ♕e5 15.f4+-)* 11.♘d5 ♕d6 12.d4! ♗xd4 13.♕f3! ♘f4 14.c3 ♗b6 15.♦xg7→ Com um ataque vencedor.;
A3) 9...♘xf4 10.♦xg7±;
B) 8...♘xf4 9.d4! abrindo ainda mais linhas! *(9.♖xg7?! ♕f6! 10.♖xf7 ♗xf2+ 11.♔f1 ♦h6↑* onde as brancas estão com problemas *)* 9...exd4 perde instantaneamente depois de *(9...♗xd4 10.♗xf4 ♗xc3+ 11.bxc3 exf4 12.♦h5→* Com um ataque poderoso, *0-0?* permite uma combinação simples, mas decisiva: *13.♕h6 g6 14.♖xg6+! hxg6 15.♕xg6+ ♔h8 16.0-0-0+-)* 10.♗xf4 dxc3 11.♗xf7+! ♔xf7 12.♖xg7+! ♔xg7 13.♕g4+ ♔f7 14.♕h5+ ♔g8 15.♔e2! E a segunda torre entra no jogo para entregar o xeque-mate.]
8...♗xd4
[8...exd4 parece ser uma alternativa melhor do que o lance executado no jogo. Agora o jogo pode continuar: 9.♖g5 ♗e7 10.♕xd4!? Um sacrifício dinâmico de qualidade. *(10.♖xh5 dxc3 11.♕d4 0-0 12.♕xc3 d6 13.♗e3 ♗f6 14.♕b3 c6* as pretas estão indo bem. *)* 10...♗xg5 11.♕d5! Este lance intermediário é o ponto de 10.Qxd4. Após 0-0 *(*Pior é *11...♕f6 12.♗xg5 c6 13.♕a5* ameaçando xeque-mate em d8 caso a Dama das pretas se afaste *b6 14.♗xf6 bxa5 15.♦e5±* e as pretas terão dificuldade em lidar com bispo de casas escuras das brancas. *)* 12.♗xg5 ♕e8 13.♗h6! ♘f6 *(13...gxh6 14.♦xh5≅* Com uma compensação decente pela qualidade.*; 13...♕e6 14.♕xh5 ♕xh6 15.♕xh6 gxh6 16.♦b5≅* Com uma iniciativa contínua, embora objetivamente a posição seja equilibrada. *)* 14.♕g5+-]
9.♘e2?! Quadrado errado para o cavalo.
[9.♘b5! era mais preciso, não dando as pretas o recurso d5 10.♗xd5 c6 11.♘xd4 cxd5 12.♦g5↑ que se transpõe para o jogo.]
9...d5?!
[9...♕e7! 10.♘xd4 ♕b4+ 11.♕d2 ♕xc4 12.♘f5 g6∓ onde as brancas estão lutando para igualar.]
10.♗xd5 c6 as pretas também joga ativamente, não querendo defender uma

posição passiva.
[10...♗b6 11.♔g5±]
[10...♕f6 11.♘xd4 exd4 12.♗g5 ♕b6 13.c3! as brancas levam vantagem. ♕xb2 *(13...dxc3 14.♗c6+!* é o ponto bom, seguido por Dd8 #) *)* 14.cxd4± com um centro forte e o par de bispos.]
11.♘xd4
[11.♗b3 0-0 12.c3 ♗b6 13.♕xd8 ♗xd8= e as pretas estão bem.]
11...cxd5 12.♖g5! Um lance importante, atacando tudo ao longo da quinta linha.
12...exd4 13.♖xd5! Este lance intermediário é importante
[Mas não 13.♖e5+ ♗e6 14.exd5 0-0 15.dxe6 ♔h4∓]
13...♕b6 14.♔xh5± as brancas ganharam um peão, mas as coisas não são tão simples, pois seu Rei pode se tornar vulnerável após um futuro f7-f5. **14...♗e6?!**
[Melhor era 14...0-0 15.b3! A única maneira de lutar por uma vantagem. f5! as pretas devem tentar explorar Rei das brancas em e1. 16.♗b2 fxe4 17.fxe4 ♕g6 18.♕xd4 ♗g4 19.♔e5± Houdini avalia que esta posição é um pouco melhor para as brancas, embora para um humano seja muito arriscado jogar]
15.b3!± Desenvolvendo o bispo até o quadrado perfeito, mirando no peão de d4 e controlando a diagonal longa. **15...0-0?!** Rei das pretas estaria mais seguro na ala da dama:
[15...0-0-0 16.♗b2 g6 17.♖h6 f5 18.♔d3±]
16.♗b2 g6
[16...♖fd8 17.♕e2 ♖ac8 18.♔d1!± O peão de d4 está perdido. *(18.0-0-0? d3⇄)*]
17.♗xd4 ♕c7??
[Mais tenaz era 17...♕d8 onde as brancas mantém uma grande vantagem depois de 18.♖c5 b6 19.♔c3±]
18.♗f6! as pretas abandonaram porque não há uma boa maneira de impedir que Dama das brancas alcance h6.
[18.♗f6 ♕f4 19.♗e5!+- é um ponto importante - a dama das pretas está presa.]
1-0

□ Ponomariov,Ruslan
■ Gashimov,Vugar
Astrakhan FIDE GP (11) 22.05.2010

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 c5 4.g3 cxd4 5.♘xd4 ♗b4+ 6.♘c3 ♘e4 7.♕d3 ♘xc3 8.bxc3 ♗e7 9.♗f4 d6 10.♘b5 e5 11.c5 exf4 12.cxd6 0-0 13.dxe7 ♕xe7 14.♗g2 ♖d8 15.♘d4 ♕c7 16.0-0 fxg3 17.hxg3 ♘c6 18.♖ab1 ♗d7
Aqui as pretas tem a melhor estrutura de peão, mas sua ala do rei não tem um defensor, o que significa que pode ficar sob pressão em um futuro próximo. Além disso, todas as peças das brancas estão ativas (exceto a torre na fl), dando as brancas uma posição preferível. **19.♖fd1** Agora todas as peças das brancas estão controlando ativamente colunas, diagonais e quadrados-chave (como b5 e f5). Nesse cenário, ter uma estrutura peão ligeiramente comprometida é um risco aceitável. **19...♘a5** as pretas tentam aliviar a pressão em b7 jogando Rac8 e b7-b6 ou jogando Bc6 e trocando um conjunto de peças menores. **20.♗e4!** as brancas exploram a falta de defensores na ala do rei das pretas, tentando provocar uma fraqueza. **20...g6 21.♕f3** É instrutivo como Ponomariov continua reorganizando suas peças e cria um problema após o outro para as pretas. Em vez de nos preocupar com qual plano seguir, podemos nos concentrar em melhorar nossas peças

para impactar diretamente a posição a nosso favor. **21...♗c6**
[21...♖ac8 22.♗xb7 ♘xb7 23.♖xb7 ♕xc3? 24.♕xc3 ♖xc3 25.♘f3+- E o bispo está perdido.]
22.♘xc6 ♖xd1+ 23.♖xd1 ♘xc6 Depois de cada troca, devemos tentar avaliar a situação com novos olhos e levar em consideração as capacidades de cada peça na nova posição. **24.♗d5** Normalmente o lado com a melhor estrutura peão deve tentar peças de qualidade e simplificar o posicionamento. As pretas, nesse sentido, teve sucesso até certo ponto, trocando um par de torres e um conjunto de peças menores. As brancas devem ativar suas peças restantes tanto quanto possível. **24...♖e8 25.c4** Protegendo o bispo em 'd5' e abrindo a terceira linha para as peças principais das brancas **25...♕e7 26.♔g2** Uma vez que o peão 'e2' não está realmente travado, movimentos defensivos como e2-e3 devem ser adiados até que sejam necessários. Em vez disso, devemos jogar movimentos que melhorem nossa posição e criem novos problemas para nosso oponente. 26.Rg2 mantém o Rei um pouco mais seguro de qualquer xeque possível e também dá **26...h5?!** Psicologicamente, esse lance é fácil de entender. Ameaçado com a possibilidade de ação ao longo da coluna h as pretas antecipam-se com um ligeiro enfraquecimento de sua ala do rei.
[26...♘e5 27.♕f4 b6± manteria a vantagem das brancas ao mínimo.]
27.♖d3 Quando brincamos com um bispo versus cavalo junto com peças maiores, devemos tentar colocar nossas peças pesadas nos quadrados de cor oposta do bispo. O plano das brancas agora é jogar Qf4 e Re3. **27...♔g7**
[27...♘e5? 28.♕e4! ♘xd3 *(28...b6 29.♦e3±)* 29.♕xg6+ ♔f8 30.♕h6+ ♔g8 31.exd3 h4 32.♦e4± com uma grande vantagem, pois as brancas pegarão o peão de h4 em seguida.]
28.♕f4 ♖f8 29.♖e3 As peças das brancas estão em total controle, colocando pressão em toda a posição das pretas. **29...♕d7 30.a3!** Uma vez que as brancas melhoraram todas as suas peças ao máximo, ele pode se dar ao luxo de fazer movimentos preventivos do peão como este. As peças das pretas são lentas, mas seguramente, ficando sem boas casas. **30...♕d8 31.♖b3 ♕d7 32.e4** A ameaça de e4-e5-e6 adiciona mais pressão sobre as pretas. **32...♕e7 33.♕d2!** A ameaça de Qb2 força mais concessões das pretas. **33...♔h7 34.♕b2 ♘d8 35.♖f3!** Voltando pelo peão de f7.
35...♘c6
[35...b6 36.a4± dá uma ideia adicional para as brancas em a4-a5 e Ra3, embora objetivamente teria sido uma escolha melhor para as pretas.]
36.e5! Agora ameaçador e5-e6. **36...a5** Este peão não está mais pendurado em a7 em certas linhas, mas isso não salva as pretas.
[36...♕xe5 37.♕xb7 ♘d8 38.♕xa7+- é impossível.]
[Talvez a única chance das pretas fosse 36...♘xe5 37.♖e3 f6 38.f4 ♕c5 39.♕xb7+ ♔h6 40.♕b4! Uma ideia-chave, que deve ser vista com antecedência. ♘d7 41.♕xc5 ♘xc5 42.♦e7± Com um provável final de jogo vencedor para as brancas.]
37.e6! Um bom avanço. **37...f5**
[37...fxe6 38.♖xf8 ♕xf8 39.♕xb7++-]
38.♕b6
[38.♖b3 ♘d8 39.♕e5+- era outra maneira de proceder]
38...♖e8 39.♖e3 ♖c8 40.♖d3 ♔g8 41.♕e3+- Com o forte peão passado em

'e6' e o vulnerável inimigo Rei, as brancas foram capazes de vencer sem problemas: **41...g5 42.♗xc6!** Finalmente trocando para obter o controle decisivo sobre a 7ª linha. **42...bxc6 43.♖d7 ♕f6 44.♖f7 ♕g6 45.♕e5 f4 46.♖f5 f3+ 47.♔h2**
1-0

Texto
pag. 40

Já sabemos que as peças são mais poderosas do que os peões em circunstâncias normais. Quando nosso oponente entra em uma situação de estrutura de peão ruim, intencionalmente ou não, devemos imediatamente tentar qualificar suas peças mais ativas para evitar que ele ganhe compensação pela estrutura de peão ruim na forma de peças ativas. Ter peças ativas irá naturalmente levar a uma iniciativa ou ataque. Dica: Conclui-se que quando temos uma boa estrutura peão, devemos tentar baixar a qualidade para chegar a uma posição simplificada. Não permita que seu oponente obtenha peças ativas e crie contra-jogo.

□ Mikhalchishin,Adrian
■ Beliavsky,Alexander G
Moscow 28.02.1981

1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♗e7 5.♗f4 0-0 6.e3 c5 7.dxc5 ♘c6 8.cxd5 exd5 9.♗e2 ♗xc5 10.0-0 ♗e6 11.♘e5! ♗d6?!
[Melhor era 11...♘e7 12.⩲f3± dá as brancas uma pequena vantagem.]
12.♘xc6 as brancas estão dispostas a alterar a estrutura de peão desde que ele seja capaz de trocar favoravelmente duas peças menores. O resultado será uma posição simplificada onde os peões fracos das pretas serão a principal característica do jogo. **12...bxc6 13.♕a4** A qualidade bispo dificilmente pode ser evitada pelas pretas, então as brancas não tem pressa em assumir o d6 e se concentra no desenvolvimento de suas peças. **13...♗xf4 14.♕xf4 c5 15.b3** Fixando efetivamente os peões pendurados. **15...♕a5 16.♖ac1 ♖ac8 17.♕a4** as brancas oferecem a troca de rainhas para explorar sua superioridade na estrutura peão.
17...♕xa4?!
[Era melhor evitar 17...♕b6 mas as brancas ainda podem aplicar pressão depois de 18.♕a6!? com a ideia de Na4. E se ♕b8 19.⩲b5± é chato de se encontrar.]
18.♘xa4 as brancas passaram a converter essa vantagem de uma maneira instrutiva. Veremos o resto do jogo no Capítulo 6: Convertendo uma Vantagem. **18...c4 19.bxc4 dxc4 20.♖fd1 ♖fd8 21.♖xd8+ ♖xd8 22.♘c5 ♗d5 23.f3 ♖c8 24.♘a4 ♗e6 25.e4 ♘d7 26.♔f2 ♘b6 27.♘c3 f5 28.♔e3 fxe4 29.fxe4 ♔f7 30.♖b1 ♗d7 31.♔d4 ♔e7 32.♖b4 ♖d8 33.♗xc4 ♗h3+ 34.♘d5+ ♘xd5 35.exd5 ♗xg2 36.♔e5 ♖d7 37.♖b8**
1-0

Texto

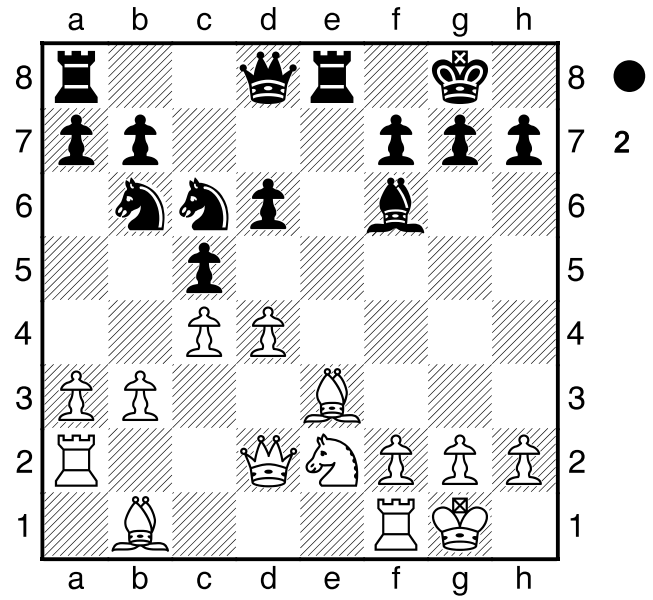
5) ESPAÇO O tabuleiro de xadrez é dividido em oito fileiras e oito colunas. É natural supor que cada jogador desejaria controlar tantas colunas e classificações quanto possível com suas peças. Na posição inicial, tanto o branco quanto o preto têm controle de quatro fileiras cada. Em tal situação, nenhum dos jogadores

obtém vantagem de espaço. Mas quando o peão de um lado passa para a 5ª linha, esse lado obtém uma pequena vantagem de espaço. Quanto mais espaço temos sob nosso controle, mais livremente nossas peças podem se mover e se infiltrar na posição de nosso oponente. O jogador que controla o menor número de fileiras só pode mover suas peças dentro das três primeiras fileiras. Com menos classificações, temos quadrados menos úteis disponíveis para nossas peças. Chamamos isso de posição apertada. O jogador que consegue mais espaço no centro do tabuleiro tem uma chance um pouco melhor no jogo. O centro do conselho é como a capital de uma nação - o poder flui do centro para o resto do conselho!

□ Naiditsch,Arkadij
■ Timman,Jan H
Dortmund m1 (1) 13.07.2002

1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.c4 ♘b6 5.exd6 exd6 6.♘c3 ♗e7 7.♗d3 0-0 8.♘ge2 ♘c6 9.0-0 ♗f6 10.b3 ♗g4 11.♗e3 ♖e8 12.♕d2 ♘b4 13.♗b1 ♗xe2 14.♘xe2 c5 15.a3 ♘c6 16.♖a2
Diagrama

(Diagram 2)



16...♕e7?!
[16...cxd4 17.♘xd4 d5 18.c5±
as brancas mantém uma pequena vantagem devido ao fraco peão 'd5'.]
17.h3 Também foi possível 17. d5 Ne5 18. h3;!; com a mesma estrutura do jogo.
[17.d5 ♘e5 18.h3±]
17...g6 18.d5± Naiditsch conquista espaço com este avanço central. **18...♘e5 19.♕c1!** as brancas tem mais espaço para suas peças. Quando temos uma vantagem de longo prazo, como espaço extra, não devemos nos apressar em bolar um plano vencedor ou recorrer a medidas drásticas para aumentar nossa vantagem. O importante a fazer é não permitir que o adversário obtenha contra-ataques e, ao mesmo tempo, melhorar gradualmente a posição das nossas peças. Com 19.Qcl Naiditsch limpa a 2ª linha para sua torre, que poderia mais tarde vir para e2 e também nega as pretas qualquer chance de criar complicações com Nxc4. O imediato 19.a4 também foi possível como após 19 ... Cbxc4 20.bxc4 Cxc4 21 .Dd3 Nxe3 22.fxe3 ± as pretas não podem enfrentar e3 devido ao bispo pendurado em f6.

[19.a4 ♘bxc4 20.bxc4 ♘xc4 21.♕d3 ♘xe3 22.fxe3±]

19...♗g7 20.a4 as brancas ameaçam avançar o peão 'a' até a6, seguido por Nc3-b5, pressionando o peão de a7. **20...♘bd7 21.♘c3** Com a ideia Re2, assediar a Dama das pretas ao longo da coluna 'e'. **21...f5** Tais reações "ativas" com peões enfraquecem inevitavelmente quadrados importantes na posição de alguém. Com peças passivas, é melhor evitar avanços pseudoativos do peão e, em vez disso, ir para as quebras do peão ativo. Ou, se não houver quebras de peão ativas como no caso presente, então um reagrupamento silencioso de peças deve ser preferido, por exemplo 21 ... Cf6 22.Re2 Qc7 (22 .... Qd7? 23.f4 + -) 23 . Cb5 Qd8 24.Tfel a6 25. Cc3 Ned7 + = as brancas mantém sua vantagem, mas as pretas se manteve sólido e não está facilitando para seu oponente.

[21...♘f6 22.♖e2 ♕c7 *(22...♕d7? 23.f4+-)* 23.♘b5 ♕d8 24.♖fe1 a6 25.♘c3 ⩲ed7±]

22.♗g5!? O plano das brancas é jogar f2-f4 em algum momento. 22.Re2 + = também é bom. **22...♗f6?!** A troca de bispos deixa as pretas com pontos fracos nas casas escuras ao redor de seu Rei. Melhor foi 22 ... Cf6 !? mantendo o bispo de casas escuras das pretas no tabuleiro. As brancas retém um pequeno mais após 23. Re2 Qd7 24.Rfe1 Cf7 25.Bf4 Txe2 26.Rxe2 Re8 27.De1 + ↻.

[22...♘f6!? 23.♖e2 ♕d7 24.♖fe1 ♘f7 25.♗f4 ♖xe2 26.♖xe2 ♖e8 27.⩲e1±]

23.♗xf6 ♕xf6 Ou 23 .... Cxf6 24.Re2 Qd7 25.Rfe1 + = Seguido por f2-f4 e Re6.

[23...♘xf6 24.♖e2 ♕d7 25.⩲fe1±]

24.♖e2 ♖e7?! as pretas tinham que impedir o plano das brancas com 24 ... f4! embora as brancas ainda estejam melhores após 25.f3 + ↻

[24...f4! 25.f3±]

25.f4! Ganhando controle sobre a coluna 'e'. **25...♘f7 26.♖xe7 ♕xe7 27.♖e1 ♕h4 28.♖e6 ♘f8 29.♖e2 ♘d7 30.♔h2!** Planejando empurrar a Dama das pretas de volta com g2-g3. **30...a6** 30 .... Cf6 ?! deixaria Dama das pretas encalhado depois de

[30...♘f6?! 31.g3 ♕h5 32.♔g2 ♖e8 33.♖xe8+ ♘xe8 34.♕e1+-]

31.g3 ♕f6 32.♔g2 ♖d8 33.♕e3 ♕d4 34.g4 Não tão ruim foi 34. Qd3!? ± seguido por Re6 ou Re7.

[34.⩲d3!?±]

34...♘f6 35.♕f3? Atrapalhar um peão. O simples 35.Rf3! ± teria mantido a vantagem das brancas.

[35.⩲f3!±]

35...fxg4 36.hxg4 ♖f8? Timman perde ou se recusa a aceitar o presente. Virar a mesa foi 36 ... Cxg4! aproveitando o cavalo pendurado em c3.37.Te4 (37. Qxg4 Qxc3 38.Bc2 + é o mal menor, com compensação para as brancas já que ele ainda controla a coluna e.) 37 .... Qg7 38. Te7 Cf6! 39. Txb7 Re8 +

[36...♘xg4! 37.♖e4 *(37.♕xg4 ♕xc3 38.⩲c2∓)* 37...♕g7 38.♖e7 ♘f6! 39.♖xb7 ⩲e8∓]

37.♘e4 ♘xe4 38.♕xe4 ♕c3 39.♗c2 ♕a1 40.♖e1 ♕c3 41.g5! Restringindo o cavalo em 'f7'. **41...♖b8 42.♖e2** Este lance libera a Dama das brancas de defender o bispo e protege a 2ª linha. **42...♖f8** 42. . . b5 não foi possível: 43.axb5 axb5 44.cxb5 + - e Rxb5 perde para Qe8 +

[42...b5 43.axb5 axb5 44.cxb5+-]

43.♕d3! Uma ferramenta importante que muitos jogadores de classificação inferior e especialmente jogadores jovens não gostam é a simplificação - neste caso, a troca de rainhas. Para um jogador posicional forte, simplificar a posição para um final um pouco melhor era como fazer

um piquenique. Ele simplesmente adora! Se bem me lembro, o GM Sasikiran uma vez me disse: "A maneira mais fácil de derrotar um jovem jogador é levá-lo a um final de jogo." Lição para os jovens jogadores: não negligencie o trabalho de final de jogo em casa! **43...♕xd3 44.♗xd3 ♘d8 45.♔g3** o cavalo das pretas tem absolutamente zero prospectos ativos. As brancas eventualmente ganham ao romper na ala do rei: **45...a5 46.♗c2 ♖f7** 46. . . Rg7 perderia instrutivamente após 47.Rg4 h5 + 48.gxh6 + Rxh6 49.Te7 b6 50. Be4! Um zugzwang muito bom. 50 .... Tf6 51.Re8 Nf7 52.Tb8 + -

[46...♔g7 47.♔g4 h5+ 48.gxh6+ ♔xh6 49.♖e7 b6 50.♘e4⊙ ♖f6 51.♖e8 ♘f7 52.♖b8+-]

47.f5! gxf5 48.♔f4 ♔f8 49.♗xf5 as pretas agora tem dois pontos fracos: o peão de h7 e o peão de d6. Com essas peças passivas, esta posição é praticamente indefensável. **49...♖g7 50.♖h2 ♔g8 51.♖h6 ♘f7 52.♗e6!** Simplificando novamente, desta vez em um final de jogo de torre totalmente vencedor. **52...♔f8 53.♗xf7 ♖xf7+ 54.♔g4 ♔e7 55.♔h4!** Um lance preciso. 55.Rh5 Rd7 56.Te6 ?! permitiria 56 ... Rf3! + conter play

[55.♔h5 ♔d7 56.♖e6?! ♘f3⇄]

55...♔d7 56.♔h5 ♔e7 Caso contrário, Rf6. **57.♖e6+** Agora, esse lance vem com xeque, e o Rei das brancas invade. **57...♔d7 58.♔h6** E as pretas abandonaram devido a 58.Rh6 b6 59.Tf6 Te7 60.Tf8 + - Seguido por Rh8 com uma vitória fácil.

1-0

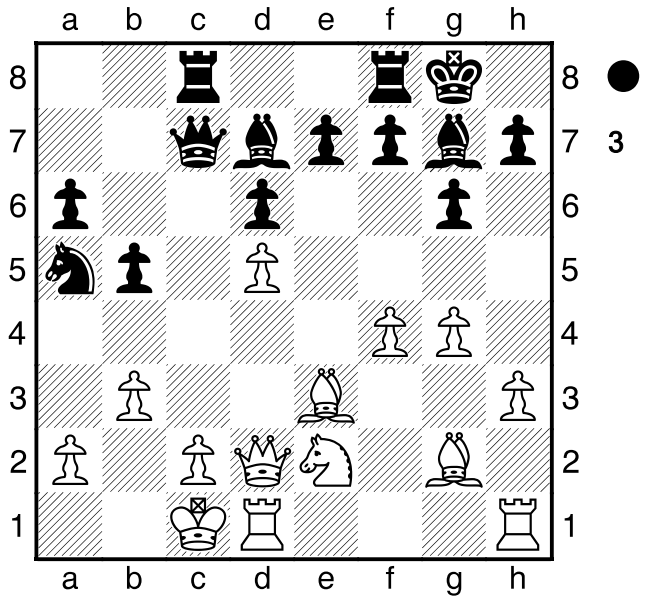
☐ Texto
■ (pag. 45)

Quando tivermos mais espaço, quando nosso peão tiver cruzado para a 5ª linha, por exemplo, devemos manter o máximo de peças possível no tabuleiro, a fim de avançarmos mais nas fileiras em território inimigo. O contrário também é verdade. Quando nosso oponente tem mais espaço, nosso objetivo é ter peças de qualidade (de preferência nossas peças passivas para suas peças ativas!) Para liberar a posição para o nosso exército restante. Imagine quatro pessoas dentro de uma cabine telefônica e uma pessoa em uma mesa de jantar de seis lugares. O que é mais confortável e por quê? Percebemos que a sensação de aperto tem a ver com quantas peças estão lutando por aquele espaço disponível. Muitas peças lutando por uma pequena região do tabuleiro de xadrez levam a uma posição apertada. Se houver menos peças lutando pelo mesmo espaço, a posição não parecerá tão apertada. Mais peças com mais espaço - gostoso! Dica: quando o peão do seu oponente atingir a 5ª linha, tente enfrentá-lo com uma pausa do peão para lutar por espaço. Isso abrirá a posição para nossas peças.

☐ Topalov,Veselin
■ Mamedyarov,Shakhriyar
Candidates Tournament (8) 22.03.2014

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.h3 g6 7.g4 ♗g7 8.♗g2 0-0 9.♗e3 ♘c6 10.♕d2 ♗d7 11.0-0-0 ♖c8 12.f4 ♘a5 13.b3 ♕c7 14.♘de2 b5 15.♘d5 ♘xd5 16.exd5

(Diagram 3)

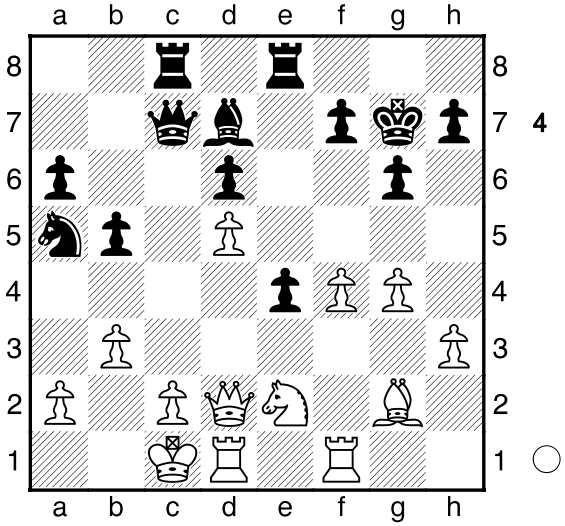


as brancas tem mais espaço no centro e melhor controle sobre o quadrado d4. O cavalo das pretas em a5 e bispo em d7 são ambos passivos junto com sua torre em f8. Para ativar suas peças a partir desta posição apertada, ele precisará utilizar uma pausa de peão em breve. **16...♖fe8 17.♖hf1 e6!** Mamedyarov desafia o peão em 'd5' e cria um potencial dinâmico para suas peças. **18.♖f2!** Este lance misterioso protege o cavalo e o peão em 'c2' profilaticamente, o que será importante à medida que o jogo avança.

[18.dxe6? seria um erro grave devido a ♖xe6 *(*Talvez ainda mais forte seja *18...♗xe6 19.♔b1 ♦c4!↑)* 19.♗d4 ♕xc2+ 20.♕xc2! ♖xc2+ 21.♔xc2 ♦xe2+∓ e Rxg2.]

[as pretas obtém grande contra-ataque depois de 18.♗d4 e5 19.♗b2 *(19.fxe5?? ♗h6!-+* seria um raio do azul! *)* 19...e4 20.♗xg7 ♔xg7

(Diagram 4)



A pressão das pretas ao longo da coluna C é bastante forte. 21.♕d4+?! *(*Melhor era *21.♔b1 f5* e as pretas não são piores, com ideias de b5-b4 e Bb5 *)* 21...♔g8 22.c3 b4!

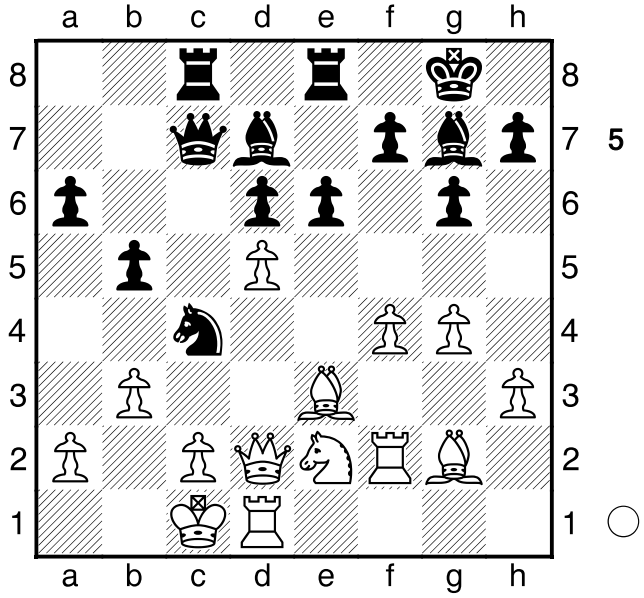
A) 23.c4 Parece que as brancas fecharam a ala da dama, mas isso é apenas o começo: ♗a4!! as brancas não podem ter tempo para consolidar com Kb2, daí a urgência. 24.♔b2 *(24.bxa4 ♘xc4 25.♔b1 ♘a3+-+)* 24...♘xc4+! 25.bxc4 ♗xd1 26.♖xd1 ♕xc4 27.♕xc4 ♦xc4∓ Com uma torre e dois peões contra duas peças menores, as pretas estão claramente melhores.;

B) 23.♕xb4 ♖b8 24.♕a3 ♦b5∓]

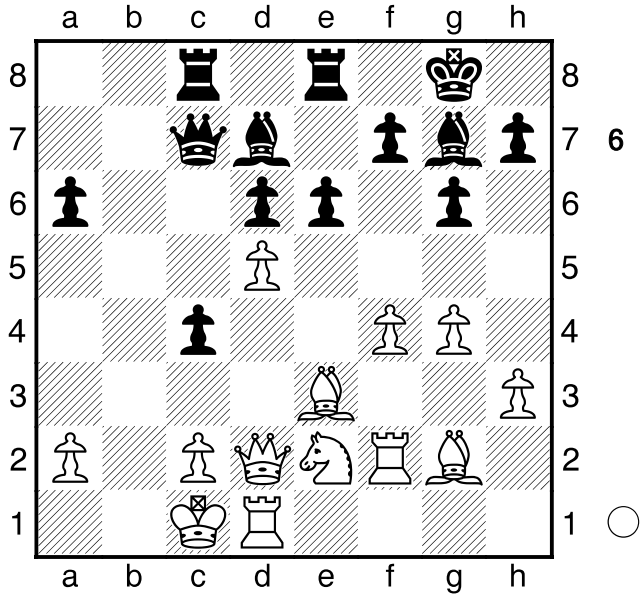
18...♘c4!

[Após 18...b4 as brancas tem que percorrer um caminho estreito para obter uma vantagem: 19.♔b1 exd5 20.♗d4! Trocando a melhor peça das pretas e garantindo o posto avançado d4 para o cavalo. ♗xd4 21.♘xd4 ♕c5 protegendo os peões fracos e preparando 22.f5! ♘c6 23.♘xc6 ♗xc6 24.h4± Agora, as pretas devem tentar saltar para o final de jogo com Qc3 ou Qe3. Apesar de estar com um peão a menos, as brancas estão melhores, já

que ele logo reconquistará o b4 ou o peão de d5, e terá uma estrutura mais saudável.]



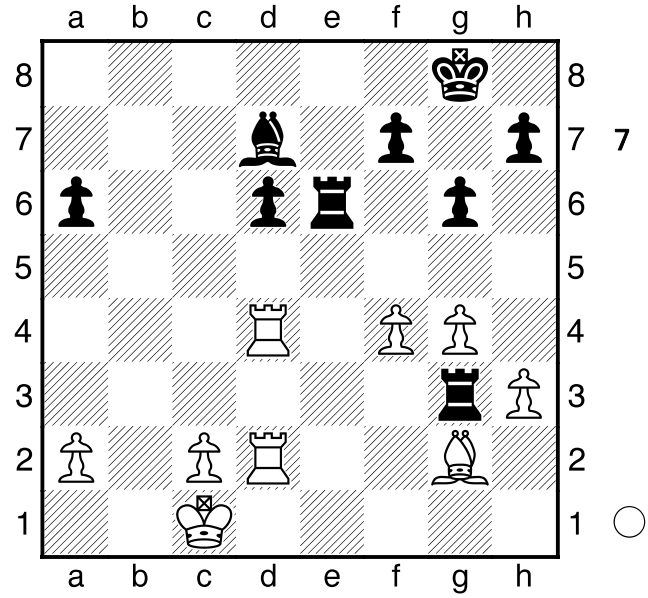
Este sacrifício de peça parece suspeito, mas parece funcionar com um jogo preciso das pretas. **19.bxc4 bxc4**



A compensação das pretas vem de seu poderoso bispo em g7, coluna B aberta e potencial ameaça de C2-C3. **20.♗d4**
A escolha segura, permitindo um final de jogo atraente.

[A linha crítica era 20.♕b4!? ♖b8 21.♕a3 ♗b2+ *(21...c3* parece assustador, mas é respondido com *22.♖d3!+-)* 22.♕xb2 ♖xb2 23.♔xb2 c3+ 24.♔a1 ♖b8 25.♗d4 Inicialmente, esta posição parece vencedora para as brancas, já que ele tem uma torre e duas peças contra a Dama, mas com uma série de movimentos sugeridos de computador, as pretas mantém o equilíbrio: e5! 26.fxe5 dxe5 27.♗xc3 ♕c5 *(27...♗b5 28.♗e1! ♗c4 29.♘c3 ♕d6 30.⩲b1±* E as brancas consolidam suas peças, revidando o ataque das pretas. *)* 28.♖f3 e4 29.♖g3 ♗b5 30.♘d4 ♗d3! O último recurso de economia 31.♖gxd3 exd3 32.♖xd3 ♕a3 33.♘e2 ♕a4 Com um empate por repetição. 34.♘d4 ♕a3=]

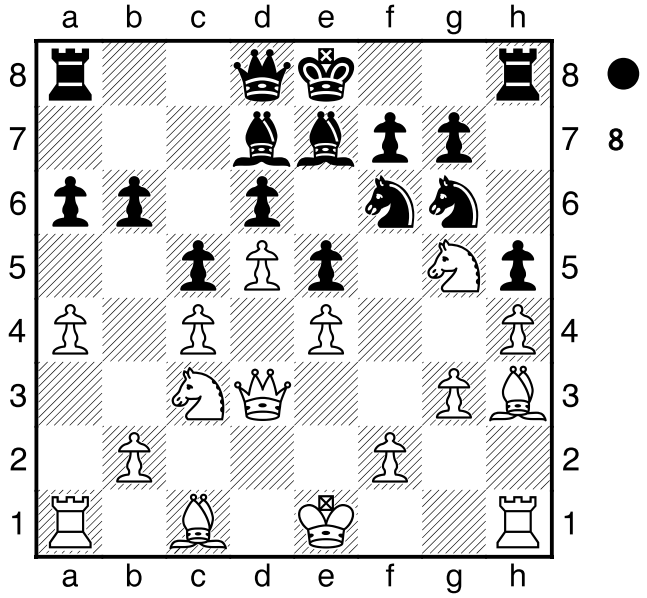
20...c3! 21.♕xc3 ♕xc3 22.♘xc3 ♗xd4 23.♖xd4 ♖xc3 24.dxe6 ♖xe6 25.♖fd2 ♖g3!=



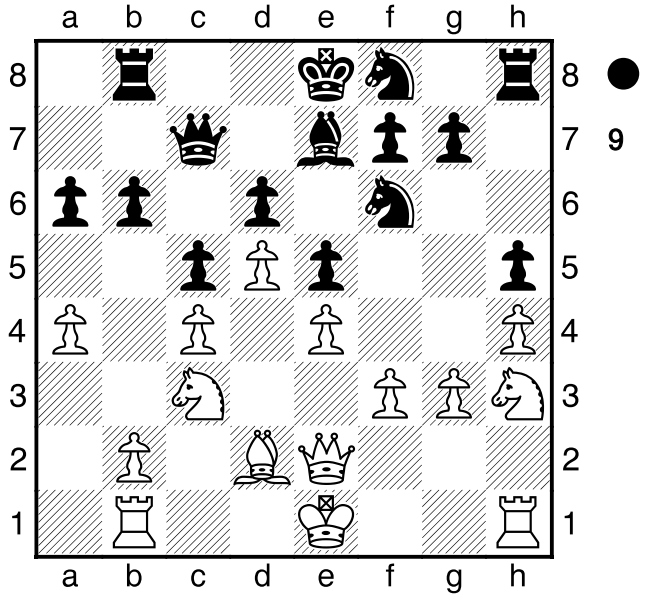
Mantendo a torre ativa até o fim! **26.♖xd6 ♖xd6 27.♖xd6 ♗xg4 28.hxg4 ♖xg2 29.g5 ♖f2 30.♖d4 f6 31.a4 fxg5 32.fxg5 ♖f5**
½-½

□ Wojtaszek,Radoslaw
■ Kazhgaleyev,Murtas
FRA-chT Top 12 (11.1) 03.06.2014

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 Quando um peão chega à 5ª linha pode ser considerado um ganho de espaço. Aqui, as brancas obtém mais espaço no centro. **3...e5 4.♘c3 d6 5.e4 ♗e7 6.g3 ♘bd7 7.♘f3 ♘f8 8.♗g2 ♘g6 9.♕d3 h5 10.h4 ♗d7 11.a4 b6 12.♘g5 a6 13.♗h3**

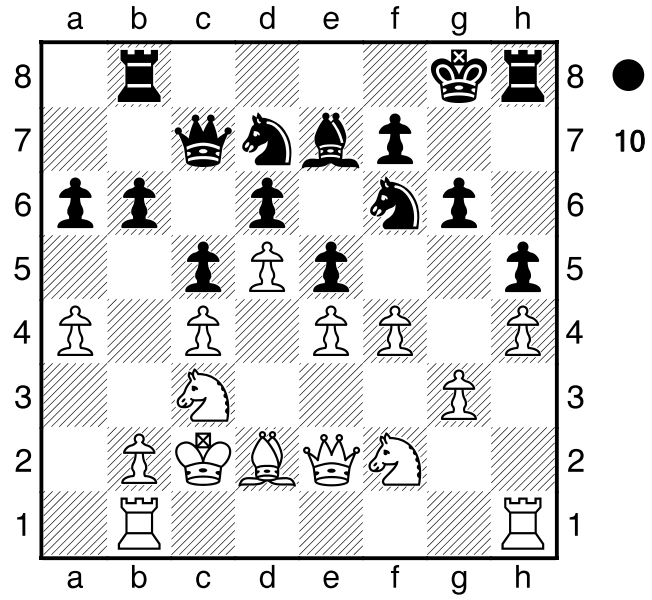


as pretas tem um bispo potencialmente ruim em e7 devido à presença de seus peões centrais em d6 e e5. Nesta situação, as brancas devem tentar qualidade fora de todas as outras peças menores e deixar-se com um cavalo forte contra o bispo passivo. **13...♖b8 14.♗d2** Devido ao espaço extra das brancas, as pretas tem uma posição restrita. Nesse tipo de cenário, precisamos nos concentrar em duas coisas: 1) Evitar que o oponente execute um peão break que lhe dará atividade. 2) Preparar nosso próprio peão break e executá-lo no momento certo. Você deve primeiro melhorar sua posição ao máximo antes de tentar um avanço. **14...♗xh3 15.♘xh3 ♕d7 16.♖b1** Este lance prepara o avanço b2-b4, mas não deve ser executado com pressa. **16...♘f8 17.♕e2** Colocar um pouco de pressão no peão de h5 e também permitir uma possível manobra Nh3-f2-d3 mais tarde. **17...♕c7** Quando alguém faz um lance dentro das duas primeiras fileiras, é principalmente para desocupar aquela casa para outra peça. Disto podemos deduzir que a ideia por trás de Qc7 era limpar o quadrado d7 para um dos cavalos das pretas. **18.f3**



Como podemos ver, as brancas tem a opção de interromper com b2-b4 e f2-f4. Mas Wojtaszek adia essa decisão até que as pretas consiga criar um plano para si mesmo. Atualmente, tudo o que as pretas podem fazer é embaralhar, já que a ruptura de b6-b5 não é possível. Isso dá as brancas a liberdade de não se apressar e ele pode primeiro melhorar sua posição com paciência. **18...♘8d7 19.♘f2 ♔f8 20.♔d1** Ao colocar seu Rei em c2, as brancas revelam sua intenção de jogar na ala do rei com f3 -f4 ou g3-g4. Só porque ele jogou 16.Tb1 não significa que ele tenha que seguir em frente com b2-b4! Ter espaço extra dá a você o luxo de alternar entre os planos. **20...g6 21.♔c2 ♔g8**

as pretas finalmente apresentaram um plano - trocar seu bispo de casas escuras por Bf8-h6. Diante dessa ideia, Wojtaszek decide corretamente que é hora de seguir em frente. **22.f4!**



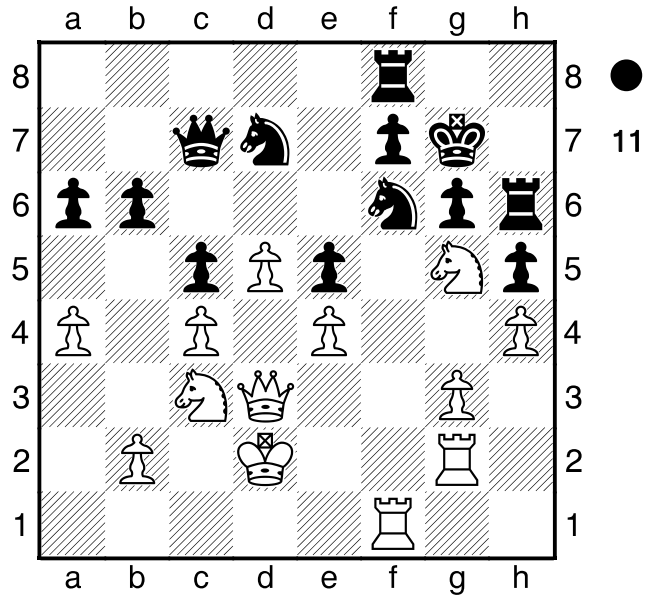
♗f8 **23.**♕f3 Mostrando xadrez posicional com nuances. Uma vez que as brancas enfraqueceu ligeiramente o peão de e4, seria de esperar que as pretas jogasse Re8 em algum momento, quando a Dama em 'e2' não se sentiria muito confortável. Este lance melhora a Dama e fortalece a ideia de f4- f5.

[Mais direto ao ponto era 23.f5 ♗h6 *(23...gxf5 24.exf5→* e o avanço g3-g4 abrirá o Rei das pretas *)* 24.♔g5→ Seguido pela preparação de g3 -g4, com um avanço iminente.]

23...♗h6 **24.**♖hg1 Novamente vemos paciência e preparação lenta por as brancas. As pretas não tem um plano ativo, então as brancas devem melhorar suas peças o máximo possível antes de abrir a posição. **24...**♖h7 **25.**♖g2 ♔h8 **26.**♖bg1 ♖g8 **27.fxe5** Como as pretas não podem recapturar com o cavalo, as brancas fazem essa troca agora. **27...**♗xd2

[Após 27...♘xe5 28.♕xf6+ ♗g7 29.♕g5 ♗h6 A Dama está presa, mas as brancas já capturaram uma peça e agora pode levar mais duas: 30.♕xh6! ♖xh6 31.♗xh6 ♘xc4 32.g4!+- A torre e as duas peças menores são mais poderosas do que a Dama e o Rei das pretas também está sob forte pressão.]

28.♔xd2 **dxe5 29.**♘h3 ♖f8 Defendendo profilaticamente o f7- peão para habilitar Ng4.29 . . Ng4 é respondido com 30.Ng5 ± **30.**♘g5 ♖h6 **31.**♖f1 ♔g7 **32.**♕d3



as pretas estão se preparando para Ng4, que deve ser desafiado por Nd1-e3 ou Nd1-f2, os quais permitiriam a ruptura de b6-b5. Qd3 desestimula e facilita a manobra do cavalo para a ala do rei.

32...♕d6 **33.**♘d1?! Isso torna a vitória muito mais difícil para as brancas, mas não prejudica a vantagem.

[Era melhor jogar 33.♖gf2 não permitindo que o cavalo em f6 se mova. Ao dobrar as torres na coluna f, as brancas garantem que ambos os cavalos das pretas não possam se mover e uma torre precisa estar presente em f8 para defender o peão de f7. As brancas devem então preparar a

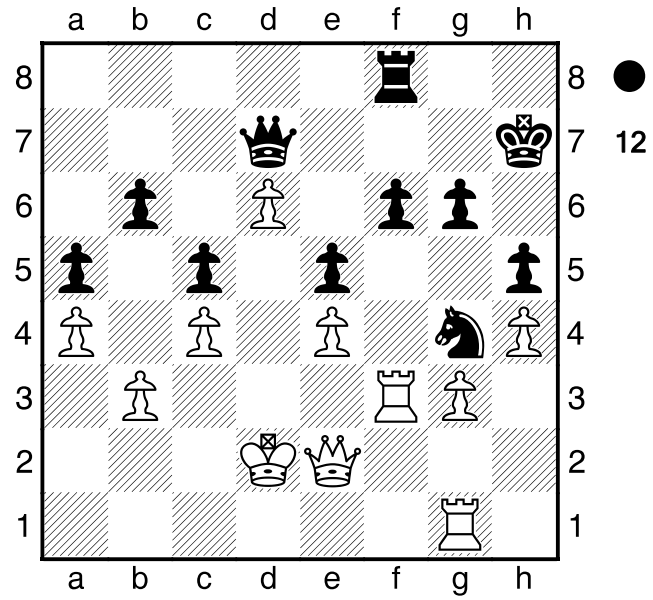
ruptura g3 - g4 triplicando suas peças principais na coluna f e redirecionando seu cavalo para e3. Uma vez que as pretas é deixado sem qualquer contrajogo ativo, as brancas também pode dar o tempo para garantir a segurança de seu Rei também. Por exemplo ♖hh8 34.♖f3 ♖b8 35.♖1f2 ♖hf8 36.♔e1 ♖b7 37.♔f1 ♖bb8 38.♔g2 ♖b7 39.♕f1 ♖bb8 40.♘d1 ♖b7 *(40...b5 41.axb5 axb5 42.cxb5+-* Não dá as pretas nada. *)* 41.♘e3 ♖bb8 42.b3 ♖b7 43.♔h2 ♖bb8 44.♕h3 b5 45.g4+- E a abertura da ala do rei é decisiva.]

33...♘g4 34.♘e3 ♘df6 A troca de um par de cavalos torna a defesa das pretas um pouco mais fácil, pois é ele quem falta espaço. **35.♘xg4 ♘xg4 36.♖f3 ♖hh8 37.♕e2 ♕d7 38.b3 a5** Indicando que as pretas não tem ambições de executar b6-b5 e, em vez disso, tentará manter a ala do rei. **39.♖g1 f6!?** Uma decisão muito interessante de sacrificar a qualidade e tentar criar um bloqueio.

[Em vez disso, depois de 39...♔g8 40.♖gf1 f6 41.♘e6 ⩲f7± não está claro se as brancas tem um plano / inovação vencedor.]

40.♘e6+ ♔h7 41.♘xf8+ ♖xf8 42.d6!

(Diagram 12)



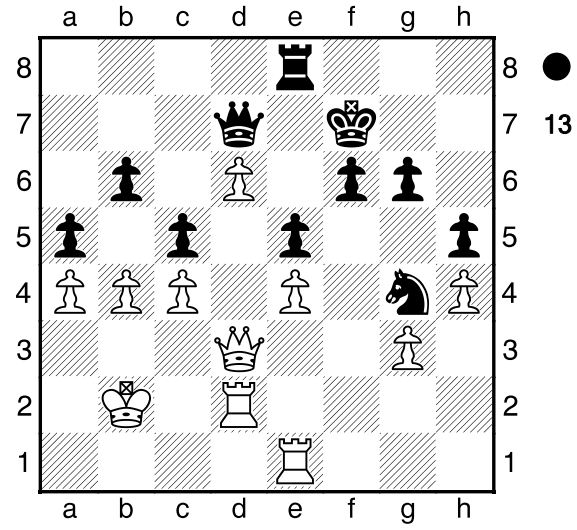
Um lance crucial, caso contrário, as pretas estabelecerão um bloqueio total após Qd6. Agora, as brancas podem usar o quadrado d5 para suas peças principais. **42...♖e8**

[Fazer o peão é desaconselhável: 42...♕xd6+ 43.♖d3 ♕e6 44.♔c1 f5 45.♖f1 f4 46.⩲d2± E a qualidade extra das brancas deve eventualmente decidir.]

43.♔c2 Limpando a coluna d para as peças principais. A única maneira das brancas vencer é combinar a pressão ao longo do dand f-colunas e procurar uma oportunidade de romper com g3 -g4 ou mesmo b3-b4. **43...♖e6 44.♖d1 ♘h6** as pretas não tem intenções de capturar o peão e entregar a coluna d para as brancas. Ele deve ficar parado. **45.♖fd3 ♖e8 46.♖3d2 ♔g7 47.♕d3 ♘f7 48.♖g1 ♘h6 49.♕d5**

[Em vez de 49.♔b2!? preparar o avanço b3-b4 parece muito forte: ♘g4 *(49...♖e6 50.♖gd1 ♘f7 51.♕f3* Tomar o peão agora deixaria as pretas em uma cravada devastadora. *♘h6 52.♖d5 ♘g4 53.b4! cxb4 54.♕e2+-* as brancas tem ideias de c4-c5 ou Rb5, e sua qualidade extra deve ser

decisiva.) 50.♖e1 ♔f7 51.b4!!

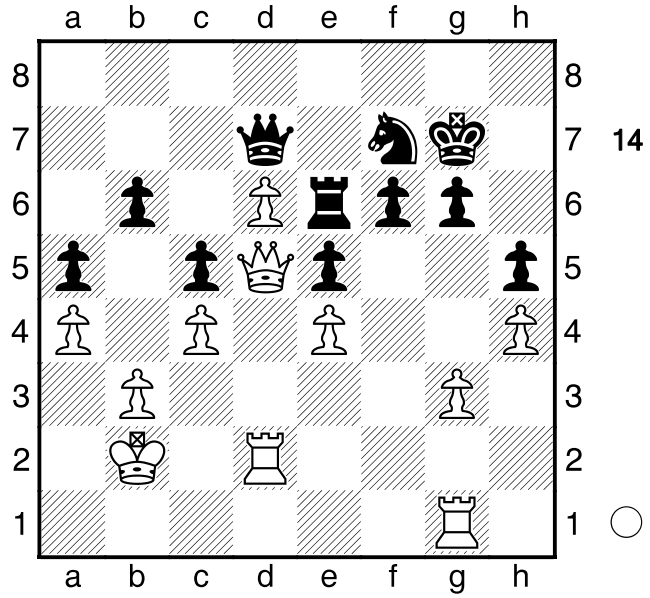


Um avanço poderoso, abrindo linhas na ala da dama. ♕xa4 (*51...cxb4 52.♕d5+ ♔g7 53.c5+-* também está ganhando. Observe como o cavalo das pretas em g4 é simplesmente marginalizado.*; 51...axb4 52.a5! bxa5 53.♕d5+ ♖e6 54.♕xc5+-* as brancas quebraram.) 52.bxc5 bxc5 53.♖b1+- e a torre das brancas se infiltrará ao longo da coluna b.]

49...♘f7 50.♔b2 ♖e6!

[Em vez de 50...♘h6 voltaria a topar com 51.b4!+-]

(Diagram 14)



De repente, as pretas estão prontas para capturar em d6. **51.♕a8 ♖xd6 52.♖xd6 ♘xd6?** Jogando fora.

[Após 52...♕xd6 as pretas ameaçam invadir com sua Dama. 53.♕d5 *(Ou 53.♖g2 ♕d7 54.♔c2 ♕d4=)* 53...♕xd5 54.exd5 *(54.cxd5 f5 55.♖e1 ♔f6* parece uma fortaleza sólida para as pretas.) 54...f5± E é altamente improvável que as brancas consiga vencer essa posição, pois o cavalo se defenderá muito bem de d6.]

53.♕d5 ♕h3 54.♔a3 ♘f7 55.♕c6

Com a queda da ala da dama, as pretas estão completamente perdidas.

1-0

[% evp 0,1,28, -17] 6) PONTOS FRACOS

1.-- Primeiro, devemos saber o que significa a palavra "fraquezas". Qualquer concessão posicional, ou qualquer coisa que esteja errada em uma posição, pode ser descrita como uma fraqueza. Por exemplo: peão (s) fraco (s), quadrado (s) fraco (s), um oponente possuindo um peão passado ou um par de bispos, um Rei fraco, etc. Lembre-se - a força do

nosso oponente é a nossa fraqueza!

[1.-- Os pontos fracos podem ser de curto ou longo prazo e potenciais ou reais. Vamos discutir isso em detalhes.]

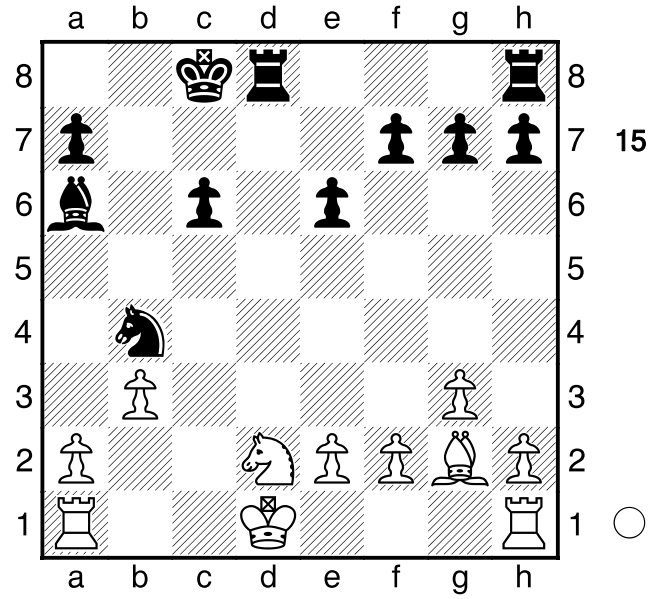
[1.-- Fraquezas de curto e longo prazo:]

[1.-- Um Rei sem castiçal no estágio de abertura, peças não desenvolvidas e peças penduradas são fraquezas de curto prazo. No momento em que o Rei não castigado é roque para a segurança ou as peças não desenvolvidas são desenvolvidas ou a peça pendurada é defendida / afastada, então aquela fraqueza particular desaparece. A partir disso, podemos inferir que, quando um oponente tem fraquezas de curto prazo, devemos agir imediatamente para tentar explorar a fraqueza antes que ela seja corrigida. Quando nosso oponente tem um Rei não castigado ou peças não desenvolvidas, devemos tentar abrir a posição (de preferência no centro) mesmo ao custo do peão para criar ameaças e ganhar espaço ou material.]

[1.-- Quando nosso oponente tem um peão passado, uma estrutura de peão melhor ou um par de bispos, ou quando temos um Rei indefeso, peões fracos e quadrados fracos, essas fraquezas são de longo prazo por natureza. Fraquezas de longo prazo significam problemas de longo prazo. O lado com vantagens de longo prazo deve tentar jogar de forma tranquila e descomplicada, trocando peças nos momentos corretos para simplificar a posição.]

□ Kramnik,Vladimir
■ Leko,Peter
Miskolc m rapid (5) 28.04.2007

1.♘f3 ♘f6 Algumas das análises de Kramnik do Informador Enxadrístico são mostradas e indicadas como tal neste jogo.
2.c4 c5 3.♘c3 ♘c6 4.g3 d5 5.d4 cxd4 6.♘xd4 dxc4 7.♘xc6 ♕xd1+ 8.♘xd1 bxc6 9.♗g2 ♘d5 10.♘e3 e6 11.♘xc4 ♗a6 12.b3 ♗b4+ 13.♗d2 ♗xd2+ 14.♘xd2 ♘b4 15.♔d1 0-0-0



Aqui podemos ver uma batalha típica de uma boa estrutura peão versus iniciativa e atividade da peça. Se as brancas conseguir neutralizar todas as ameaças das pretas e ao mesmo tempo levar suas peças para boas casas, ele terá uma vantagem de longo prazo na forma de uma melhor estrutura de peão. As pretas devem se esforçar para não permitir que as brancas consolide sua posição e tentar mantê-lo ocupado com novas ameaças a cada lance. **16.a3 ♘d5 17.♖c1 ♔b7 18.♔e1!** Kramnik encontra uma maneira forte de neutralizar a pressão das pretas no centro. Ele está planejando jogar e2-e3 e Bfl para trocar o bispo ativo em a6, seguido por Ke2 para conectar as torres.
18...e5 19.e3±

[Kramnik também dá 19.♘e4 ♔b6 20.♘c5 ♗c8 21.e3±
com uma vantagem para as brancas.]

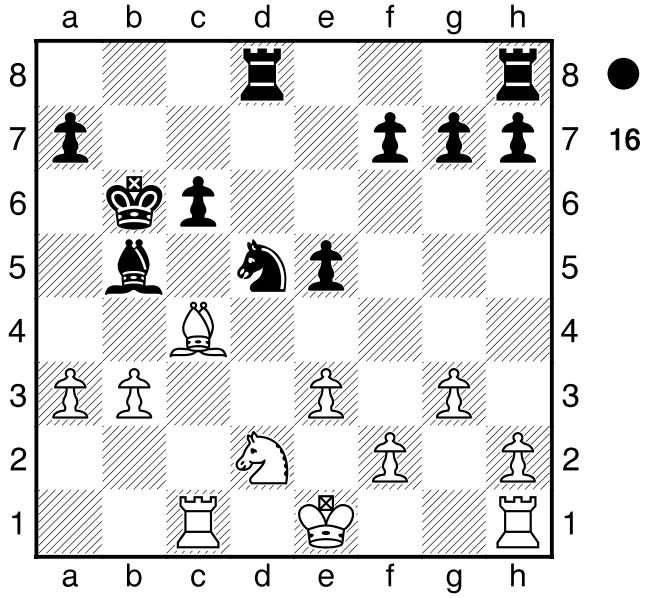
19...♔b6

[19...f5 poderia ser respondido com com 20.e4!? de acordo com Kramnik. fxe4 21.♘xe4 ♔b6 22.♘c5 ♗c8 *(22...♗b5? 23.a4+-)* 23.♔e2 ♗g4+ 24.f3±]

20.♗f1

[20.♘c4+ também foi possível ♗xc4 21.♖xc4 ♖d6 22.♔e2 ♖hd8 23.⩲hc1± mas Kramnik decide que o cavalo seria mais adequado para atacar os pontos fracos das pretas.]

20...♗b5 21.♗c4

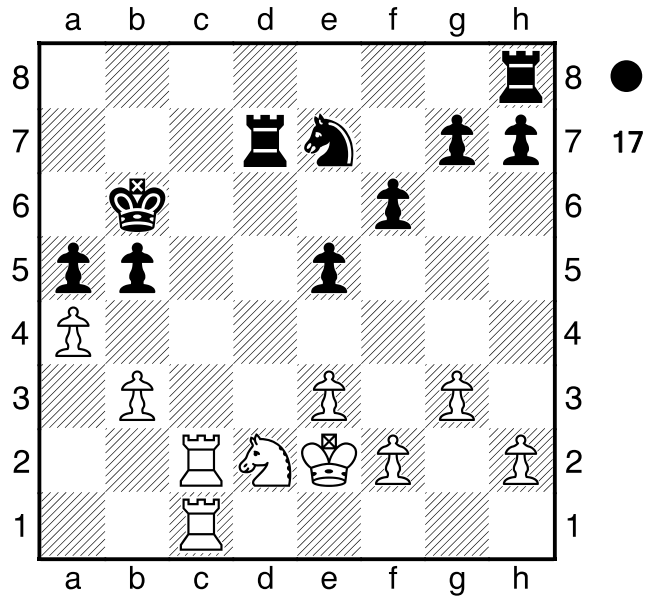


Para ativar o Ke2 em seguida. Podemos ver que as pretas perderam grande parte de sua iniciativa e as brancas estão consolidando sua vantagem. A estrutura de peão quebrada das pretas logo se tornará um problema. **21...f6 22.♔e2 ♖d7 23.♖c2 a5 24.♖hc1 ♘e7 25.♗xb5**

[Ainda mais forte era 25.a4! ♗xc4+ 26.bxc4! ♖hd8 *(*Ou *26...♖b8 27.♖b1+ ♔c7 28.♖xb8 ♔xb8 29.♘b3 ♖a7 30.⩲d2±* onde as brancas tem muita pressão. *)* 27.♖b1+ ♔c7 28.⩲cb2± Seguido por Ne4. O cavalo das pretas em 'e7' é especialmente passivo.]

25...cxb5 26.a4!↑

(Diagram 17)



O mero controle da coluna C não é suficiente para as brancas - ele está tentando combiná-lo com ameaças contra o Rei das pretas. **26...♖hd8 27.axb5 ♔xb5 28.♘e4 ♖a7** Outros movimentos também não ajudam as pretas:

[28...♔b6 29.g4±]

[28...♘d5 29.⩲c6↑ com a ideia R1c4, prendendo Rei das pretas.]

29.g4! Quando há cavalos a bordo, ganhar espaço avançando peões é um método importante de ganhar vantagem. **29...h6 30.h4 ♔b6 31.g5**

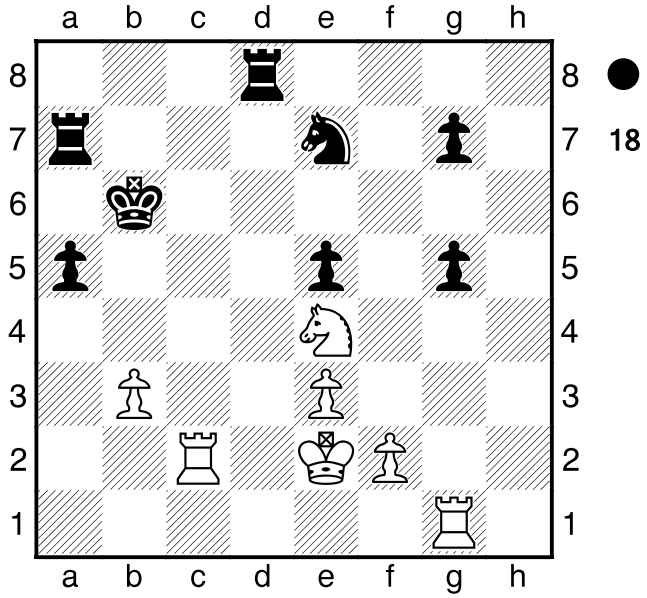
[31.♖c4 também deve ser levado em consideração, mantendo mais peões na diretoria e planejando Nc5-a4 para assediar o Rei das pretas.]

31...hxg5 32.hxg5 fxg5?!

[Pode ser 32...f5 foi melhor: 33.♘c5 ♘d5 34.♘d3! ♖e7 35.♖c6+ ♔b7 36.⩲g6±]

33.♖g1!

(Diagram 18)



as pretas ficam com dois peões fracos na ala do rei. **33...♖c8 34.♖d2!** É importante para as brancas manter o maior número possível de peças no tabuleiro para poder criar ameaças e representar problemas para as pretas.

[34.♖xc8 ♘xc8 35.♘xg5 ⩲e7± é um pouco mais fácil de defender para as pretas.]

34...♘c6 35.♖xg5 a4 Tentando desesperadamente trocar todos os peões.

36.bxa4 ♖xa4 37.♘d6

[37.♖b2+! ♖b4 38.♖xb4+ ♘xb4 39.♖xe5+- era mais forte.]

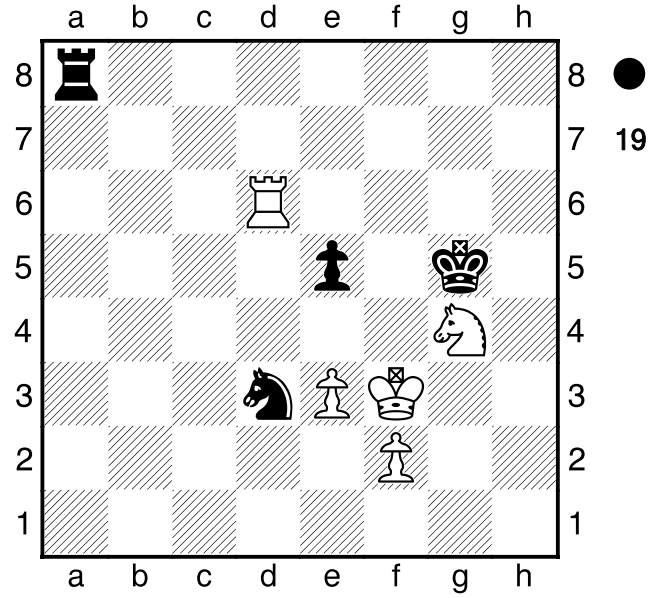
37...♖c7 38.♘e8

[Visto que este é um jogo rápido, é compreensível que tenha havido erros nesta fase do jogo de ambos os lados. 38.♖g6! ♖b4 39.♘e8 ♖c8 40.♘xg7 era mais preciso.]

38...♖ca7 39.♘xg7

[39.♔f3 ♖a2 40.♖xa2 ♖xa2 41.♘d6 ♔c5 42.♘e4+ ♔c4 43.⩲xg7± também daria as pretas menos chances de salvar do que o jogo.]

39...♖a2 40.♖xa2 ♖xa2+ 41.♔f3 ♔c5 42.♘f5 ♘b4 43.♘g3 ♔d5 44.♘e4 ♖a8 45.♘f6+ ♔e6 46.♘g4 ♘d3 47.♖g6+ ♔f5 48.♖f6+ ♔g5 49.♖d6



♖f8+?

[49...♘c5! provavelmente teria salvado o jogo para Leko. 50.♖d5 *(50.♘xe5 ♖f8+ 51.♔e2 ♖xf2+! 52.♔xf2 ♘e4+ 53.♔f3 ♘xd6=)* 50...♖f8+ 51.♔g2 ♔xg4 52.♖xc5 ⩲e8± com um final de jogo da torre empatado.]

50.♔g3+- Agora está tudo acabado. As pretas perdem seu último peão forçado.

50...e4 51.♖d5+ ♖f5

[51...♔g6 52.♘e5+ ♘xe5 53.♖xe5+-]

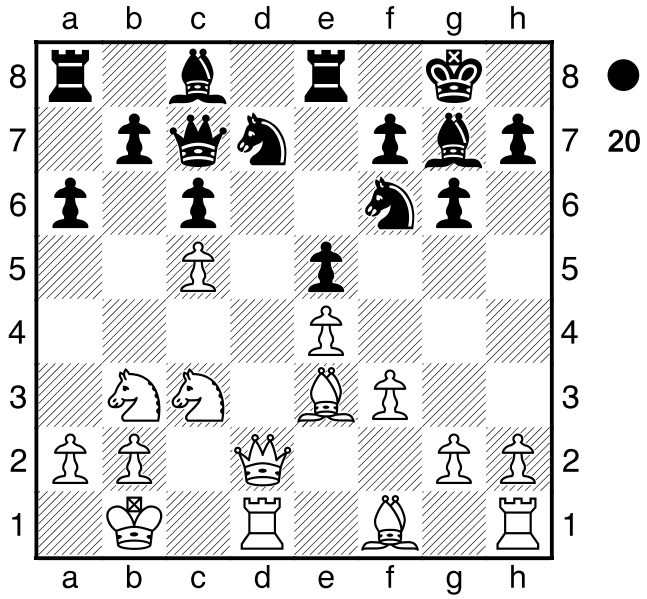
52.f4+! ♔g6 53.♖d4 ♘c5 54.♘e5+ ♔g7 55.♖c4 ♘d3 56.♘xd3 exd3 57.♖d4

1-0

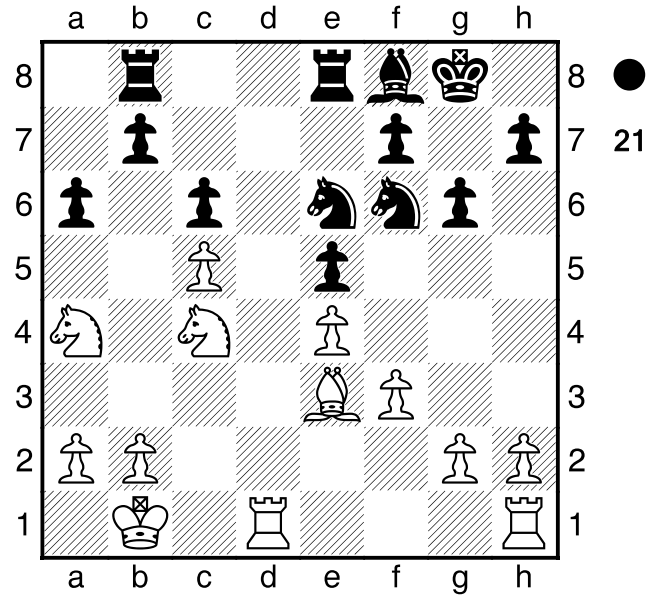
□ Geller,Efim P
■ Boleslavsky,Isaak
URS-ch20 Final (8) 09.12.1952

Fraquezas potenciais e reais: Vamos imaginar uma posição onde nosso oponente tem um peão sem qualquer outro suporte do peão. Isso significa que ele tem um peão fraco em potencial. Quando esse peão fraco em potencial fica sob ataque

direto, ele se torna uma fraqueza real. Uma fraqueza potencial não se transforma necessariamente em uma fraqueza real. Somente quando uma fraqueza potencial está sob ataque, ela se torna uma fraqueza real. Com isso, podemos aprender que devemos nos esforçar para atacar nosso oponente onde ele está fraco para tirar vantagem das áreas de fraqueza em potencial em sua posição. Se não atacarmos onde nosso oponente é fraco, não estamos agindo de acordo com nossos pontos fortes ou explorando seus pontos fracos. Devemos estar constantemente atentos a potenciais áreas fracas na posição, tanto para nós quanto para nossos oponentes. Precisamos esperar que nosso oponente exerça pressão sobre nossos pontos fracos e tome medidas de precaução contra possíveis ataques. **1.c4 ♘f6 2.♘c3 g6 3.e4 d6 4.d4 ♗g7 5.f3 0-0 6.♗e3 e5 7.♘ge2 ♘bd7 8.♕d2 c6 9.0-0-0 ♕a5 10.♔b1 a6 11.♘c1 ♖e8 12.♘b3 ♕c7 13.dxe5 dxe5 14.c5!**

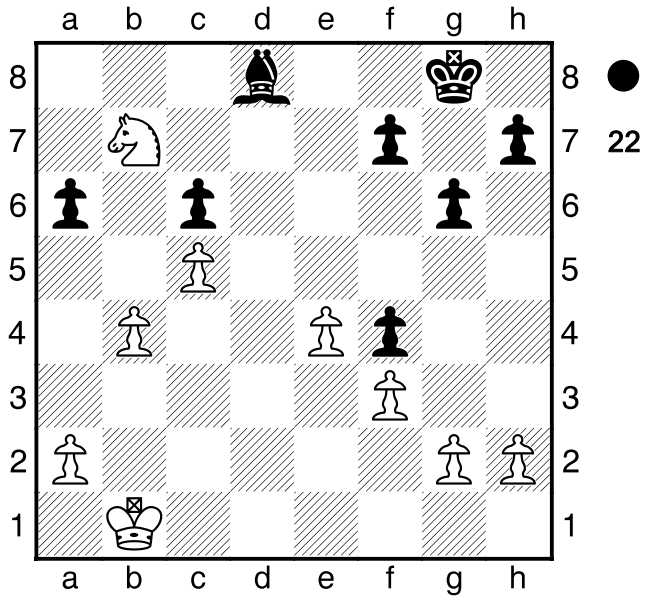


Com este lance, as brancas ganham mais espaço na ala da dama, ganha a casa c4 para suas peças e também fixa as casas b6 e d6 como pontos fracos. As brancas tentarão usar esses quadrados enquanto as pretas tentará usar d4 e f4. **14...♘f8** Com a ideia de jogar N e6 e Nd4 ou Nf4. **15.♕d6!** Quando temos uma vantagem posicional, devemos tentar chegar a um final onde seja mais fácil explorar nossas vantagens de longo prazo e tornar mais difícil para as pretas obter contra-jogo. **15...♘e6 16.♗c4 ♗f8 17.♕xc7 ♘xc7 18.♘a5** Por causa de sua posição passiva, as pretas é incapaz de obter qualquer coisa de seu controle sobre os quadrados d4 e f4. **18...♖b8 19.♘a4 ♗e6** Trocando uma peça para aliviar um pouco a pressão. **20.♗xe6 ♘xe6 21.♘c4**



Os cavalos das brancas dominam todos os quadrados fracos na posição das pretas. As brancas também controlam a coluna d e o bispo de casas escuras é ruim devido ao peão central em e5. Tudo isso garante que as brancas tenham uma vantagem clara. **21...♘c7 22.♘ab6 ♘e6 23.b4 ♘f4 24.♖d2 ♖bd8 25.♖hd1 ♖xd2 26.♖xd2 ♗g7 27.♘a5! ♖b8 28.♗xf4 exf4 29.♘d7!** as brancas simplificam em uma posição tecnicamente vencedora. **29...♖d8 30.♘xf6+ ♗xf6 31.♖xd8+ ♗xd8**

32.♘xb7+-

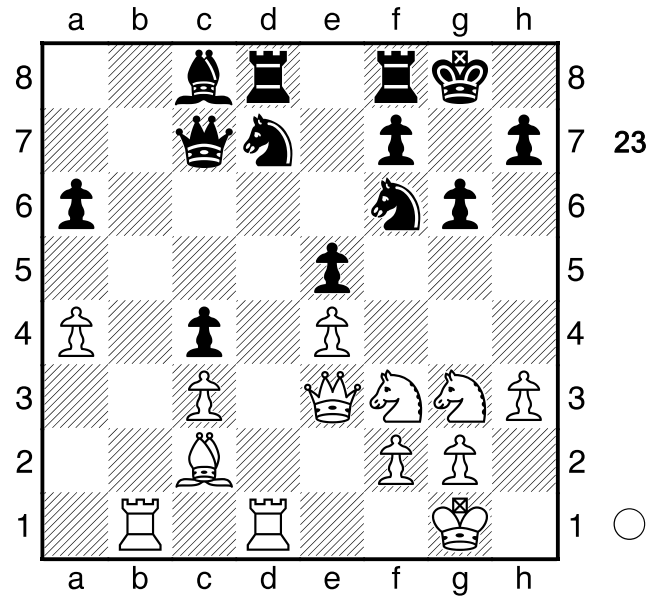


O resto é simples. As brancas só precisam trazer o Rei e criar um ala da dama passer.
32...♗c7 33.♔c2 ♔f8 34.♘d6 ♔e7 35.♘c4 ♔e6 36.♔d3 h5 37.♘d2 ♗e5 38.♘b3 ♔d7 39.♘d4 ♗f6 40.♔c4 ♗e5 41.a4 ♗f6 42.b5 cxb5+ 43.axb5 a5
[43...♗xd4 44.bxa6!]
44.♘c6
1-0

□ Keres,Paul
■ Gligoric,Svetozar
Zuerich (4) 23.05.1959

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0-0 8.c3 d6 9.h3 ♗b7 10.d4 ♘a5 11.♗c2 ♘c4 12.b3 ♘b6 13.♘bd2 ♘bd7 14.♗b2 c5 15.♘f1 ♖e8 16.a4 ♗f8 17.♘g3 ♕c7 18.♕d3 c4 19.bxc4 bxc4 20.♕d2 g6 21.♗a3 ♖ad8 22.♖ab1 ♗c8 23.♕e3 ♗g7 24.dxe5 dxe5 25.♖ed1 ♗f8 26.♗xf8 ♖xf8

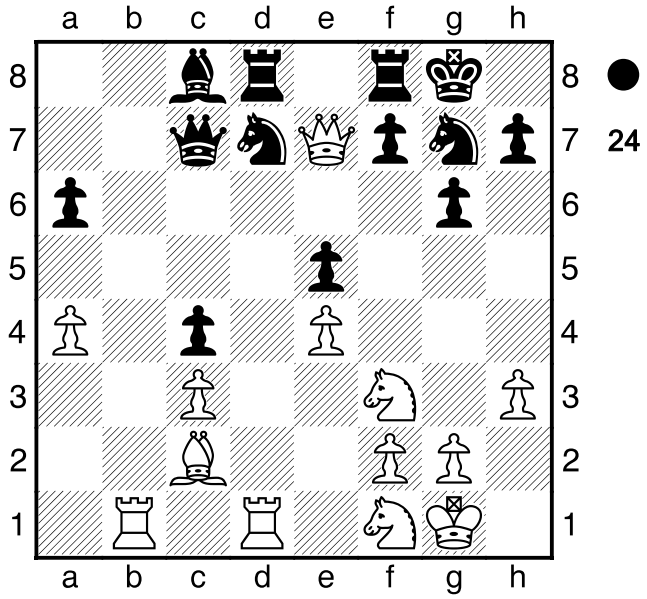
(Diagram 23)



27.♕g5! A posição parece complicada e não muito clara à primeira vista. Indo pela posição do Rei, podemos ver que o Rei das brancas está mais seguro, pois as casas escuras próximos ao Rei das pretas são fracos e podem ser explorados. Também podemos notar que as colunas b e d abertas estão sob o controle das brancas, levando à avaliação de que as brancas são melhores nesta posição.
27...♘e8?! as pretas planejam reforçar o peão de e5 com f7-f6 e redirecionar o cavalo para e6 via g7. As desvantagens desse plano são as seguintes: ele envolve uma perda de tempo, a casa d5 é deixado desprotegido, mais quadrados serão enfraquecidos após f7-f6 e o plano não melhora a posição das outras peças das pretas.
[Depois do mais sólido 27...♔h8 28.♖b4 a5 29.♖b5 ⩲de8± A vantagem das brancas é mantida sob controle.]
28.♕e7 Explorando a desvantagem de N e8 - o cavalo em d7 está sob tremenda pressão agora. **28...♘g7?!**
[28...f6 29.♖b4? *(29.♘f1 ♖f7 30.♕a3 ♘f8 31.♖xd8 ♕xd8 32.♘e3+-*
O peão de c4 é fraco e Rdl é o

próximo.) 29...♖f7 30.♕e6 ♘c5 31.♕xc4 ♖xd1+ 32.♗xd1 ♘d6 33.♕e2 a5 34.♖b1 ⩲a6↑ as pretas tomaram a iniciativa e até termina tendo a melhor posição.]

29.♘f1!

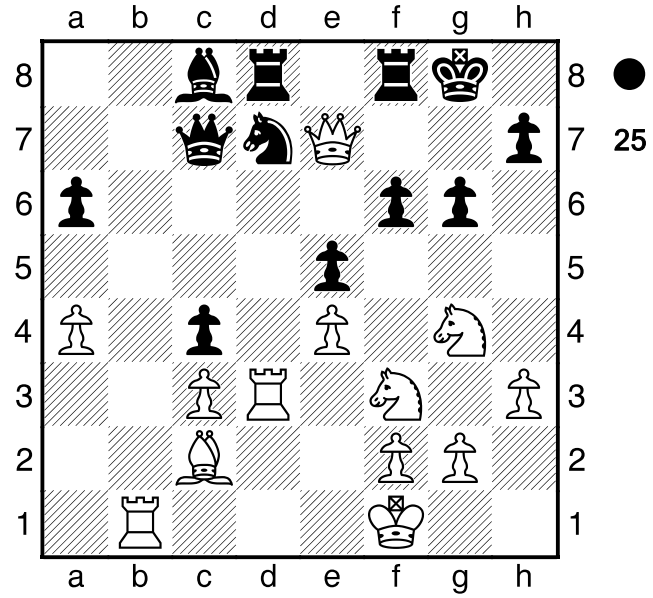


Visto que as pretas não tem nenhuma ameaça ou ideia que valha a pena prevenir, as brancas se concentra em melhorar sua peça pior colocada para uma casa melhor. Esta combinação de profilaxia e melhoria de peças pode nos ajudar a lidar com a maioria das posições sem quebras de peão razoavelmente bem. **29...♘e6 30.♘e3 ♘f4** Controlando a casa d5 e ameaçando Ne2 +. **31.♔f1** Parando a ameaça das pretas. **31...f6?** Preparando Rf7 e protegendo o peão de e5, mas isso é muito enfraquecedor.

[as brancas são claramente melhores depois de 31...♖fe8 32.♕h4 *(32.⩲d6±)*]

32.♘g4!+- Não há defesa contra a ameaça de Nh6-f7 das brancas, ganhando uma qualidade. **32...♘d3 33.♖xd3!!**

(Diagram 25)



Um ataque direto ao Rei das pretas termina o jogo em favor das brancas. **33...cxd3 34.♗b3+ ♔h8 35.♘xf6!** O ponto-chave para a combinação das brancas. **35...♖xf6 36.♘g5!** A Dama das pretas estão pendurado em c7, então não há como defender o h7- peão. **36...♖xf2+ 37.♔g1!** Precisão até o fim.

[37.♔xf2 ♕c5+ 38.♕xc5 ♘xc5 39.♘f7++- também está ganhando, mas Keres quer forçar xeque-mate.]

37...♖f1+ 38.♔h2! E xeque-mate não pode mais ser interrompido.

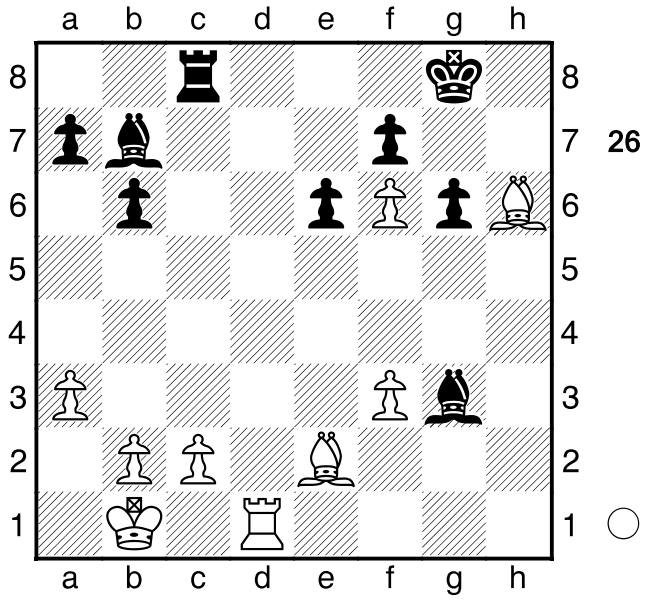
[38.♔xf1 ♖f8+ 39.♔g1 ♕c5+ deixaria as pretas fora do gancho completamente.]

1-0

□ Topalov,Veselin
■ Ivanchuk,Vassily
Las Palmas (4) 12.12.1996

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘d2 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♘g5 ♘gf6 6.♗d3 e6 7.♘1f3 ♗d6 8.♕e2 h6 9.♘e4 ♘xe4 10.♕xe4 ♘f6 11.♕e2 ♕c7 12.♗d2 b6 13.0-0-0 ♗b7 14.♔b1 ♖d8 15.♖hg1 c5 16.dxc5

♕xc5 17.a3 0-0 18.g4 ♕d5 19.g5 ♕xf3 20.gxf6 g6 21.♗xh6 ♗xh2 22.♖h1 ♕xe2 23.♗xe2 ♖xd1+ 24.♖xd1 ♖c8 25.f3 ♗g3



26.♗g7? Isso joga fora a maior parte da vantagem das brancas.

[26.♖d7! teria decidido o jogo a favor das brancas. ♖c7 *(26...♗c7 27.♖e7!+-* Profilaxia ativa! as pretas estavam ameaçando Bc6 para afastar a torre das brancas ativa da 7ª linha. Agora *♗c6* é respondido com *28.♗a6!)* 27.♖d8+ ♔h7 28.♗g7 ♖c8 29.♖d7! Um lance importante, forçando a torre das pretas à 7ª linha. *(*O imediato *29.♖d1* é respondido com *g5)* 29...♖c7 30.♖d1 Rh1 + ameaçador. g5 *(30...♗h4 31.♖d8 ♖c8 32.♖d7!)* 31.♖d8!+- e Bd3 + vem em seguida com xeque-mate. Esta triangulação vencedora com a torre é bastante impressionante.]

26...g5! Facilitando a fuga do Rei das pretas. **27.♖d7?**

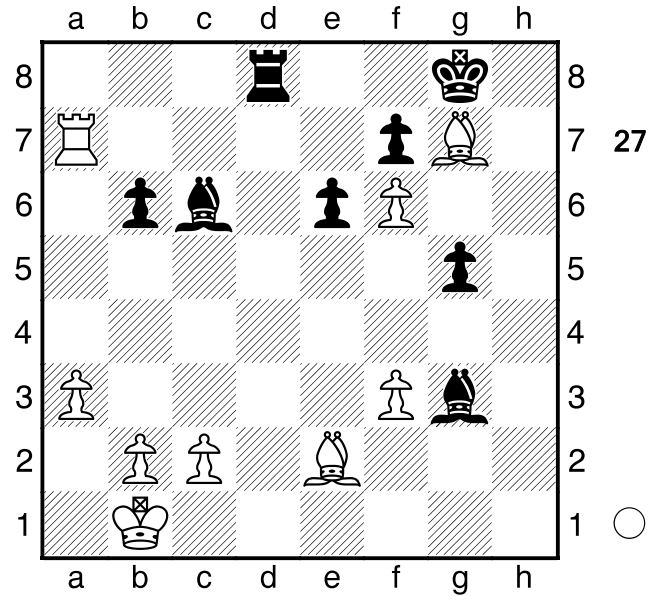
[27.♖h1 é respondido com ♗h4= Outro ponto importante do g5.]

[Melhor era 27.c4 a5 28.b4±]

27...♗c6! Ivanchuk com razão vai para a atividade de peça ao custo do peão, embora aqui ele realmente não tivesse muita escolha!

[Também foi possível 27...♗d5!? 28.♖xa7 ♔c4!⩱]

28.♖xa7 ♔d8!±



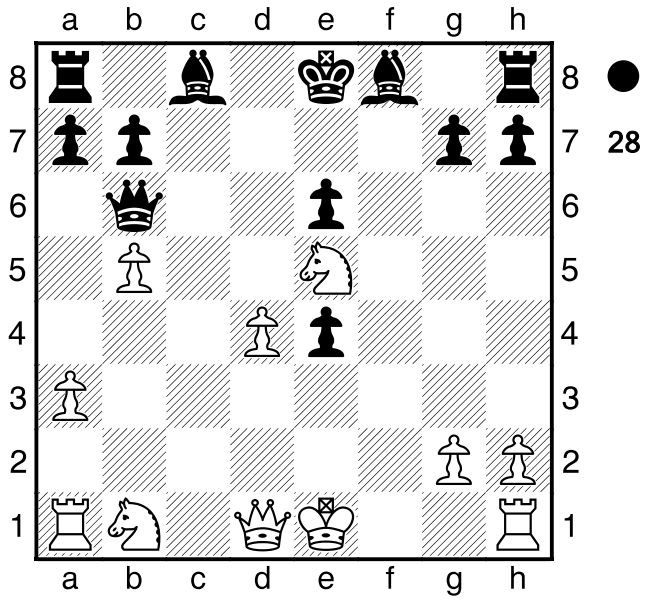
as pretas tomaram a iniciativa e venceu o jogo: **29.a4 ♗e5 30.a5 ♖d2 31.♗c4 b5 32.♗b3 ♗xf3 33.♖e7 ♖d6 34.♖e8+ ♔h7 35.♗f8 ♖d1+ 36.♔a2 ♗xf6 37.a6 g4 38.c4 ♖d2 39.cxb5 g3 40.b6 g2 41.♗c5 ♗xb2** Os dois jogos anteriores nos mostram a importância da segurança do Rei. Este elemento desempenha um papel crucial na avaliação da posição e no jogo subsequente.

0-1

□ Potkin,Vladimir
■ Filippov,Valerij
RUS-chT Togliatti (5) 20.05.2003

- 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♕b6 6.a3 ♘h6 7.b4 cxd4 8.cxd4 ♘f5 9.♗e3 f6 10.♗d3 ♘xe3 11.fxe3 fxe5 12.b5 ♘xd4 13.exd4 e4 14.♗xe4 dxe4 15.♘e5

(Diagram 28)



A ala do rei peões das brancas estão quebrada, mas passando pela segurança do Rei, podemos ver que o Rei das pretas está em muito mais perigo de ser atacado. Este único fator decide a avaliação da posição em favor das brancas. **15...♗d7!** as pretas estão até um peão, e ele entende que qualquer perigo para ele aqui é devido à posição insegura de seu Rei. Portanto, ele tenta castigar ala da dama o mais rápido possível. **16.0-0**

[16.♕h5+?! g6 17.♘xg6 é muito otimista: 0-0-0 18.♘xh8 ♕xd4 e as brancas estão presas. 19.♖a2 ♗xb5-+]

[Após 16.♘xd7 ♔xd7 17.0-0 ♖d8 18.♘c3 ⩲c8⩱ as pretas são capazes de fazer roque artificial de qualquer maneira.]

16...0-0-0⩱ Agora que os dois reis estão razoavelmente seguros, a atividade da peça será o principal fator que decide a avaliação da posição. Além do peão extra, as pretas também pode colocar muita pressão no peão de d4 das brancas.

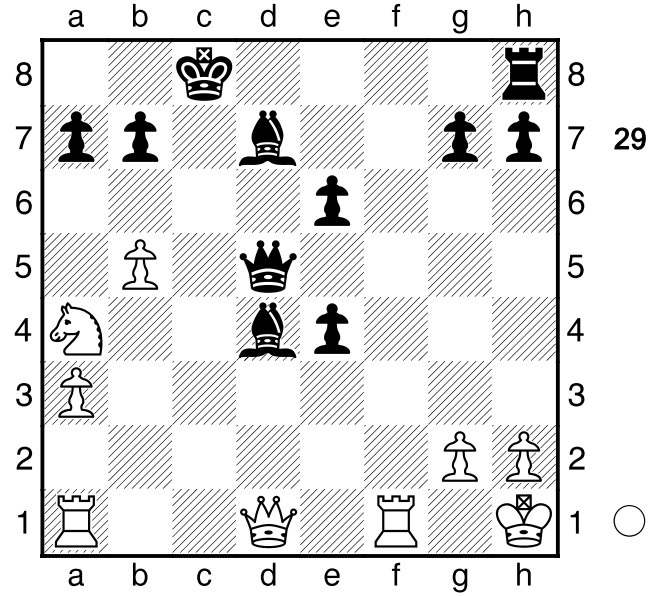
17.♘c3

[17.♘f7 seria respondido com ♗xb5-+]

17...♗c5?! Este lance é baseado em um erro de cálculo ou de julgamento.

[A maneira correta de proceder era 17...♗e8! defendendo a casa-f7 enquanto pressiona d4. 18.♘e2 ♔b8 19.♔h1 ♗d6! *(*as pretas não devem tocar no peão de b5 *19...♕xb5?!* tendo em vista *20.⩲b1↑)* 20.♘f7 *(20.♘c4 ♕xb5 21.♘xd6 ♖xd6 22.♘c3 ♕d7! 23.♘xe4 ♖xd4-+* e as pretas estão apenas dois peões a mais. *)* 20...♗xf7 21.♖xf7 ♖hf8! A atividade é mais importante do que contar peões nesta posição. 22.♖xg7 ♖f2 23.♖b1 e5⩱ A posição das brancas está sob grande pressão devido ao sua Dama e cavalo passivos.]

18.♘a4 ♗xd4+ 19.♔h1 ♕d6 20.♘f7 ♕d5 21.♘xh8 ⩲xh8⩳

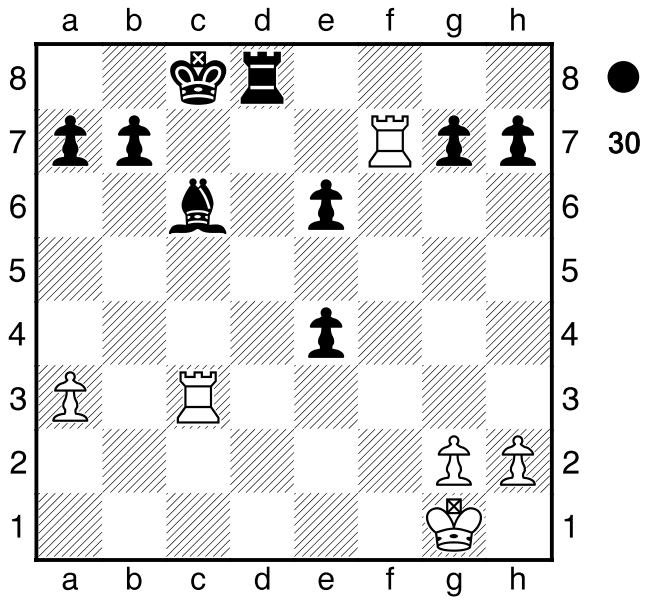


as pretas desistiram de uma qualidade, mas tem dois bispos e o peão 'e' foi passado, o que lhe dá uma compensação adequada. **22.♘c3!** Trazendo a peça fundamental para o jogo imediatamente, usando táticas simples. Possivelmente as pretas não percebeu, que talvez contasse com jogar contra o cavalo offsides.

22...♗xc3 23.♕c2 as brancas recuperam a peça forçado. **23...♕d2**

[23...♕c5 24.⊘ac1±]

24.♖ac1 ♕xc2 25.♖xc2 ♗xb5 26.♖f7 ♖d8 27.♖xc3+ ♗c6 28.♔g1



as pretas tem uma torre, bispo e três peões contra as duas torres ativas das brancas. Normalmente o lado para baixo da qualidade não deve querer trocar sua própria torre, mas neste caso 28. . . Rd7 é necessário para defender a ala do rei peões. Depois disso, as pretas devem ter contra-jogo suficiente para segurar e o jogo logo estará empatado. Neste exemplo, vimos que os papéis importantes desempenhados pela segurança de Rei e a atividade da peça têm precedência sobre outros fatores. **28...♖d1+**

[28...♖d7]

29.♔f2 ♖d2+ 30.♔e1 ♖xg2 31.♖g3 ♗e8 32.♖c3+ ♗c6 33.♖g3 ♗e8 ½-½

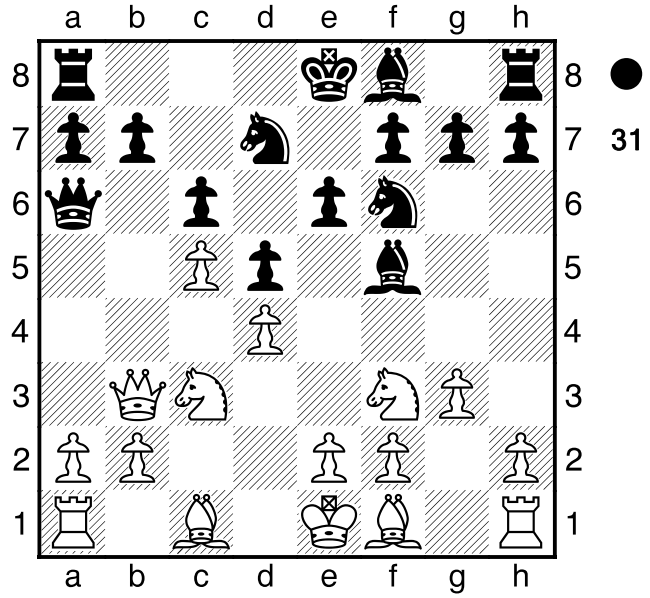
□ Landa,Konstantin
■ Khismatullin,Denis Rimovich
RUS-chT 21st (2.3) 08.04.2014

1.d4 ♘f6 2.g3 d5 3.♗g2 c6 4.♘f3 ♗f5 5.c4 e6 6.♘c3 ♘bd7 7.♕b3 ♕b6 8.c5

Este avanço, ocupação de espaço, é típico neste tipo de estrutura. **8...♕a6**

[Mais comum é 8...♕xb3 9.axb3 onde as brancas tentarão colocar pressão sobre as pretas usando a coluna a aberta e o avanço potencial b4-b5.]

9.♗f1!



Um recuo inesperado para assediar a Dama das pretas em a6, ameaçando e2-e4. Este lance explora a desvantagem do último lance das pretas. **9...♗e4**

[9...♘e4 poderia ser respondido com com 10.e3 b5 11.⊘h4!± com ideias de f2-f3 e captura em f5, dando as brancas um bispo de casas claras sem oposição.]

10.♘xe4 ♘xe4 11.♘d2! Trocando a peça mais ativa do oponente imediatamente. Nunca ignore por muito tempo uma peça inimiga forte. **11...♘xd2**

[11...♕a5! leva a variações interessantes: 12.♕xb7?! Este não é um peão que as brancas deveriam tomar. *(*Melhor era *12.f3 ♘xd2 13.♗xd2 ♕c7=* com uma posição quase igual, já que as pretas jogarão e6-e5 em breve com contra-jogo *)* 12...♖b8 13.♕xc6

♗xc5!! A única maneira de punir o agarramento do peão das brancas. As pretas devem prosseguir com energia. 14.dxc5 *(14.♗g2 ♘xd2 15.♗xd2 ♗b4 16.♗c3 ♦e7!↑* Com a chegada do Rhc8, as pretas tomaram a iniciativa. *)* 14...♔e7! 15.e3 ♦exc5↑ as brancas estão em apuros, as pretas ameaçam Rhc8 e Ne5, vencendo a Dama]

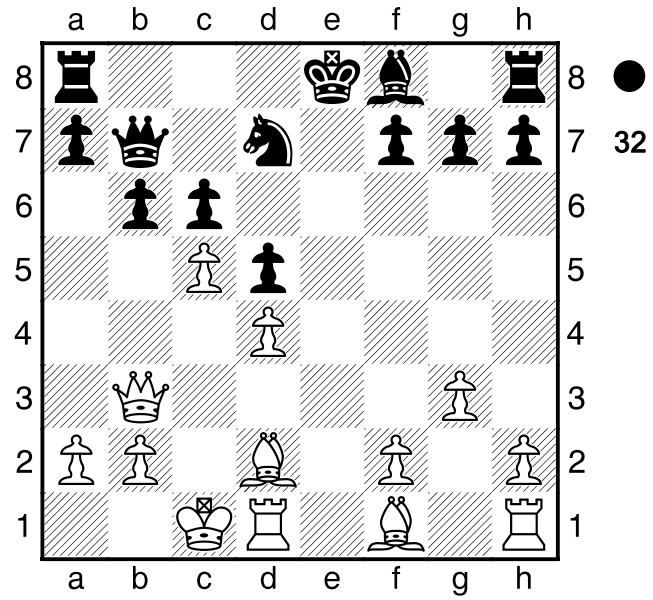
12.♗xd2 **b6** Quando falta espaço, é importante desafiar peões avançados e lutar por espaço com uma pausa. Esse lance também facilita a retirada da Dama quando ela é atacada pelo bispo em fl.

13.e4! Lutando pela iniciativa. Observe como jogadores fortes nem sempre reagem imediatamente aos avanços do peão. As trocas do Peão devem ser feitas apenas quando nos beneficiarem diretamente. **13...♕b7** **14.exd5** Abrindo o centro para o par de bispos e a coluna 'e' para atingir o Rei das pretas. GM Landa provavelmente viu seus próximos movimentos com antecedência.

14...exd5 **15.0-0-0!**

[Depois da calma 15.♗d3 ♗e7 16.0-0 0-0 17.♖fe1 ♗f6 18.♦e3± A vantagem das brancas é mínima.]

(Diagram 32)



Para melhorar os jogadores, a presença de peões em c5 e b6 seria enervante e eles tentariam liberar a tensão imediatamente jogando cxb6. Esta qualidade dará à torre das pretas em a8 uma coluna aberta. Devemos evitar trocas que melhorem as peças do nosso oponente ou a estrutura de peão de maneira significativa, a menos que a qualidade leve a algum benefício concreto.

15...♗e7 **16.♖e1** Impedindo as pretas de roque. **16...♘f6** Enquanto estiver na ofensiva, você deve procurar todos os movimentos de força e tentar explorar a desvantagem de cada um dos movimentos de seu oponente. Aqui o cavalo saiu da ala da dama e não controla mais o c5.

17.cxb6! O momento certo para a troca, já que Bb4 é uma ameaça muito séria.

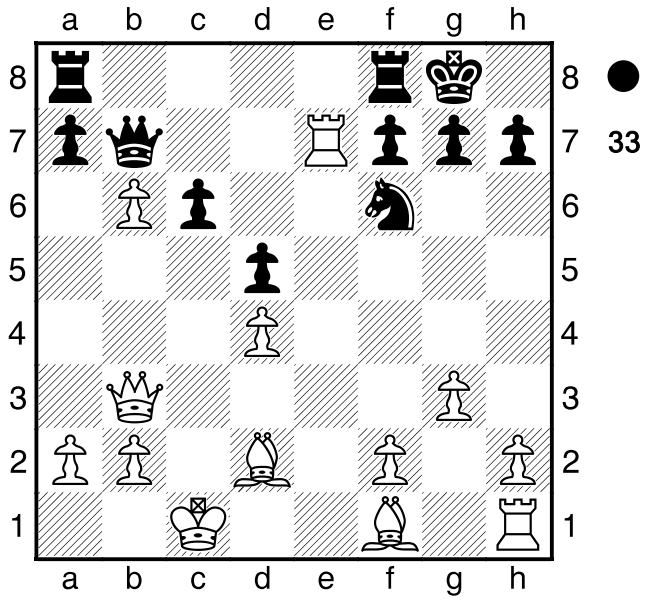
17...0-0 Forçado.

[17...axb6 perde depois de 18.♗b4 c5 19.♗xc5!+-]

18.♖xe7!

[18.♗a6 ♕xa6 19.b7 ♖ae8 20.♗f4 ♦d7∓ não leva a nada para as brancas.]

(Diagram 33)



Mudando drasticamente o caráter do jogo. Para a qualidade, as pretas terão que lidar com um peão passado em b7 e um par de bispos das brancas. **18...♕xe7 19.b7**

[19.♗b4? corre para c5 20.♗xc5 ♕e1+-+ e as brancas tem que rastejar com Qdl.]

19...♖ab8 20.♗a6 ♘e4

[20...♕e4?! ganhar um peão não funciona: 21.♖d1 ♕xd4 22.♗e3 ♕e5 23.♔xa7±]

[20...c5 Tentar abrir a ala da dama é interessante, mas as brancas estão melhores depois de 21.♖e1 ♕d7 22.♗f4 ♕c6 23.♗xb8 ♖xb8 24.♕a3 cxd4+ 25.♔b1 ♘e4 26.♔e2!± seguido por Rc2.]

21.♖e1?! Natural, mas um erro.

[Era Mais forte 21.♗b4! ♘d6 *(21...c5 é respondido com 22.dxc5 ♕d7 23.f3! ♕c6 24.fxe4 ♕xa6 25.exd5 ♕xb7 26.♔a3!±)* 22.♕a3 o que leva à seguinte linha com a melhor jogada: ♖fd8 23.♖e1 ♕f6 24.♗xd6 ♖xd6 25.♕c5 ♕xf2 26.♖e2 ♕f1+ 27.♔c2 ♕f5+ 28.♗d3 ♕d7 29.♕xa7 A fraqueza da linha de trás das pretas o impede de ser capaz de capturar em b7. ♕c7 30.♖e7! ♕d8 31.a4! ♔f8 32.♖e3 ♕c7 33.♔a6±]

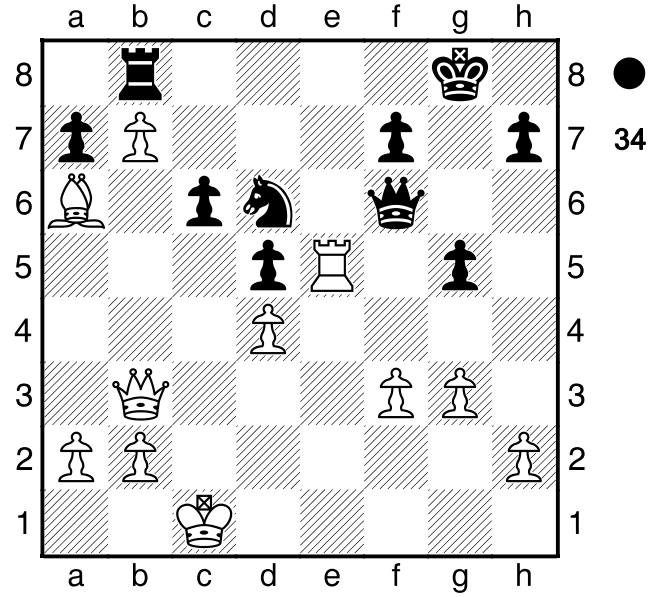
21...♕f6?! Retribuindo o favor.

[A melhor defesa das pretas foi 21...♕c7! ameaçando Nxd2 e Qa5 +. 22.♖xe4 *(22.♗f4?? ♔a5∓* com um ataque duplo contra a torre e o bispo das brancas. *)* 22...dxe4 23.♕b4 Embora as brancas estejam em baixa em duas bolsas, o peão de b7 é forte e o Bf4 vai recuperar algum material. ♖fd8 24.♗f4 ♕b6 25.♕xb6 axb6= Um final de jogo complicado que deve ser comparado com a melhor jogada. Os torres das pretas não podem alcançar muito contra os bispos das brancas e peão 'b'.]

22.♗f4 g5?! Isso enfraquece o Rei das pretas.

[22...♕xd4 23.♗e3 ♕f6 24.♔xa7±]

23.♗xb8 ♖xb8 24.f3 ♘d6 25.♖e5+- Agora as brancas tem um peão extra e a posição mais ativa.



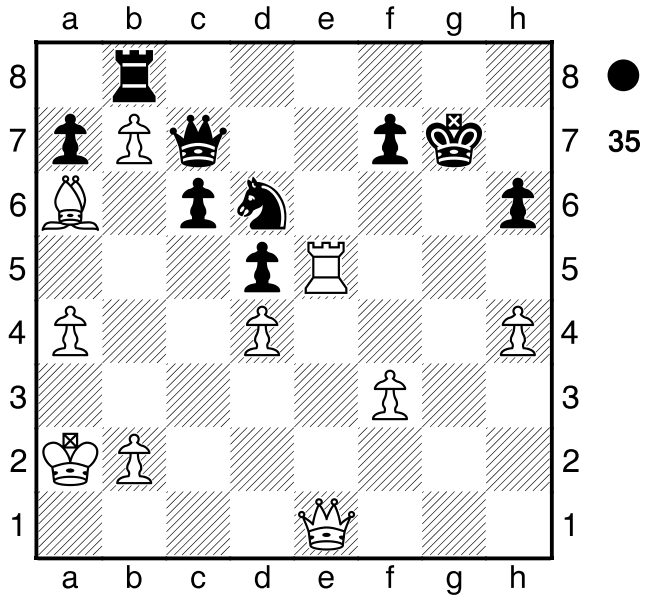
25...h6 26.♕b4 ♕d8 27.a4 ♔g7

28.♔b1! Protegendo o Rei para evitar qualquer truque. **28...♕f6**

[28...♕c7 29.♕c5 ♘xb7 30.♕xa7]

29.♔a2! ♕d8 30.h4 Somente depois de garantir a segurança de seu Rei, as

brancas embarca na ação direta. 30...gxh4 31.gxh4 ♕c7 32.♕e1!



Mudando de lado, Rei das pretas é muito vulnerável e logo sofre um ataque decisivo. 32...♕b6 33.♕g3+ ♔f8 34.♕f4 ♔g7 35.♖h5 f6 36.♖xh6 ♕d8 37.h5 ♘e8 38.♕g4+ ♔f8 39.♕e6 Neste jogo, as pretas fizeram o lance provocativo 9. . . Qa6 e as brancas aceitaram o desafio corajosamente, jogando o lance não regular 10.Bf1! Na fase de abertura, se quisermos lutar pela iniciativa ou vantagem, devemos aproveitar as oportunidades que surgirem por meio de jogadas provocativas e inusitadas do nosso adversário. Exatamente quando parecia que as pretas haviam resolvido seus problemas iniciais e neutralizado a iniciativa das brancas jogando com 18. . . 0-0, as brancas adicionou mais combustível ao fogo, indo para complicações com 19.Re7! Em posições com iniciativa, é importante não perdê-la completamente ao fazer jogadas silenciosas, mas devemos correr outros riscos para manter a iniciativa em curso, pois existe o perigo de a iniciativa passar para o adversário. As brancas perderam uma boa chance em 21.Bb4, que poderia ter permitido que ele jogasse pela vantagem, e as pretas retribuiu o elogio cometendo um erro com 21. . . Qf6? Uma vez que a vantagem das brancas ficaram clara, ele teve o cuidado de manter seu Rei seguro antes de realizar qualquer operação ativa para tentar converter sua vantagem em uma vitória.
1-0

[% evp 0,1,28, -23] Resumo do capítulo
1.-- Usando os fatores que discutimos, podemos avaliar quem é melhor em qualquer posição, quais são os pontos fortes e fracos de ambos os lados, em que lado do tabuleiro devemos basear nosso jogo, se devemos jogar com silêncio ou ação abordagem empacotada e muito mais.

[1.-- Você deve ter notado que dediquei menos espaço ao fator da estrutura de peão (incluindo espaço e fragilidades), embora seja um aspecto bastante importante da avaliação de qualquer posição. Isso porque eu acredito que a segurança do Rei, a atividade da peça e o equilíbrio do material têm um papel maior em influenciar a avaliação de uma posição. É apenas quando esses três fatores estão relativamente equilibrados, ou não favorecem muito um jogador, que a estrutura começa a desempenhar um papel muito maior.]

[1.-- Agora que sabemos os diferentes fatores que precisam ser considerados para avaliar adequadamente uma posição, podemos usar essa habilidade durante nossos jogos / análise ao tentar escolher entre várias continuações. Como você notará, este capítulo é muito maior do que outros capítulos, simplesmente porque a

avaliação é um tópico vasto e extremamente importante!]

[% evp 0,1,28, -25] Capítulo 2 O problema das escolhas 1.-- Geralmente queremos ter nosso bolo e comê-lo! Para cada vantagem que buscamos no tabuleiro, devemos estar dispostos a pagar o preço adequado. Se quisermos lançar um ataque ala do rei, então podemos ser forçados a nos deixar vulneráveis a ataques na ala da dama ou no centro. Se quisermos ganhar uma vantagem de espaço avançando nossos peões, estaremos temporariamente ignorando nosso desenvolvimento nessa fase do jogo.

[1.-- Em seu livro How Life Imitates Chess, Kasparov discute a avaliação de uma posição por três critérios: tempo, material e qualidade. "Tal", diz ele, "valorizava o tempo acima de tudo. Quando seu gênio atacante estava em pleno voo, suas peças pareciam mover-se mais rápido do que seus oponentes. "]

[1.-- "QUANDO ATACAR, ESTAR À FRENTE É MAIS IMPORTANTE DO QUE MATERIAL, MAS QUANTO MATERIAL POR QUANTO TEMPO?" - KASPAROV]

[1.-- A beleza do xadrez reside no fato de que não existe uma solução única e correta para a maioria das posições em nossos jogos. É claro que existem milhares de posições nas quais existe apenas um caminho correto. Ainda assim, na maioria das outras posições, há muito espaço para criatividade e ajuste. Existem tantas abordagens à nossa disposição. Podemos usar nossas próprias preferências, gostos, gostos e desgostos em relação ao nosso estilo de jogo. Podemos levar em consideração nossa forma atual naquele dia, as demandas da situação do torneio, o estilo de jogo do oponente, seus pontos fortes e fracos e inúmeros outros fatores que influenciam nosso julgamento para nos ajudar a encontrar uma solução ideal para o problema em questão.]

[1.-- - Escolhas na ordem do lance; - Opções quanto a aberturas; - Escolhas nos planos ou abordagem; - Opções de qualidade; - Opções na escolha da coluna correta para torres; - Opções para manter a tensão; - Opções de qualidade, quantidade e prazo; - Opções entre jogar pelo seguro e correr riscos; - Jogando movimentos que nos dão mais escolhas na nossa próxima jogada; e - Jogando movimentos necessários em vez de movimentos bonitos.]

[1.-- É mais fácil jogar um lance se for mais ou menos forçado do que quando somos apresentados a uma escolha de opções. O problema das escolhas surge quando temos mais de um lance ou ideia de aparência razoável, mas só podemos escolher um para seguir.]

[1.-- Em um jogo de xadrez, estamos constantemente no processo de tomar decisões, seja consciente ou inconscientemente. É importante perceber que temos escolhas diante de nós, em muitas situações. Não devemos nos deixar levar pelo primeiro lance que vem à mente. É impossível cometer um erro quando seu lance é forçado, mas é fácil escolher um lance incorreto entre muitas opções.]

[1.-- De certa forma, jogar xadrez é como tentar atravessar um rio turbulento cheio de crocodilos e pedras semelhantes. Se estivermos equipados com apenas uma peça de pau na mão, é importante cutucar o objeto parecido

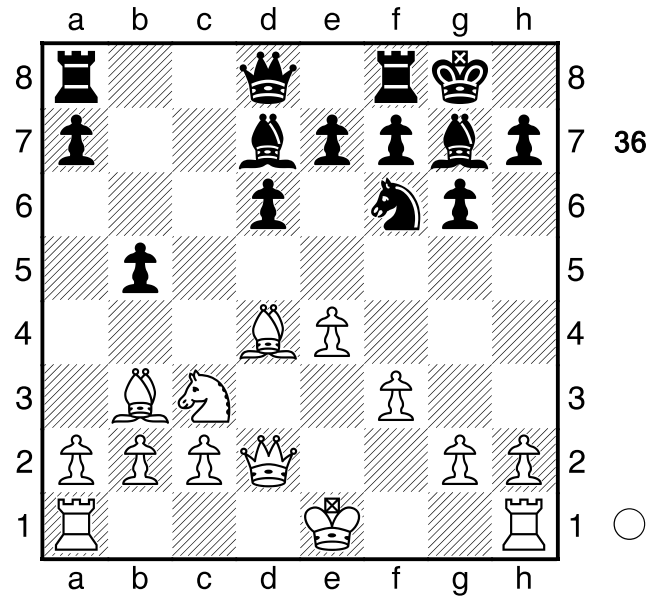
com uma rocha com o pedaço de pau para garantir que seja uma pedra, e não um crocodilo, e só então colocamos o pé nele. Esse processo deve ser repetido até chegarmos ao outro lado do rio. As rochas e os crocodilos representam os movimentos corretos e bonitos, respectivamente. Os movimentos bonitos não precisam significar que estão sempre corretos. A analogia de cutucar com nosso bastão representa o processo analítico em nossa mente. Usando nossa análise, podemos descobrir e confirmar que nosso lance é o certo.]
[1.-- Lasker expressou este processo, "Quando você vê um bom lance, procure um melhor". Isso nos ensina que existem movimentos bonitos e bons. Nossa análise por si só deve estabelecer a diferença entre os dois - não os nossos gostos ou preconceitos. Podemos gostar de mexer as nossas peças no tabuleiro de uma certa forma, e devemos analisar essas jogadas primeiro, mas isso não deve ser um fator na decisão da jogada final a ser jogada. É essencial para seja o mais objetivo possível, sem restringir nossos instintos naturais. Não é uma tarefa fácil, mas é perfeitamente possível!]
[1.-- Também nos ensina a importância da qualidade de "busca" necessária para ser um bom jogador. Estamos constantemente em busca do melhor lance, mesmo depois de detectar movimentos que parecem "lógicos" ou "forçados".]
[1.-- Depois de estabelecermos que nossa mudança não é forçada, primeiro precisamos pesquisar as opções disponíveis para nós. Para isso, sugiro fortemente o emprego da "técnica de varredura" para fazer uma lista de possíveis movimentos bonitos, o que chamamos de "movimentos candidatos".]
[1.-- Para empregar a técnica de escaneamento, primeiro escaneie o tabuleiro da coluna a para a coluna h, começando com as peças e depois os peões. Tente encontrar todos os movimentos bonitos possíveis para cada peça e faça uma lista mental. Em seguida, faça o mesmo para todos os peões. Agora temos uma lista completa de todos os movimentos candidatos na posição. Podemos então prosseguir para seguir qualquer uma das abordagens abaixo:]
[1.-- - Remover jogadas feias da lista por processo de eliminação; - Analisar as continuações mais forçantes (xeques, capturas, ameaças e quebras de peão) para ver se funcionam; ou - Analise o lance de que você mais gosta e se parecer que não vai funcionar, siga o processo de eliminação para descartar ideias ruins ou procure a continuação mais forte.]
[1.-- Quando eu era um jogador promissor, li sobre a técnica de digitalização em um livro cujo nome não consigo lembrar. O conceito brilhante do autor me ajudou a identificar todos os movimentos bonitos em uma posição.]
[1.-- A "Árvore da Análise" de Kotov do livro Think Like a Grandmaster foi aprimorada por GM Nunn em seu livro Secrets of Practical Chess. O livro de GM Tisdall, Melhorar Seu Xadrez Agora, e o artigo de GM Krasenkow "Vagando na Selva" em Ataque e Defesa de Dvoretsky, todos tentaram explicar e desvendar a arte de analisar e calcular variações. Para qualquer pessoa interessada em estudar a arte da análise,

recomendo os livros acima.]
[1.-- Quando somos apresentados a escolhas de movimentos, devemos perceber que é importante escolher o mais prático. Devemos adiar a tomada de uma decisão comprometida entre as opções e jogar uma jogada que seja mais ou menos forçada, ou que deva ser jogada de qualquer maneira. Dessa forma, evitamos fazer uma escolha incorreta, especialmente quando uma opção mais prática está disponível.]
[1.-- Princípios contraditórios ocorrem em todo o conselho em qualquer posição. Precisamos escolher o princípio apropriado para a posição em questão, a fim de encontrar a melhor jogada ou um plano decente.]
[1.-- Em cada um dos exemplos a seguir, um ou ambos os jogadores terão que enfrentar o problema de escolhas. Aconselho o leitor a prestar muita atenção a cada exemplo, tendo consciência do tema em questão:]

□ Yu,Yangyi
■ Bu,Xiangzhi
Asian Continental op 13th (8) 24.04.2014

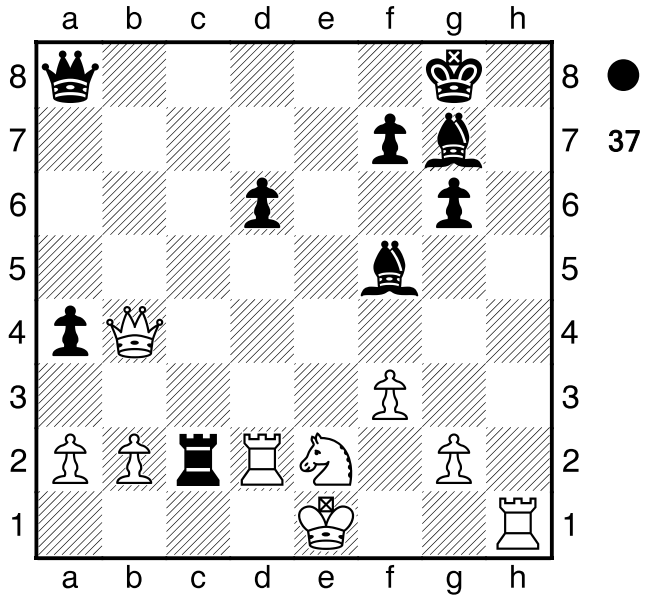
Tema: Desenvolvimento ou Segurança do Rei? - Quando desenvolvemos nossas peças, estamos ignorando o roque de nosso Rei. Quando fazemos o roque, não estamos desenvolvendo nossas peças.
1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 g6 5.♘c3 ♗g7 6.♗e3 ♘f6 7.♗c4 0-0 8.♗b3 d6 9.f3 ♗d7 10.♕d2 ♘xd4 11.♗xd4 b5

(Diagram 36)



Esta é uma posição crítica na variante do dragão acelerado da Defesa Siciliana. As brancas tem basicamente duas opções principais aqui: ir para a ala do rei atacar imediatamente com 12 .h4 ou jogar na ala da dama com 12.a4. Como é evidente, essas abordagens são totalmente contrastantes. Freqüentemente, um jogador precisa escolher entre vários planos, não apenas na abertura, mas também no meio-jogo e no final de jogo. Não é fácil decidir quando temos essa escolha; temos que confiar em cálculos, conhecimento de posições semelhantes e intuição para tomar uma decisão apropriada. **12.h4**
[12.a4]
12...a5 13.h5 a4 14.♗d5 b4 15.♗xf6 exf6 16.♘e2 f5 17.hxg6 hxg6 18.exf5!
[Uma serra de jogo anterior 18.♗xa8 ♕xa8 19.♕xd6 ♗b5 20.♘f4 ♖d8 21.♕b6 fxe4⩱ onde as pretas tinham excelente compensação em Mamedov-Guseinov, Shamkir 2014.]
18...♗xf5 19.♗xa8 ♕xa8 20.♖d1!
Trazendo a torre para o jogo. **20...♖c8 21.♕xb4 ♖xc2 22.♖d2!**
[Muito preciso, trocando a parte mais

ativa das pretas. 22.♖xd6? ♖xb2-+ daria as pretas um ataque vencedor.]
[22.♕xd6?! também daria a vantagem: ♕e8 23.♖d2 ♖c1+ 24.♖d1 ♖c2=]

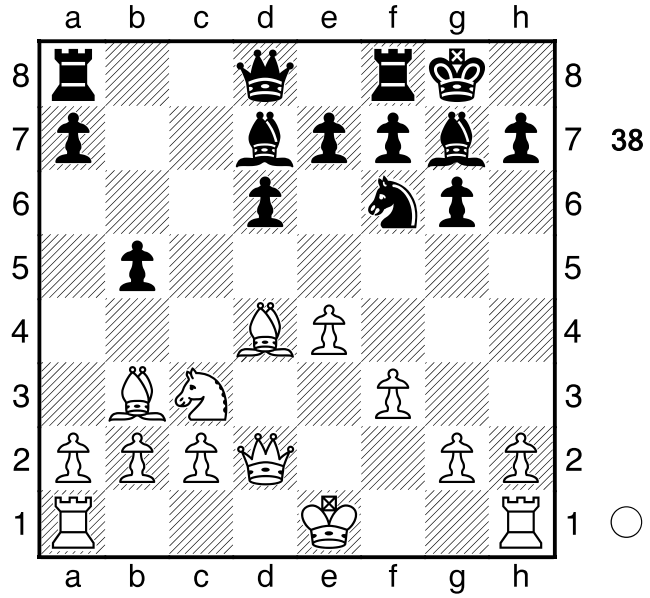


22...♖xd2 23.♔xd2± Depois de um jogo perfeito na abertura e no início do meio-jogo, as brancas converteram sua vantagem em vitória. **23...♗e6**
1-0

□ Hou,Yifan
■ Shirov,Alexei
FIDE World Cup (1.3) 13.08.2013

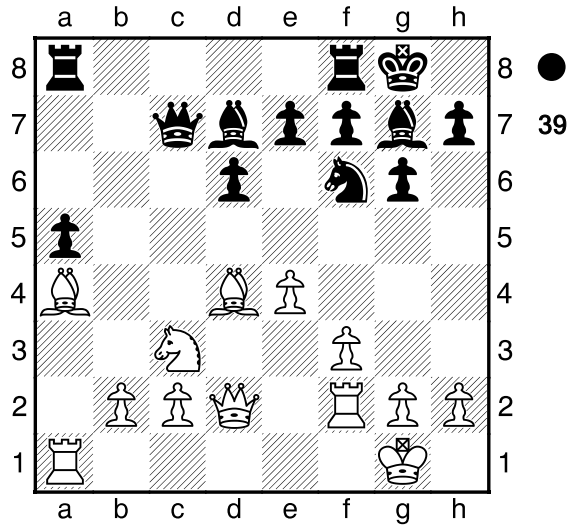
1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.♘ge2 g6 4.d4 cxd4 5.♘xd4 ♗g7 6.♗e3 ♘f6 7.♗c4 0-0 8.♗b3 d6 9.f3 ♗d7 10.♕d2 ♘xd4 11.♗xd4 b5

(Diagram 38)



Como no jogo anterior, as brancas devem escolher entre jogar na ala da dama com 12.a4 e ala do rei jogar com 12 .h4. **12.a4**
[12.h4]
12...bxa4
[Outra opção é 12...b4 por exemplo 13.♘d5 ♘xd5 14.♗xg7 ♔xg7 15.exd5 ♕b6 16.h4→ como em Kokarev-Kovalenko, Khanty-Mansiysk 2012.]
13.♗xa4 a5 14.0-0 ♕c7
[Uma alternativa lógica era 14...♖b8 Talvez 15.♗b3!? é uma melhoria: *(15.♗xd7 ♕xd7 16.b3 ♕c7 17.♖f2 e6 18.♕d3 d5 19.exd5 ♖fd8=* Vallejo Pons-Topalov, Leon 2012. *)* 15...♖b4 16.♗e3 ♗c6 17.♘e2 ♕c7 18.♘d4 ♗d7 19.♕c3 ♕xc3 20.bxc3±]
15.♖fd1
[15.♖f2!?

(Diagram 39)



também foi possível: ♗xa4 O ponto de 15. Tf2 *(*torna-se aparente após *15...♖ab8?! 16.♗xf6! ♗xf6 17.♕d5±* e não há xeque para Dama das pretas. *)* 16.♖xa4 ♕b7 17.b3 ♖fc8 18.♘d1 e5 19.♗b2 d5 20.exd5 ♘xd5 21.♖xa5 e aqui parece ser a melhor chance das pretas ♗h6!? 22.♕e1 ♖xa5 23.♕xa5 ♖a8 24.♕e1 f6 25.g3± com boa compensação, embora a longo prazo as brancas possa esperar consolidar e converter sua vantagem material se as pretas não conseguir criar ameaças concretas suficientes.]

15...♖fb8?!

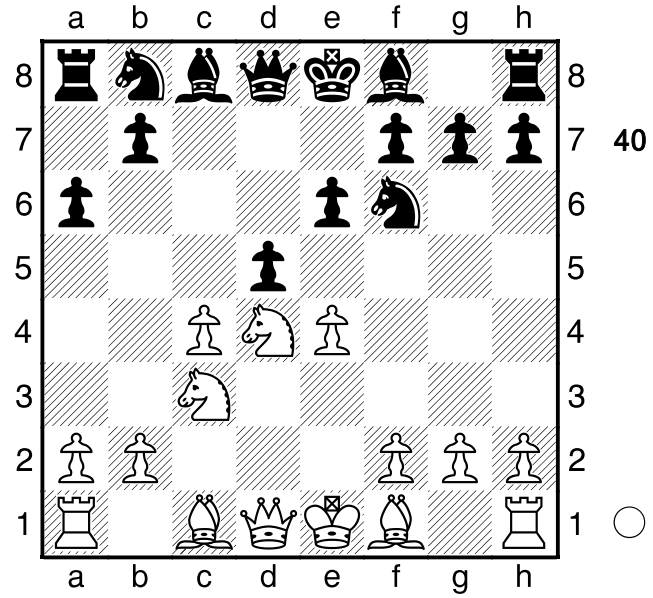
[A melhor tentativa foi 15...♗xa4 16.♖xa4 ♖ab8 17.b3 ♖b4 com contra-jogo.]

16.♗xd7 ♕xd7 17.b3± as brancas estabilizaram sua vantagem e acabou vencendo **17...♖b4 18.♘e2 ♕b7 19.♔h1 ♘d7 20.♗xg7 ♔xg7 21.♘f4 ♘f6 22.♘d3 ♖b5 23.♖a4 ♖c8 24.♖da1 ♕c7 25.♘e1 d5 26.♖xa5 ♖xa5 27.♕xa5 dxe4 28.♕xc7 ♖xc7 29.♔g1 exf3 30.gxf3 ♘d5 31.c4 ♘b4 32.♔f2 e5 33.♔e3 ♔f6 34.♖a4 ♖b7 35.♔d2 ♔f5 36.♔c3 ♘c6 37.b4 e4 38.fxe4+ ♔xe4 39.♘d3 ♔e3 40.♖a8 ♖e7 41.b5 ♘d4 42.♘c5 ♖e5 43.♖c8 ♘f5 44.b6 1-0**

□ Monnisha,GK..
■ Quek,Shi Ning Kristine
World ol U16 (1.4) 13.12.2014

Tema: Desenvolvimento ou Iniciativa? - Quando um oponente se desvia dos princípios de abertura reconhecíveis, como reagimos? Desenvolvemos nossas peças com calma ou corremos algum risco ao tentar abrir a posição e lançar um ataque para não perder a oportunidade?

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.c4 ♘f6 6.♘c3 d5?!



as pretas desviam da teoria de abertura normal. Como as brancas devem reagir?

7.exd5!

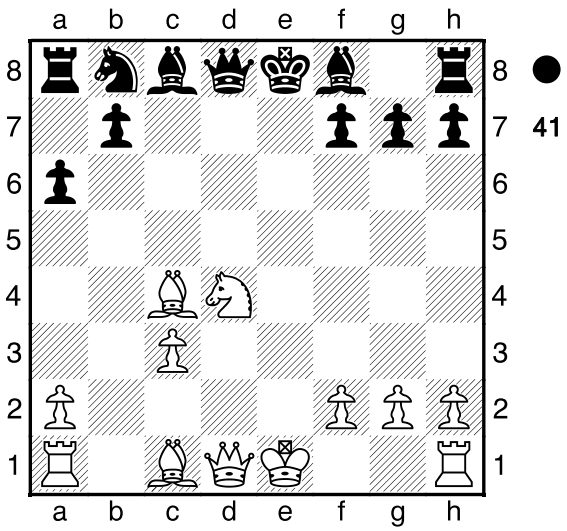
[7.cxd5?! exd5 8.e5 ♘e4 9.♗d3 ♗c5 10.♗e3 ♗xd4 11.♗xd4 ♘c6 dá as pretas contra-jogo adequado.]

[7.e5?! ♘e4 também não é nada especial para as brancas.]

7...exd5 8.♗g5?! Mesmo que este lance esteja se desenvolvendo com o tempo (já que o peão de d5 está sob ataque), ele

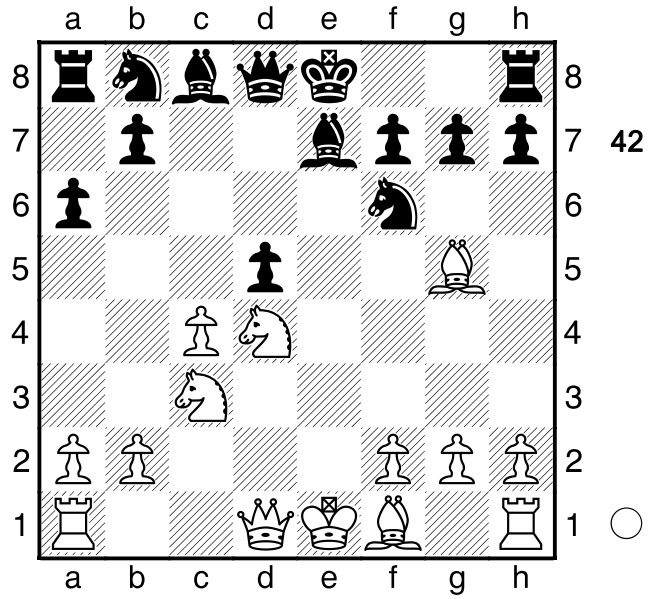
também permite que as pretas se desenvolvam facilmente. Quando estamos lutando por uma liderança no desenvolvimento, é tão importante não permitir o desenvolvimento fácil do nosso oponente quanto desenvolver nossas próprias peças.

[8.cxd5! é a maneira clara de punir o jogo das pretas. As brancas devem se concentrar em completar seu desenvolvimento ala do rei rapidamente e fazer roque, a fim de criar problemas para o Rei das pretas preso no centro. ♘xd5 9.♗c4 ♘xc3 10.bxc3



as brancas conseguiram dar qualidade à única peça desenvolvida das pretas ao mesmo tempo em que completava o desenvolvimento de seu próprio ala do rei. ♗e7 *(10...♕e7+ 11.♔f1! ♘d7 12.♕a4 ♕c5 13.♕b3 ♘e5 14.♗d5* deixa a posição das pretas pendurada por um fio, por exemplo *♗d6 15.f4±)* 11.♕f3! Desenvolvendo com tempo. *(11.0-0* permite o chato *♕c7!)* 11...0-0 12.♗f4! Impedindo que as pretas desenvolva sua Dama para c7. ♘d7 13.0-0± Em seguida, as brancas devem ocupar as colunas abertas com suas torres. As brancas devem ter uma vantagem agradável, pois não será fácil para as pretas ativarem suas peças.]

8...♗e7



Com movimentos simples, as pretas estão progredindo em direção à igualdade.

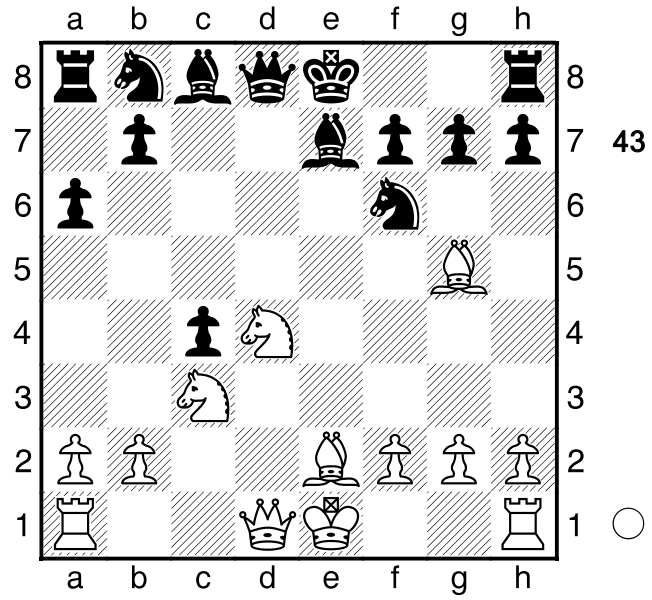
9.♗e2

[Havia duas alternativas sérias: 9.♗xf6 ♗xf6 10.♕e2+!? ♔f8 11.♖d1 *(*Menos bom é *11.0-0-0 ♘c6* e abrir a coluna B parece ainda menos atraente para as brancas com seu Rei na ala da dama. *)* 11...♘c6 12.♘xc6 bxc6 13.cxd5 Pior é cxd5?! *(13...♖b8!* Somente este lance oferece contra-chances das pretas. Como vemos repetidamente, a atividade e a iniciativa são muito importantes nas posições abertas. Mesmo uma pequena perda de tempo pode ser suficiente para jogar tudo fora. *14.dxc6 ♕a5 15.♖c1 ♗g5! 16.♖d1 ♗f6=)* 14.♘xd5 ♗b7 15.♕c4! ♔g8 16.♗e2 ♖c8 17.♕b3 ♕a5+ 18.♔f1 ♗xd5 19.♖xd5 ♖c1+ 20.♗d1 ♕c7 21.h4! h5 22.♖h3! g6 23.♦hd3±]

[A outra opção era 9.cxd5 ♘xd5 10.♘xd5 ♕xd5 *(*mas não *10...♗xg5?! 11.♕e2+ ♗e7 12.♕e5! ♔f8 13.0-0-0±)* 11.♗xe7 ♔xe7 12.♕a4 ♖d8 13.♖d1 ♘c6 14.♘xc6+ ♕xc6 15.♕xc6

♖xd1+ 16.♔xd1 bxc6± com apenas uma pequena aresta estrutural para as brancas.]

9...dxc4



10.♗xc4? Era melhor atrasar esta captura em favor da segurança e desenvolvimento de Rei.

[Melhor era 10.0-0! e se as pretas tentar segurar o peão com b5?! então 11.♗e3! impedindo Ra7. 0-0 12.♗f3! ♖a7 13.♘e6! ♗xe6 14.♕xd8 ♖xd8 15.♔xa7± as brancas é uma qualidade por um peão.]

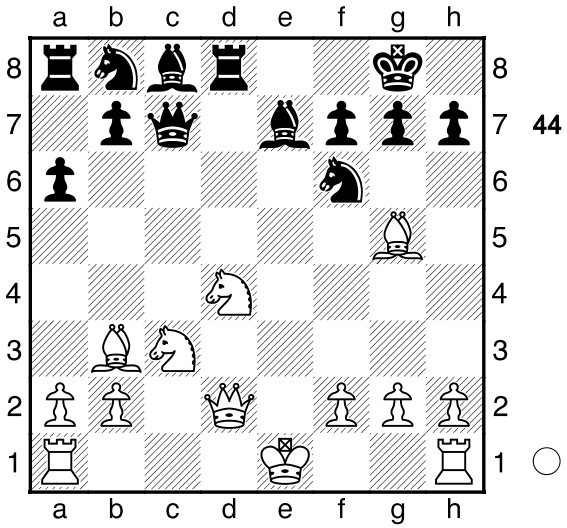
10...0-0 11.♕d2?! A Dama não é particularmente útil aqui e, além disso, encontrará uma cravada subsequente na coluna d.

[11.0-0 era absolutamente necessário.]

11...♕c7 12.♗b3 E aqui depois de **12...♗d7?!**

[12...♖d8!-+

(Diagram 44)



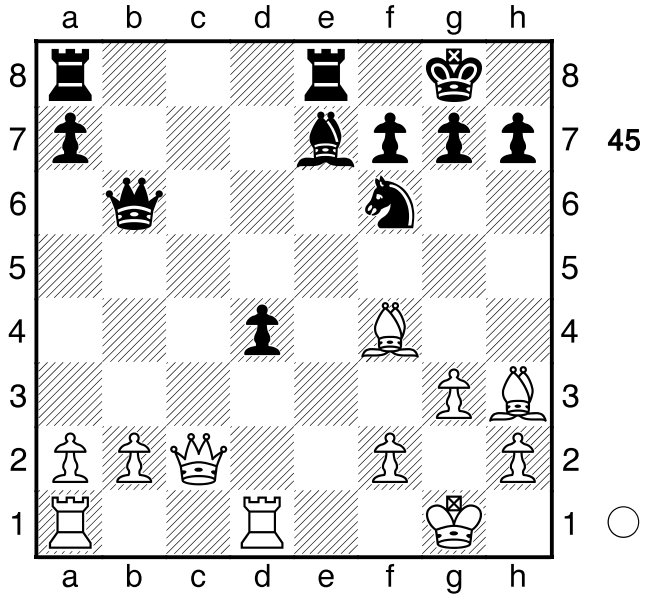
as pretas poderiam representar problemas práticos sérios para as brancas. Em vez disso, as pretas jogaram 12. . . Bd7 ?! e o jogo terminou empatado depois de muitos mais erros de ambos os lados em problemas de tempo. Neste jogo, vimos que após a jogada de abertura das pretas, as brancas não reagiram com força suficiente para criar problemas para as pretas.]

13.0-0 ♘c6 14.♖fe1 ♖fe8 15.h3 ♖ad8 16.♘xc6 ♗xc6 17.♕c2 h6 18.♗h4 ♕f4 19.♗g3 ♕d2 20.♖ad1 ♕xc2 21.♗xc2 ♗b4 22.♖xd8 ♖xd8 23.♖d1 ♖xd1+ 24.♘xd1 ♘e4 25.♗f4 ♘f6 26.a3 ♗c5 27.♔f1 ♔f8 28.♗d2 ♔e7 29.♘c3 ♗d4 30.g3 ♗d7 31.h4 ♘g4 32.♗e1 ♗c6 33.♔e2 ♘e5 34.b3 ♘f3 35.♘e4 ♘xe1 36.♔xe1 ♗xe4 37.♗xe4 b6 38.♔e2 ♗b2 39.a4 ♔d6 40.♗d3 ½-½

□ Jussupow,Artur
■ Sokolov,Andrei
Interpolis 11th (7) 24.09.1987

Tema: Fim do jogo ou meio-jogo? - Devemos transpor para um final de jogo

ou manter as rainhas no tabuleiro e arriscar no meio do jogo? **1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗a6 5.♘bd2 ♗b7 6.♗g2 ♗e7 7.0-0 0-0 8.♕c2 d5 9.cxd5 exd5 10.♘e5 c5 11.dxc5 bxc5 12.♘dc4 ♖e8 13.♗f4 ♕c8 14.♘a5 ♗a6 15.♖fd1 ♘bd7 16.♗h3 ♕c7 17.♘ec4 ♕c8 18.♘e3 d4 19.♘ec4 ♗xc4 20.♘xc4 ♕a6 21.e3 ♘b6 22.♘xb6 ♕xb6 23.exd4 cxd4**

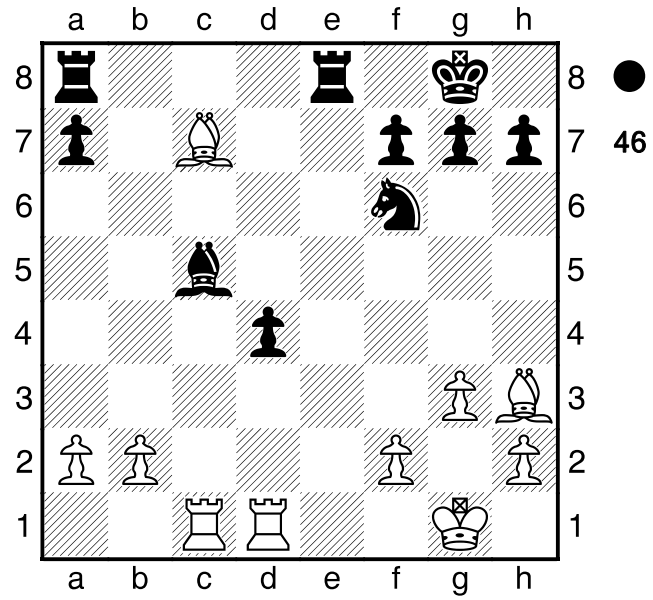


24.♗c7! Porque as brancas tem o par de bispos e o peão de d4 das pretas é muito fraco,

[Yusupov decidiu ir para um final para converter sua vantagem. As brancas também teriam sido melhor no meio-jogo depois de 24.♗e5!? ♗c5 25.♗xf6 gxf6 26.⩲ac1± mas sua decisão de entrar no final de jogo é instrutiva.]

24...♕c5 25.♕xc5 ♗xc5 26.⩲ac1±

(Diagram 46)



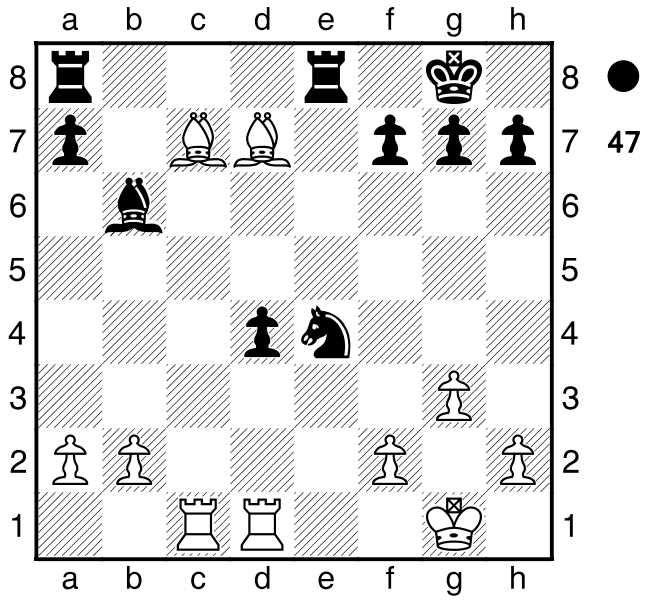
Em posições abertas e especialmente no final de jogo, o par bispo é muito eficaz. A torre de a8 não está desempenhando um papel eficaz aqui e o peão de d4 também é fraco, dando as brancas uma clara vantagem. **26...♘e4?**

[A melhor defesa era 26...♗b6 mas as brancas mantém sua vantagem: 27.♗xb6 axb6 28.♖xd4 ♖xa2 29.♖b4 h5 *(29...♖b8 30.♖xb6!* destaca outro problema na posição das pretas: a fraqueza de sua última fila. *)* 30.♖xb6 ♘g4 *(30...♖e2 31.♗f5!* novamente aproveita a última fila. *)* 31.♗f1 ♘e5 32.⩲g2±]

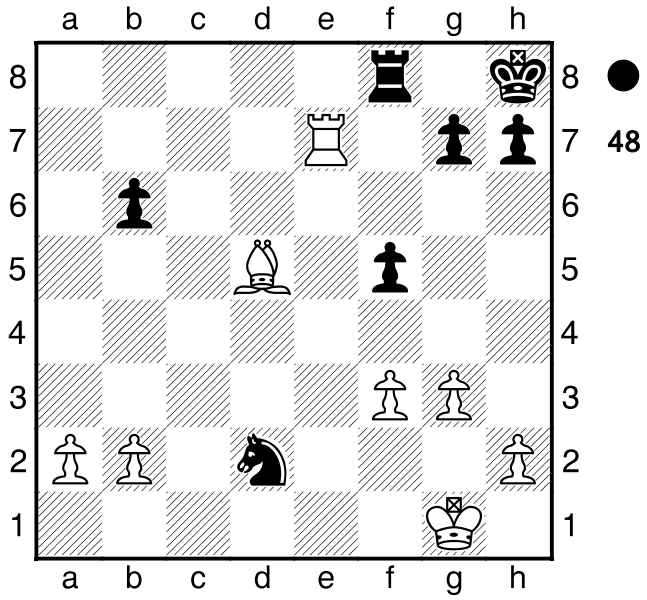
27.♗f5! Calculado com precisão. **27...♗b6 28.♗d7!**

[28.♗xb6 axb6 29.⩲xd4± também era bom, mas o texto é ainda mais forte.]

(Diagram 47)



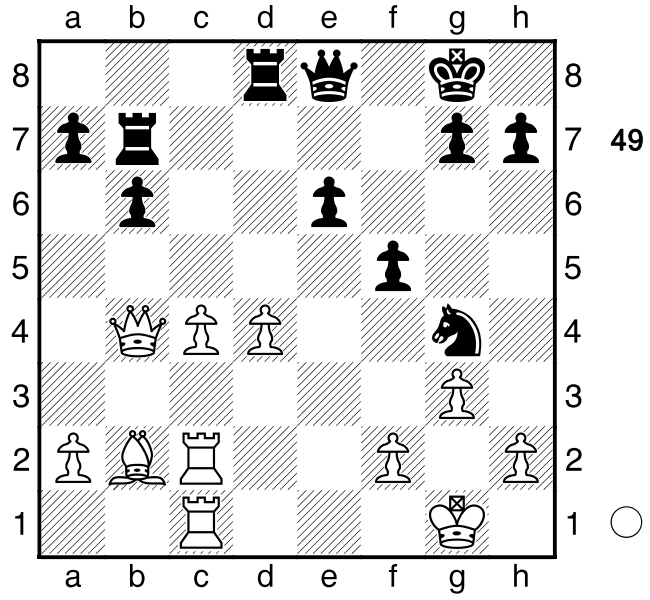
28...♖e7 29.♗c6! ♖f8 O único lance.
[Se 29...♖c8 30.♗xb6 axb6 31.♗xe4+- e as brancas ganham uma peça.]
30.♗xb6 axb6 31.♖e1! f5 32.f3 d3!
A melhor defesa, ameaçando 33. . . d2.
33.♖cd1 d2 34.♗d5+ ♔h8 35.♖xd2!
[Evitando o truque final 35.♖e2? ♘c3!]
35...♘xd2 36.♖xe7+-



as brancas ganharam um peão, enquanto o cavalo de d2 continua cortado do jogo.
36...g6 37.♖e2 ♘b1 38.♖e1 ♖d8
39.♖d1! as pretas abandonaram, já que não há defesa ao plano do Kf2-e3-d4, vencendo o cavalo de b1.
1-0

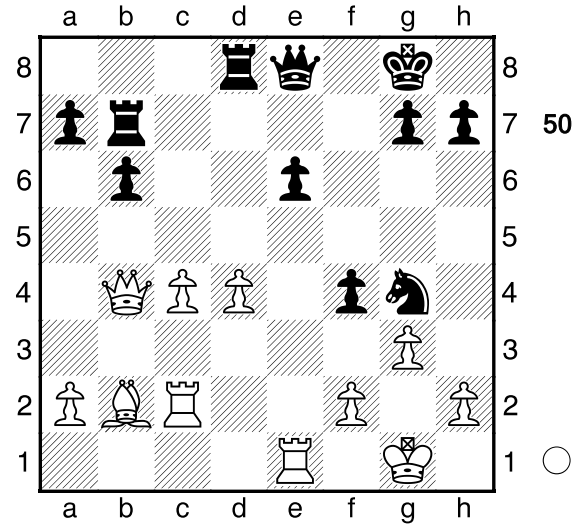
□ Van Wely,Loek
■ Lautier,Joel
Hoogovens Wijk aan Zee (1) 18.01.1997

Tema: O poder das colunas - qual coluna é mais importante? **1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗a6 5.b3 ♗b4+ 6.♗d2 ♗e7 7.♗g2 c6 8.♗c3 d5 9.♘e5 ♘fd7 10.♘xd7 ♘xd7 11.♘d2 0-0 12.0-0 f5 13.♖c1 ♖c8 14.♗b2 ♗b7 15.e3 ♘f6 16.♘f3 ♗d6 17.♕e2 ♕e7 18.♖c2 ♖fd8 19.♖fc1 dxc4 20.bxc4 c5 21.♘e1 ♗a6 22.♘d3 cxd4 23.exd4 ♖c7 24.♕e3 ♘g4 25.♕e1 ♕e8 26.♘b4 ♗b7 27.♗xb7 ♗xb4 28.♕xb4 ♖xb7**



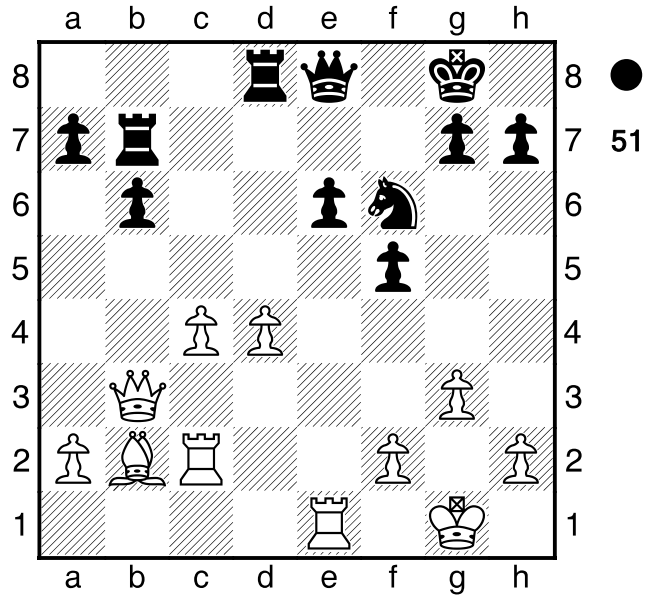
29.♖e1! Pressionando o fraco peão de e6 e preparando-se para abrir o centro com uma descoberta d4-d5 oportuna.
[Claro que não 29.♖e2? ♘xh2! 30.♔xh2 ♕h5+-+]
[mas 29.♕e1!?]
[e 29.♕b3!? eram boas alternativas.]
29...♘f6? Acabando com todas as

esperanças de um ataque ala do rei.
[Em vez de 29...f4!



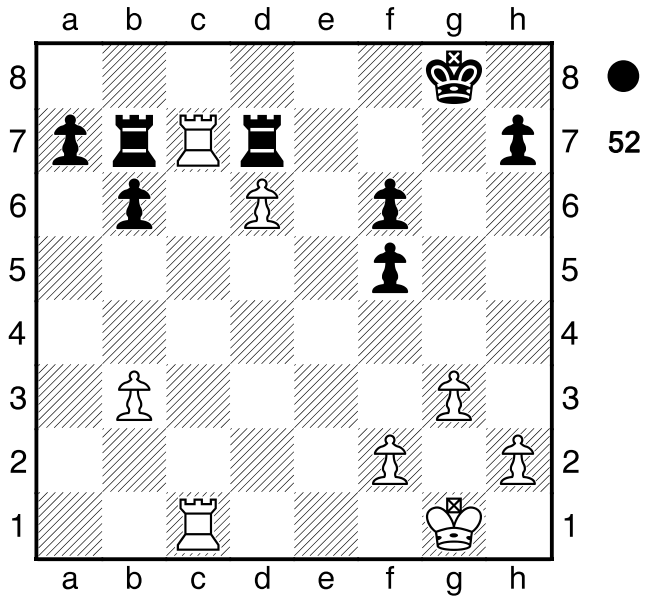
foi a melhor chance das pretas para contra-ataque. 30.h3! Normalmente não devemos jogar do lado em que somos fracos, especialmente com peões, mas esta é uma exceção concreta.
*(*Pior seria *30.♖ce2?! ♕h5 31.f3 ♔e3⇄)* 30...♕g6! *(*Como no jogo, recuando com *30...♘f6?!* permite que as brancas mantenham o controle após *31.♕b3! ♕h5 32.♔g2±)*
A) 31.♕c3! ♘f6 *(*Agora se *31...♘e3? 32.fxe3 ♕xg3+ 33.♖g2+-* e a torre de e1 é defendida. *)* 32.♖ce2 fxg3 33.fxg3 ♔c7±
Quando comparado com o jogo, a ala do rei das brancas é muito mais vulnerável aqui.;
B) 31.♕b3?! permite a ideia perigosa 31...♘e3! 32.fxe3 ♕xg3+ 33.♔f1 f3 e agora as brancas tem que encontrar o difícil lance defensivo 34.♖d1! ♕xh3+ 35.♔e1 ♕g3+ 36.♔f2± e as pretas provavelmente não tem compensação suficiente pela peça, embora a posição ainda seja perigosa.]

30.♕b3?!
[No entanto, mais preciso foi 30.♖ce2! ♘e4 31.♔b3± seguido de f2-f3, chutando o cavalo.]



A Dama adiciona mais pressão indireta em e6 e suporta d4-d5, ao mesmo tempo que mantém a opção de passar para f3 se necessário. **30...♕c6?**
[A melhor defesa era 30...♕f7 31.♖ce2 ♔c7± e se 32.♖xe6? ♘e4 33.d5 ♘c5 34.♕b5 ♘xe6 35.dxe6 ♕e7 as brancas não tem compensação mais do que suficiente para a qualidade.]
31.d5! O início de uma sequência de força que solidifica a vantagem das brancas.
31...exd5 32.cxd5 ♕d7
[Claro que não 32...♕xd5?? 33.♖d1+- ganhando imediatamente.]
33.d6+ ♕f7 34.♖c7! ♕xb3 35.axb3 ♖d7
[Não foi melhor 35...♖bb8 36.♖ee7+-]
[ou 35...♖xc7 36.dxc7 ♖c8 37.♗xf6 gxf6 38.♖e7+-]
36.♗xf6 gxf6 37.♖ec1
[as pretas abandonaram devido à variação 37.♖ec1 ♔f8 38.♖xb7 ♖xb7 39.♖c8+ ♔f7 40.♖c7+]

(Diagram 52)

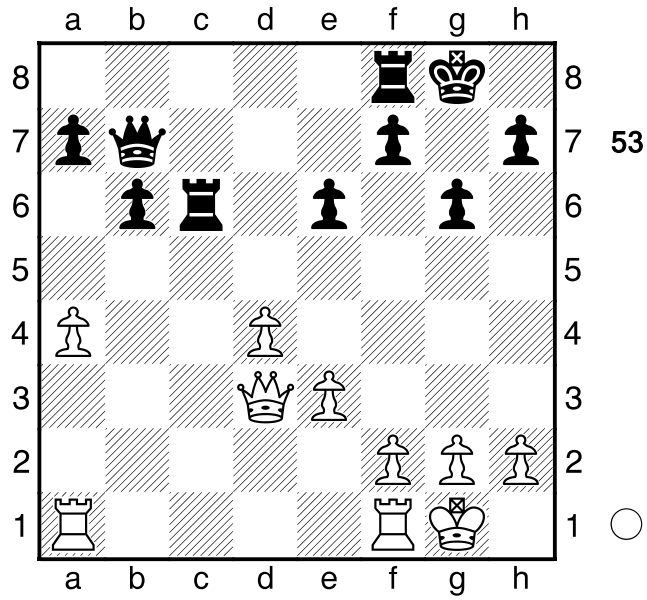


1-0

□ Alatortsev,Vladimir
■ Capablanca,Jose Raul
Moscow International-02 (3) 17.02.1935

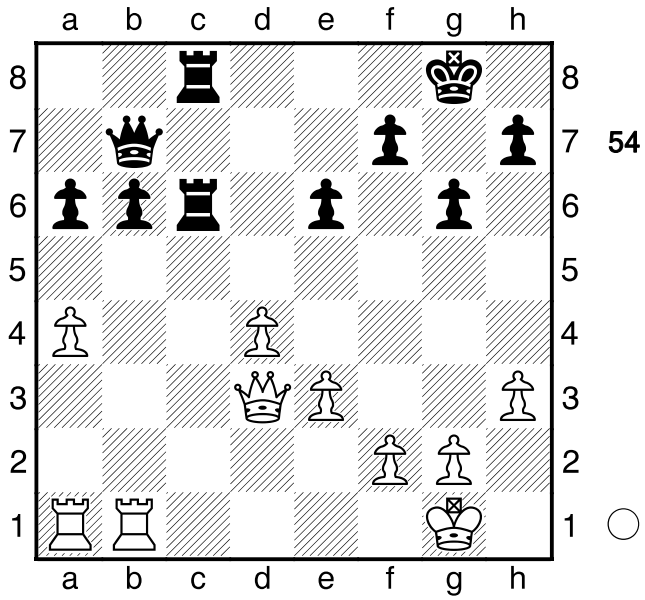
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.♗g5 ♗e7 5.e3 0-0 6.cxd5 ♘xd5 7.♗xe7 ♕xe7 8.♘f3 ♘xc3 9.bxc3 b6 10.♗e2 ♗b7 11.0-0 c5 12.♘e5 ♘c6 13.♘xc6 ♗xc6 14.♗f3 ♖ac8 15.a4 cxd4 16.cxd4 g6 17.♗xc6 ♖xc6 18.♕d3 ♕b7

(Diagram 53)



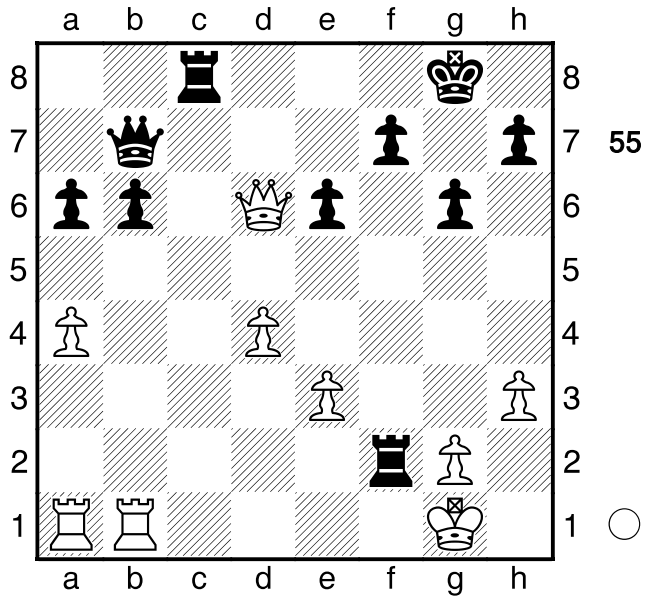
19.♖fb1?!
[O plano correto era 19.♖ab1 ♖fc8 20.a5! eliminando a única fraqueza das brancas e equalizando a posição completamente. Agora b5? não funciona como depois de 21.♕xb5 não há xeque na última fila como no jogo.]
19...♦fc8∓ 20.h3
[Agora se 20.a5?! as pretas respondem b5!∓ Explorando a última fraqueza do fila das brancas para criar um peão passado: 21.♕xb5? *(*ou *21.♖xb5? ♖c1+-+)* 21...♕xb5 22.♖xb5 ♖c1+ 23.♖xc1 ♖xc1#]
20...a6

(Diagram 54)



Agora, sempre que as brancas jogam a5, as pretas podem responder com b6-b5.
21.♕a3 ♖c2! Aproveitando a segunda linha. **22.♕d6?** A posição das brancas já era desagradável, mas isso permite uma combinação que termina o jogo imediatamente.
[22.♖a2? também perderia para ♖8c3! 23.♖b3 *(23.♕b4 a5!-+)* 23...♖c1+ 24.♔h2 ♕c7+ 25.f4 *(25.g3 ♕c6!-+* Ameaça xeque-mate em h1 *)* 25...♖xb3 26.♕xb3 ♖c3 27.♕b2 ♖xe3-+]
[Mas depois de 22.♖b2! ♖c1+ *(22...♖8c3 23.♖xc2! ♖xa3?! 24.♔xa3±)* 23.♖xc1 ♖xc1+ 24.♔h2 ♕c7+ 25.f4 ♖c3 26.♔b3∓ A vantagem das pretas seria reduzida ao mínimo.]
22...♖xf2!

(Diagram 55)



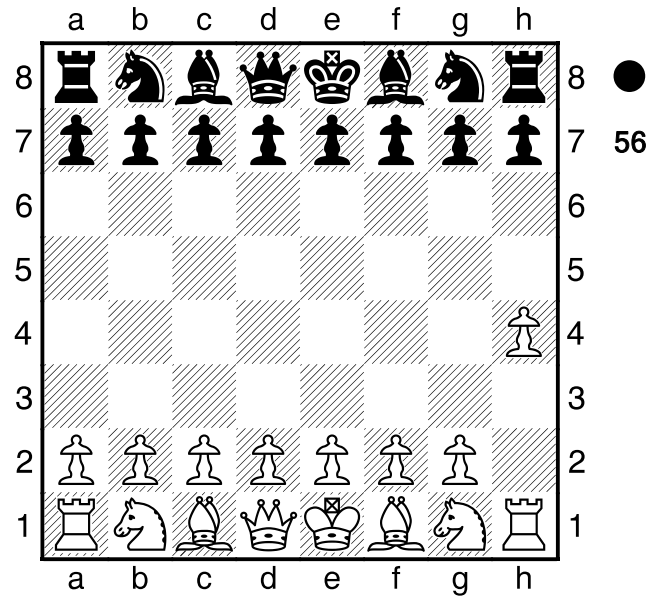
23.♕g3
[O ponto é visto depois de 23.♔xf2 ♖c2+ 24.♔g3 *(24.♔e1 ♕xg2* Não há defesa contra a ameaça de Qe2 #. as brancas tem apenas algumas xeques de despeito: *25.♕b8+ ♔g7 26.♕e5+ f6-+)* 24...♖xg2+ 25.♔f4 ♖f2+ 26.♔g5 ♕g2+ 27.♔h4 g5+ 28.♔h5 ♕xh3+ 29.♔xg5 ♖f5#]
23...♖e2 A renúncia das brancas nesta posição foi talvez um pouco prematura, embora seja fácil entender por que ele sentiu que a posição era desesperadora: as pretas estão com um peão claro com peças muito mais ativas.
0-1

□ Jussupow,Artur
■ Van der Wiel,John
Olympiad-25 Luzern (6) 05.11.1982

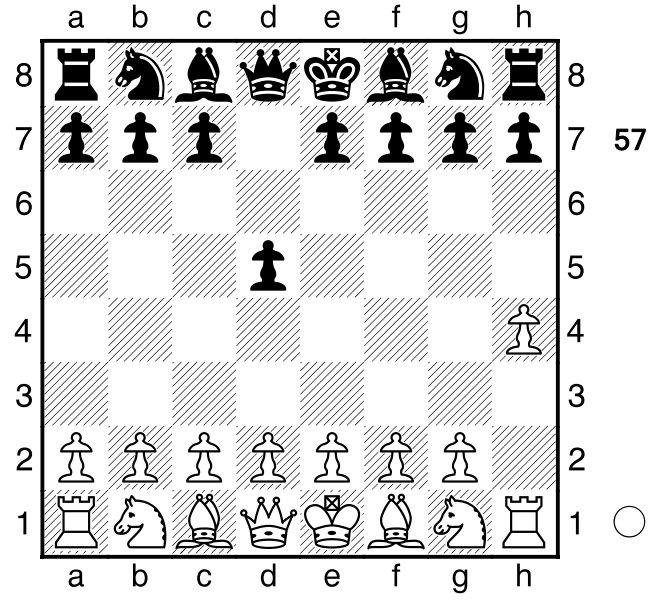
1 c4 Nf6 2. Nc3 e6 3. e4 d5 4. e5 Ne4 5. Nf3 Nc6 6. Be2 Be7 7. OO OO 8. d4 b6 9. Be3 Nxc3 10. bxc3 dxc4 11. Bxc4 Na5 12. Bd3 Bb7 13. Nd2 c5 14. Qg4 g6 15. Ne4 cxd4 16. cxd4 Nc6 {
Rfd1 Rad1 parece a escolha natural, de

modo que Nb4 pode ser respondido com com Bb1 Mas aqui Se Bh6 como no jogo, entÃ♕o Nxd3 Bxf8 Qxf8 Rxd3 Ba6 reconquistando a qualidade Rc8 dÃ¡ contrajogo das pretas suficiente. Nb4 Claro Nxd4 perde para Bxd4 Qxd4 Nf6+ ganhando a Dama. Bh6 [#] A Ã⊔nica maneira de continuar. Nem Ng5 Nxd3 Rxd3 Rc8 Qh4 h5 nem Nf6+ Bxf6 exf6 Nxd3 Rxd3 Qxf6 Bg5 Qf5 prometa qualquer coisa as brancas. Re8 Agora se Nxd3 Bxf8 Qxf8 Rxd3 nÃ♕o hÃ¡ espeto com Ba6 como havia depois de 17.Rad1 Bb5 Com o peÃ♕o de g6 bem defendido, as brancas buscam melhores oportunidades para este bispo. Bc6 Se Nc6 Rac1 Rc8 as pretas estÃ♕o completamente amarradas e as brancas tem vÃ¡rias continuaÃ♙Ã∓es boas, por exemplo Qf4 seguido por 22.Cd6, com uma vantagem clara. Bxc6 Nxc6 [#] Rab1 Profilaxia para prevenir Nb4-d5. Este Ã≌ outro motivo pelo qual 17.Rfdl foi a torre correta a ser movida. Qf4 permitiria Nb4 Ng5 Bxg5 Bxg5 Nd5 Qh4 Qd7 Qh6 f5 exf6 e as pretas desaceleraram o ataque das brancas Ã custa do peÃ♕o. Mas a3 foi tÃ♕o bom quanto o texto. Qd5 Este lance perde um tempo, o que geralmente significa desgraÃ♙a em uma posiÃ♙Ã♕o dinÃ♔mica onde cada lance conta. Provavelmente foi melhor f5 mas depois de exf6 Bxf6 Qf4 as brancas ainda reteriam um ataque perigoso. Qf4 AmeaÃ♙ando 23. Cf6 +. Qd8 Rb3 [#] Em qualquer ataque, Ã≌ importante envolver o mÃ¡ximo de peÃ♙as possÃ⊞veis, mesmo aquelas que estÃ♕o longe da aÃ♙Ã♕o. Rc8 1.h4!?+- as brancas não tem pressa, pois as pretas não tem contra-ataque. Isso adiciona mais combustível para o ataque ao mesmo tempo em que aumenta o peso. Rc7 Rf3

(Diagram 56)



A dl-torre mantém o centro das brancas intacto e as outras peças se concentram no ataque. Rf8 Bxf8 Qxf8 as brancas é uma qualidade sem compensação. Mais direto foi Rf3 Rf8 é forçado, desistindo de uma qualidade. Uma bela alternativa foi sugerida pelo ex-campeão mundial Mikhail Tal: d5 exd5 Rxd5 Qxd5 Nf6+ Bxf6 Qxf6 Qxe5 Re3 Não é melhor Bxh4 Nd6 ameaçando Nxe8 e Nxf7. 1...d5!

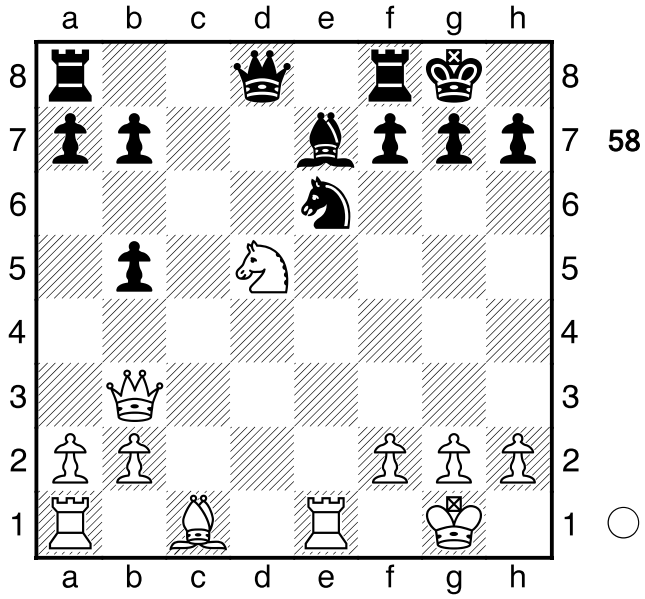


Melhorando a peça menos ativa das brancas: a torre de d1. exd5 Rxd5 Nb4

Rd1 Rc6 Nd6 Nxa2 Qa4
1-0

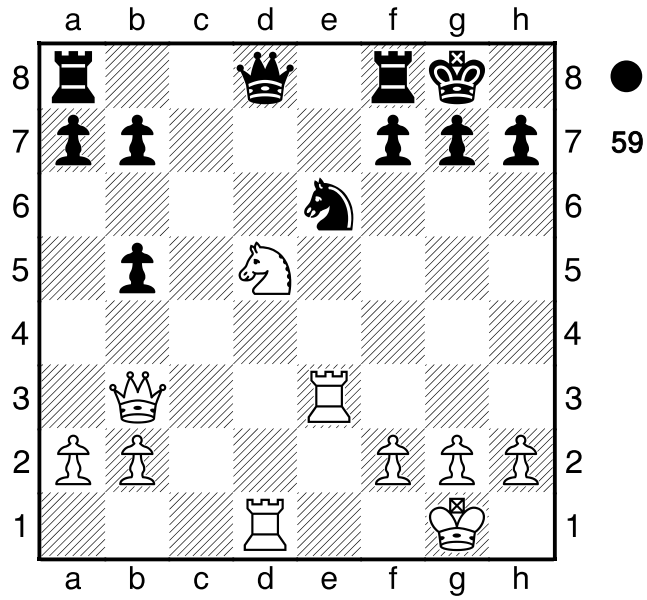
□ Leko,Peter
■ Gelfand,Boris
Nalchik FIDE GP (10) 26.04.2009

Tema: ala do rei. Ala da dama ou Jogo Central? - De que lado do tabuleiro devemos jogar? **1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♘xe5 d6 4.♘f3 ♘xe4 5.d4 d5 6.♗d3 ♘c6 7.0-0 ♗e7 8.♖e1 ♗g4 9.c4 ♘f6 10.♘c3 ♗xf3 11.♕xf3 ♘xd4 12.♕d1 ♘e6 13.cxd5 ♘xd5 14.♗b5+ c6 15.♘xd5 cxb5 16.♕b3 0-0**



as brancas sacrificaram um peão na abertura para a iniciativa. Como ele deve continuar? **17.♗e3!N** Na época, esta era uma novidade teórica. As brancas centralizam suas peças e completa o desenvolvimento antes de realizar qualquer ação concreta. Enquanto isso, as pretas também precisará de algum tempo para concluir seu desenvolvimento. **17...♗c5!** Protegendo indiretamente o b5-peão, desde agora 18.Qxb5? deixaria o cavalo de d5 pendurado.

[O lance lento 17...a6 seria punido por 18.♘b6! ♖b8 19.♖ed1 ♗d6 20.♕d5! ♗c7 21.♘d7+-]
[Ao devolver o peão com 17...♗d6 18.♕xb5 ♘c7 destaca ainda mais a vantagem das brancas em desenvolvimento: 19.♘xc7 ♕xc7 20.♖ac1! ♗xh2+ 21.♔f1 ♕b8 *(Pior é 21...♕e5 22.♖c5 ♕e4 23.♗g5 ♕g6 24.g3±)* 22.g3 ♗xg3 23.fxg3 ♕xg3 24.♔f5± e embora o material seja igual, as peças das brancas estão totalmente mobilizadas e ele deve ter as melhores chances.]
18.♖ad1
[18.♕xb5?]
18...♗xe3 19.♔xe3⩲



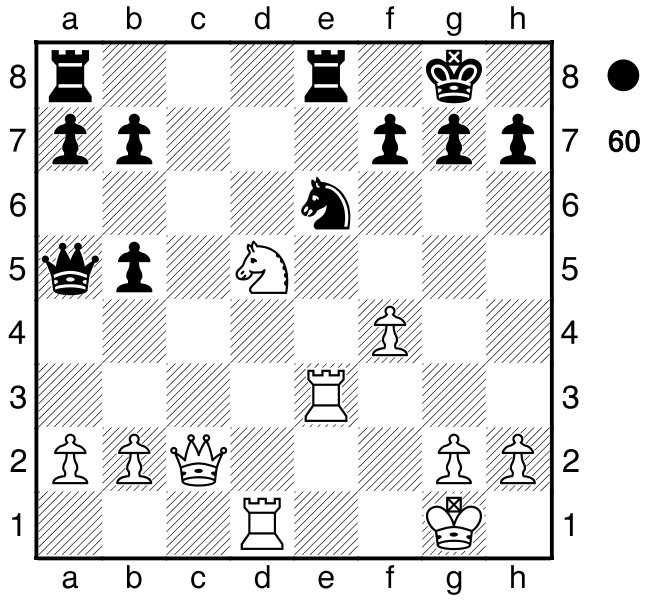
A liderança das brancas no desenvolvimento e peças centralizadas dão a ele chances de um ataque ala do rei. Além disso, mesmo no caso de simplificações, será difícil imaginar as pretas fazendo muito uso de seu peão extra, já que ele é dobrado. **19...♕a5**
[Novamente, o lance lento 19...a6? permitiria que as brancas desenvolvesse uma iniciativa perigosa após 20.f4! ♔h8 *(20...♕a5?* é fortemente conhecido com

21.♕c2! ameaçador 22. Ce7 + Rh8 23. Dxh7 +! *♖fe8 22.f5 ♘f8 23.♖a3! ♕d8 24.♘c7+-)* 21.f5 ♘c5 22.♕c3 ♖c8 23.♔d4↑ com ameaças de 24.b4 ou 24.f6. Seria muito difícil para um humano se defender com precisão nesta posição.]

20.♕c2! Com a ameaça de 1. Ne7 + Rh8 22.Qxh7 +! forçando um xeque-mate temático. **20...♖fe8**

[20...♖ad8? 21.♖a3!+- e a dama das pretas está preso!]

21.f4!



Para justificar seu sacrifício, as brancas devem manter sua iniciativa adicionando mais combustível ao: fogo. **21...b4**

[Criando espaço pela Dama. A Dama das pretas acabaria novamente preso depois de 21...♖ad8? 22.♖a3 ♘d4 23.♕f2+-]

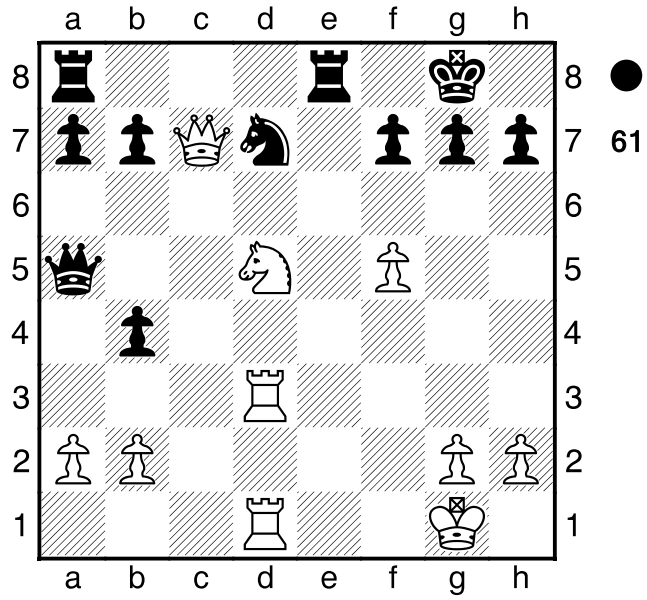
22.f5 ♘f8

[A tentativa de trocar peças com 22...♕c5? 23.♕f2 ♘f8 falharia depois de 24.♘f6+! gxf6 25.♖g3++-]

23.♖ed3! as brancas não quer torres de qualidade, o que apenas facilitaria a tarefa defensiva das pretas. **23...♘d7?!**

[Após o jogo, foi determinado que 23...♖e5!? foi uma defesa melhor, embora as brancas retenham compensação suficiente depois de 24.f6≅]

24.♕c7!



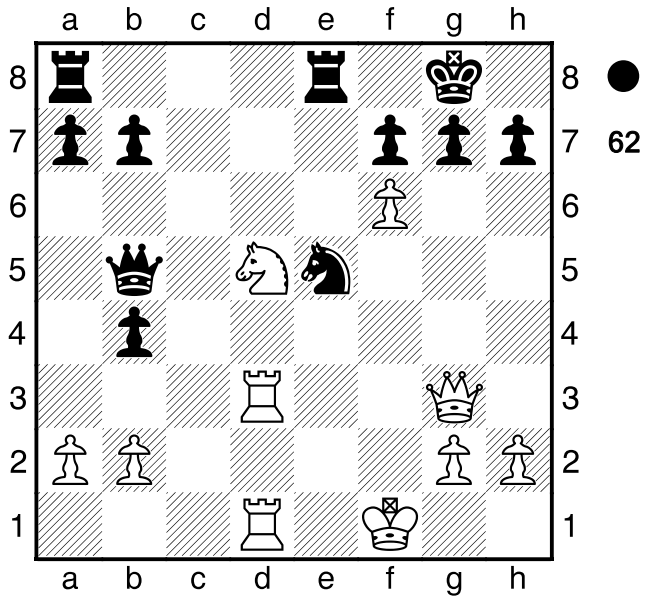
Surpreendentemente, esta é apenas uma breve parada pela Dama em seu caminho para a ala do rei! **24...♕c5+ 25.♔f1!** Este é realmente uma casa mais seguro para Rei das brancas do que hl, uma vez que é menos vulnerável a um xeque-mate de linha posterior. **25...♕b5 26.♕g3** Com esta transferência Dama, as brancas mobilizou todas as suas peças para uma ação decisiva perto do Rei das pretas.

26...♘e5? Embora a d3-torre esteja fixada, as pretas nem terá tempo para capturá-la. Uma defesa melhor era

[26...♖ac8! 27.f6 g6 28.♘e7+ ♖xe7 29.fxe7 e agora ♘e5! e ganha de volta a qualidade, embora a posição das pretas ainda seja difícil de jogar, devido ao peão 'e' passado muito avançado das brancas.]

27.f6!

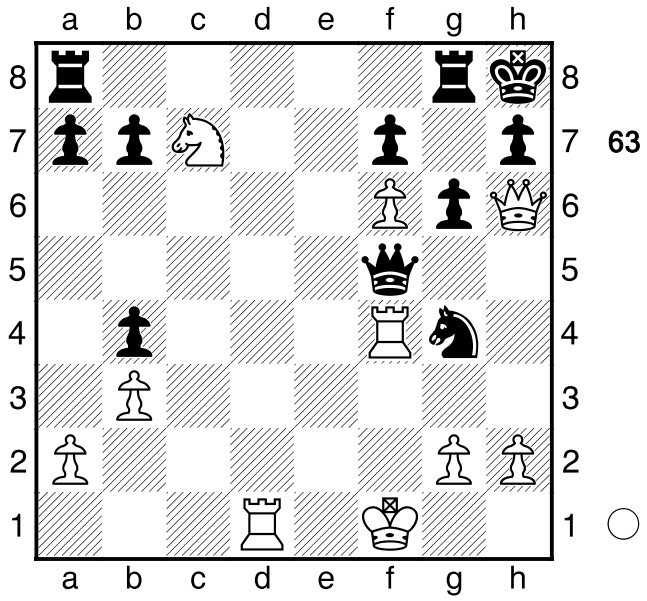
(Diagram 62)



O ataque final começa. **27...g6 28.♕g5** Fixando indiretamente o cavalo de e5 (devido à possibilidade de Ne7 +, ganhando Dama das pretas) e também ameaçando 29.Qh6 seguido de xeque-mate em g7. **28...♔h8 29.♕h6 ♖g8 30.♘c7! ♕c4 31.b3! ♕g4**

[Outro xeque-mate temático pode ser visto depois de 31...♕xc7? 32.♕xh7+ ♔xh7 33.♖h3#]

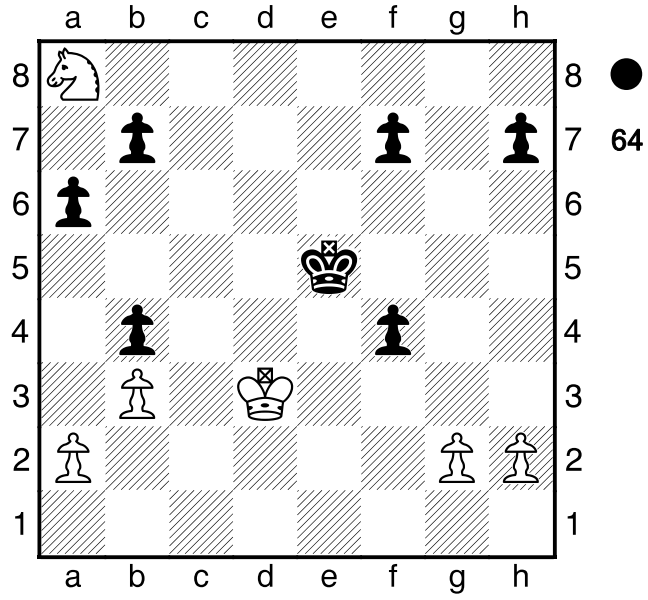
32.♖d4! E a torre escapa. **32...♕f5+ 33.♖f4 ♘g4!**



Após uma longa série de movimentos forçados, as brancas encontra o golpe final para a transição para um final vencedor. **34.♕g7+!! ♖xg7 35.fxg7+ ♔xg7 36.♖xf5 gxf5**

[Não é melhor 36...♘e3+ 37.♔e1 gxf5 38.♘xa8 ♘xd1 39.♔xd1+-]

37.♘xa8 ♘e3+ 38.♔e2 ♘xd1 39.♔xd1 ♔f6 40.♔d2 ♔e5 41.♘c7 f4 42.♔d3 a6 43.♘a8!



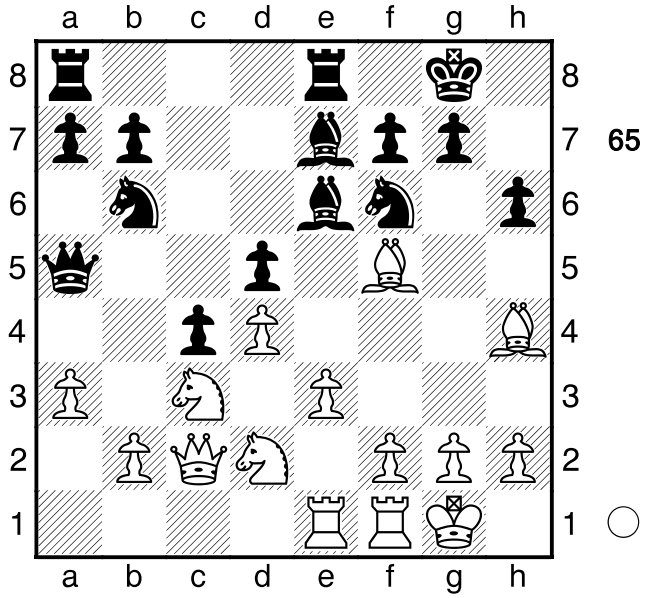
E o cavalo escapa, deixando as brancas com uma vantagem material decisiva. Uma atuação fantástica de Leko.

1-0

□ Kramnik,Vladimir
■ Serper,Grigory
Dortmund (3) 1993

Tema: Momento de ação - Devemos avançar nossos peões agora ou após uma preparação adequada? **1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 ♗b4 5.♗g5 ♘bd7 6.cxd5 exd5 7.♕c2 h6 8.♗h4 c5 9.e3 ♕a5 10.♗d3 0-0 11.0-0 c4 12.♗f5 ♖e8 13.♘d2 ♗e7 14.♖ae1 ♘b6 15.a3 ♗e6**

(Diagram 65)



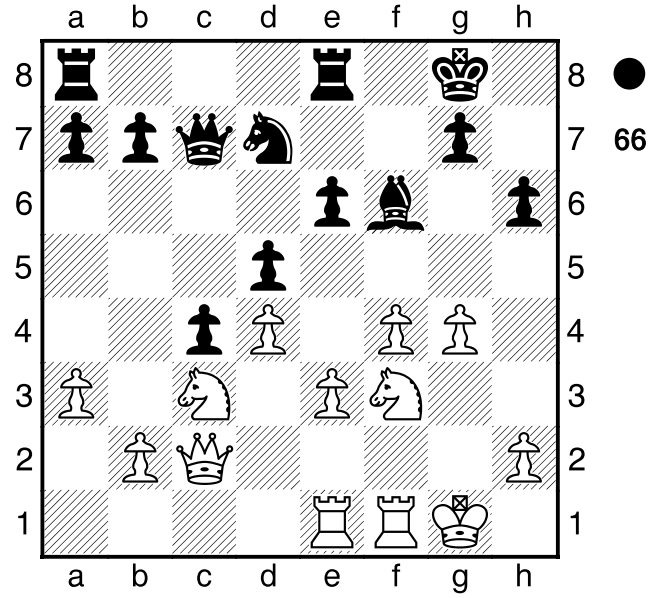
Dama, cavalo de b6 e torre de a8 das pretas estão presos na ala da dama e não conseguem gerar nenhuma ameaça. Enquanto isso, as peças das brancas são todas desenvolvidas em direção ao centro e ala do rei. Kramnik encontra uma maneira concreta de proceder. **16.♗xe6! fxe6 17.♗xf6! ♗xf6 18.f4!** as brancas restringem as peças menores restantes das pretas e fecha o centro, preparando-se para uma tempestade de peão na ala do rei. **18...♘d7** as pretas tentam transferir suas peças para a ala do rei para se preparar para o próximo ataque.

[Outra possibilidade defensiva era 18...♘c8 19.g4 ♘d6 20.♕g6 ♕d8 21.♘f3 ♘f7 tentando evitar g4-g5. Aqui as brancas poderiam continuar 22.♖e2 seguido por Rg2, para impor o avanço do peão 'g'.]

19.♘f3 Movendo uma peça em direção à ala do rei e limpando a segunda linha para torres e Dama. **19...♕c7**

[Se 19...♘f8 então as brancas estão prontas para operações imediatas: 20.e4! g6 21.e5 ♗g7 22.♘h4 ♔f7 23.g4 ♕b6 24.♕f2 seguido por f4 -f5 com um ataque vencedor.]

20.g4!



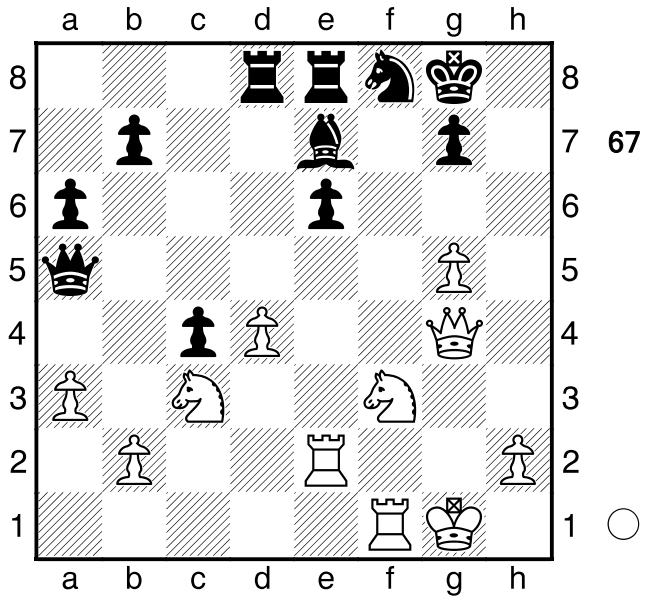
Visto que as pretas são incapazes de gerar qualquer ameaça na ala da dama ou abrir o centro para contra-ataque, o ataque das brancas prossegue, sem contestação. **20...♘f8 21.g5! hxg5 22.fxg5 ♗e7 23.e4!** as brancas agem energicamente antes que as pretas tenham a chance de consolidar sua posição. **23...dxe4**

[Ou 23...♖ad8 24.exd5 exd5 25.♕f5! e depois de ♕d7 26.♕xd7 as brancas mantém uma vantagem clara, mesmo sem as rainhas: ♖xd7 27.h4 a6 28.♔g2 b5 29.♘e5 ♖d6 30.♖f5 ♘e6 31.±f3±]

24.♕xe4 Embora a ala do rei das brancas esteja ligeiramente comprometido devido ao avanço do peão 'g', as pretas não está em posição de explorar isso. **24...♖ad8 25.♖e2 a6 26.♕g4** limpando e4 para o cavalo c3 e ameaçando um possível sacrifício Rxh6. **26...♕a5**

[Se 26...b5 então 27.♘e4 ameaçando 28 Nf6 + Is bom para as brancas.]

(Diagram 67)



27.♘e5! as pretas não tem defesa contra o ataque das brancas

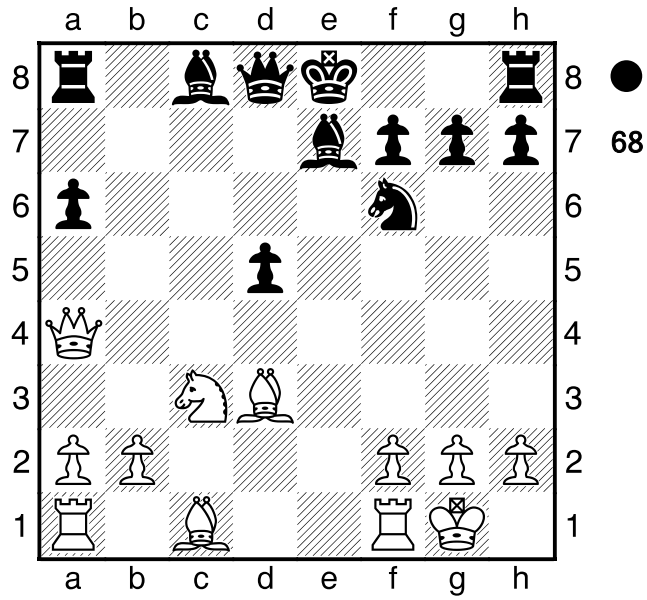
[Por exemplo 27.♘e5 ♕b6 28.♕h5 ♕xd4+ 29.♔g2 ♗d6 30.♕f7+ ♔h8 31.♖f4]

1-0

□ Fischer,Robert James
■ Petrosian,Tigran V
Candidates f Fischer-Petrosian +5-1=3 (7)

Tema. O Problema de Trocas - Devemos manter nosso is hop ou nosso cavalo em posições certam? **1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.♗d3 ♘c6 6.♘xc6 bxc6 7.0-0 d5 8.c4 ♘f6 9.cxd5 cxd5 10.exd5 exd5 11.♘c3 ♗e7 12.♕a4+**

(Diagram 68)



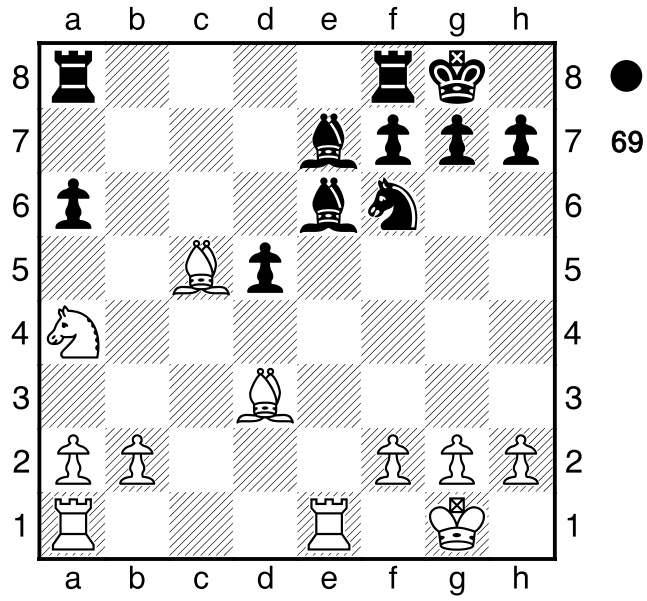
♕d7?!

[Foi melhor manter mais peças no tabuleiro com 12...♗d7 13.♕d4 0-0 14.♖e1 ♗e6 15.♦f4±]

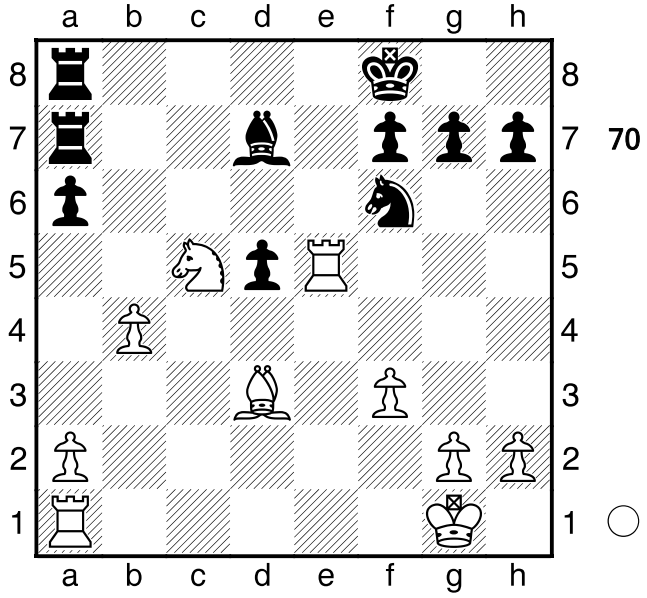
13.♦e1!±

[13.♗b5 só é ligeiramente melhor para as brancas depois de axb5 14.♕xa8 0-0± Mas Fisher escolhe a pressão posicional ao invés do material vencedor]

13...♕xa4 14.♘xa4 ♗e6 15.♗e3 0-0 16.♗c5



Por causa do peão 'd5', o bispo de e6 é um bispo potencialmente ruim. Fischer está tentando qualificar as outras peças menores, especialmente os bispos de casas escuras, o que garantirá o controle completo das brancas sobre as casas escuras. **16...♖fe8 17.♗xe7 ♖xe7 18.b4!±** Fixando o peão de a6 e as casas escuras. Sempre que as pretas jogarem a6-a5, as brancas terão um peão passado forte com b4-b5. **18...♔f8 19.♘c5 ♗c8 20.f3** Restringindo o cavalo de f6, facilitando Kf2 quando necessário e limpando a última fraqueza fila. **20...♖ea7 21.♖e5! ♗d7**



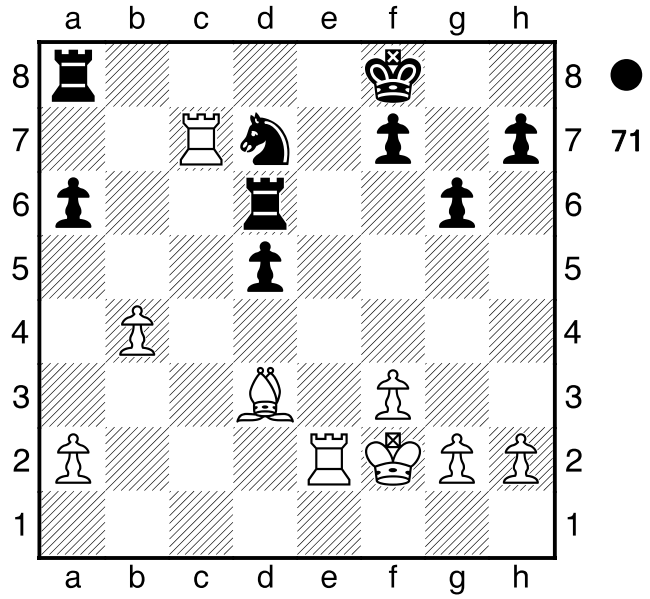
22.♘xd7+!

[22.a4 Claro que é possível, mas Fischer tinha uma preferência pelo bispo em vez do cavalo, o que transparece de seus jogos. E trocou o seu excelente cavalo pelo "mau" bispo. Segundo ele, o que fica no tabuleiro é mais importante do que o que sai do tabuleiro!]

22...♖xd7 23.♔c1± Todas as peças das brancas estão em posições dominantes, enquanto todas as peças das pretas são meros espectadores do que está acontecendo. **23...♖d6 24.♖c7**

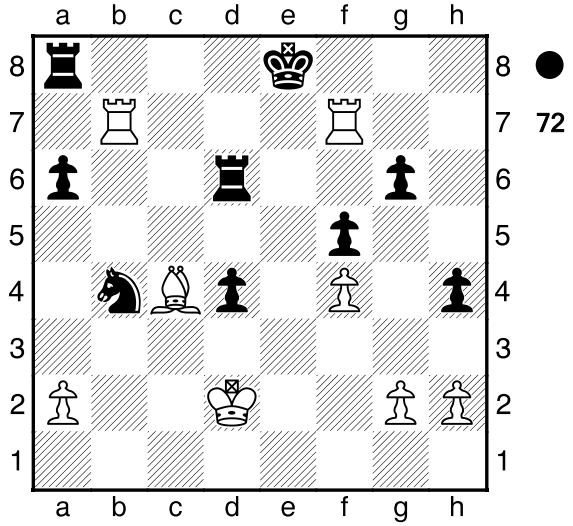
Explorando uma desvantagem do Rd6 e ameaçando dobrar na sétima linha.

24...♘d7 25.♖e2 g6 26.♔f2



Vez após vez, vemos jogadores fortes fazendo bom uso de seu Rei em jogos finais. A posição das brancas está claramente melhores e ele não deve se preocupar em ganhar o jogo o mais rápido possível. **26...h5 27.f4 h4 28.♔f3 f5 29.♔e3!? d4+ 30.♔d2+-** Agora o Rei é centralizado e controla alguns quadrados principais. **30...♘b6 31.♖ee7 ♘d5 32.♖f7+ ♔e8 33.♖b7 ♘xf4**

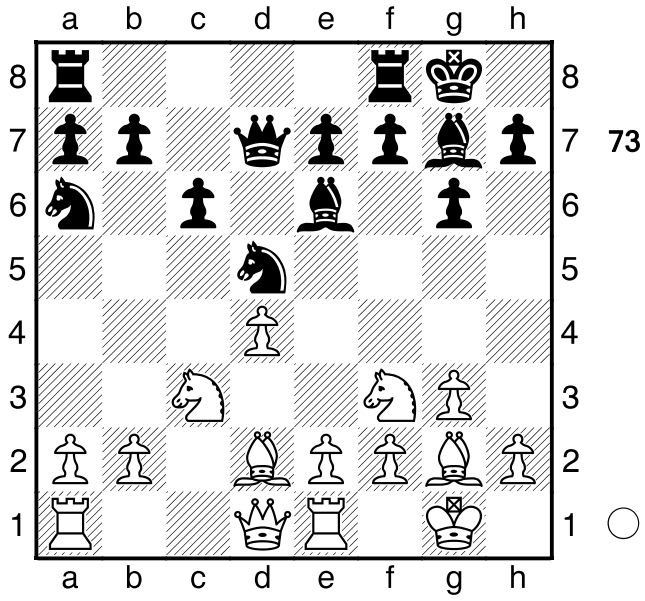
[33...♘xb4 34.♗c4



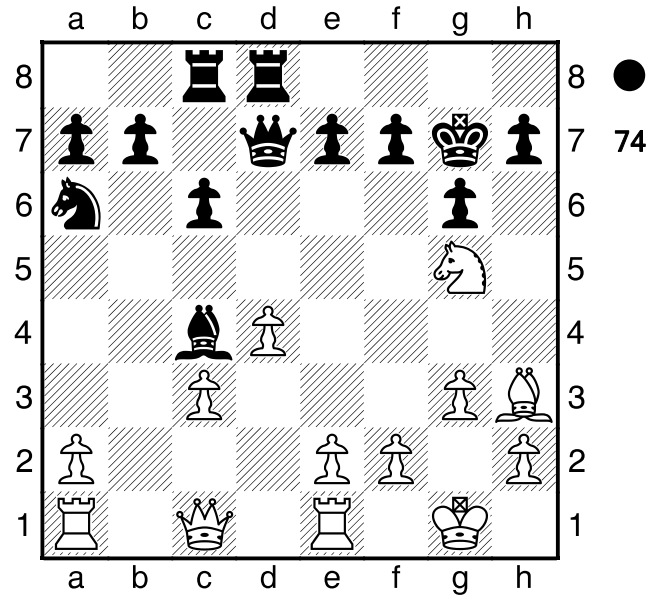
O bispo se mostrou superior ao cavalo!]
34.♗c4!
1-0

□ Meier,Georg
■ Sanikidze,Tornike
FRA-chT Top 12 (10.1) 04.06.2011

1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.g3 ♗g7 6.♗g2 0-0 7.0-0 c6 8.d4 ♗e6 9.♗d2 ♘a6 10.♖e1 ♕d7

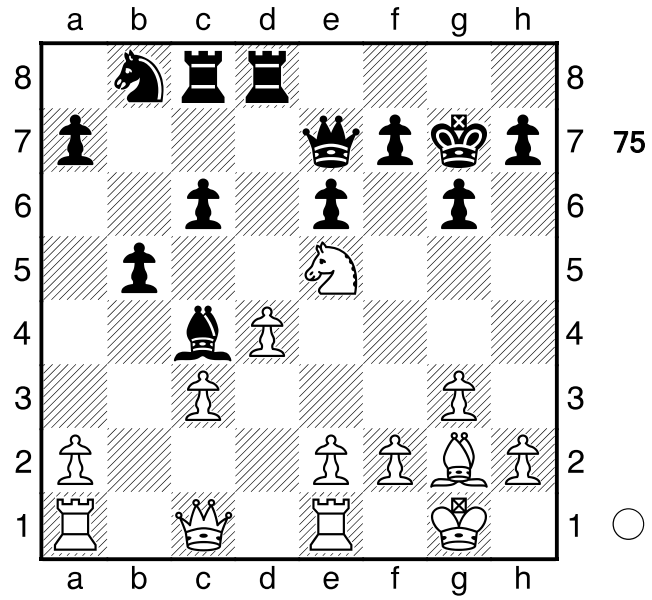


11.♕c1 ♖ac8 as pretas trocaram seu peão 'd' pelo peão 'c' das brancas. A presença do peão de d4 dá as brancas mais controle sobre as casas escuras ao seu redor. As brancas deseja explorar as casas escuras enfraquecidos com mais eficácia, trocando o bispo darksquared.
12.♗h6! ♖fd8 13.♗xg7 ♔xg7 14.♘g5 ♘xc3?! Simplesmente desistindo de muito por pouco.
[Melhor era 14...h6 15.♘xe6+ ♕xe6 16.e4 ♘f6 17.♕e3 ♘b4 18.♖e2 ♘g4 19.♕d2 c5 20.d5±]
[Ou 14...♘ac7 15.e3 ♦f6±]
15.bxc3 O centro das brancas é mais seguro, ele tem mais controle sobre as casas escuras e também obtém a coluna b. **15...♗c4 16.♦h3!±**



Explorando a desvantagem de Bc4 e provocando mais fraquezas nas casas escuras. Isso terá um papel crucial na decisão do resultado do jogo. **16...e6**
17.♘f3! O cavalo fez seu trabalho em 'g5', e agora f3 é o local ideal para sondar os pontos fracos das casas escuras no centro.
17...♕e7 18.♘e5 b5
[Se 18...c5 19.♘xc4 cxd4 20.♘e5 dxc3 21.♘d3 então as brancas devem ser capazes de usar a peça extra a seu favor.]
19.♗g2!? Nunca perca a oportunidade de melhorar a posição de suas peças. O bispo também cumpriu sua função, provocando o enfraquecimento e7-e6 das pretas. Agora, as brancas retornam o bispo ao quadrado bom g2, que ganha um tempo atacando o peão de c6.
[19.a4 também era bastante forte: ♘b8 20.axb5 cxb5 21.e4 b4 22.d5±]
19...♘b8

(Diagram 75)



20.♘xc4?!

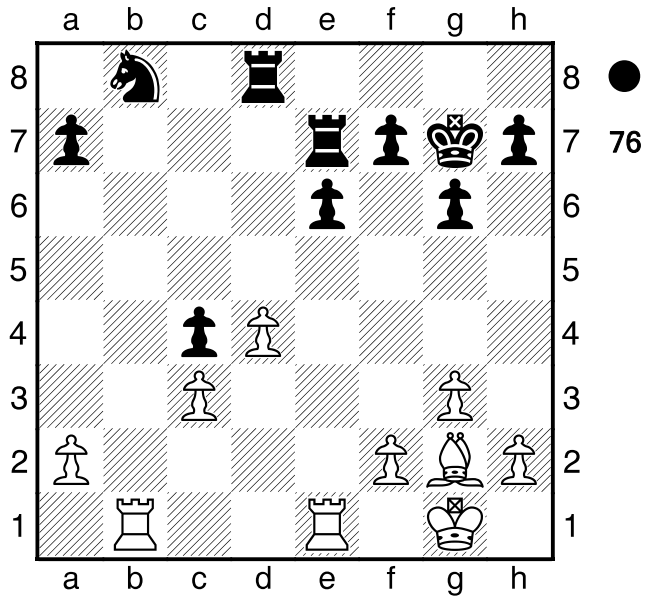
[Melhor era 20.a4! c5 21.♕b2 cxd4 22.axb5! dxc3 23.♕xc3 ♗xb5 24.♕b2! a6 25.♘c6++-]

20...bxc4 21.♖b1 c5 Quase o único lance para as pretas. Ele deve eliminar um de seus fracos c-peões dobrados. **22.♕a3!?** Embora posicionalmente este lance seja compreensível, as brancas subestimaram o contra-ataque das pretas como resultado de 27. . . e5!

[22.e3 ♖c7 23.♖b5 ♘d7 24.⩲a3± seria a melhor maneira de explorar os pontos fracos da posição das pretas.]

22...♖c7 23.e3 cxd4 24.♕xe7 ♖xe7 25.exd4

(Diagram 76)



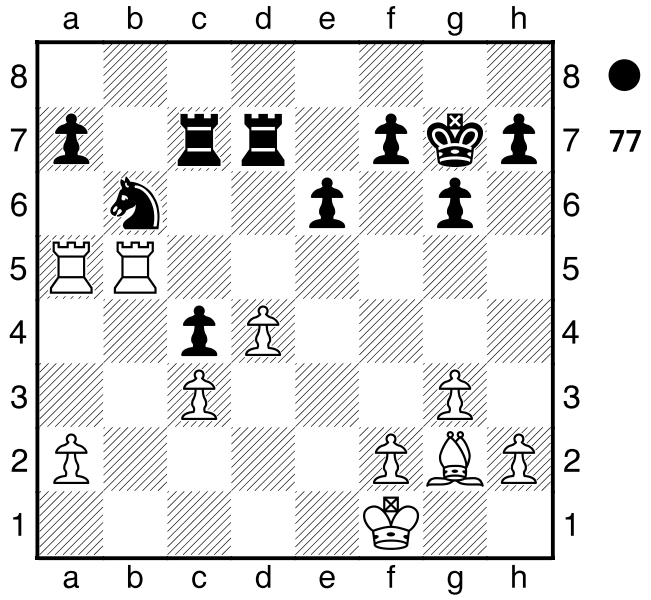
Agora o peão de c4 será o alvo das peças das brancas. Ele tem que usar a coluna B de forma eficaz para esse propósito.

25...♖c7 26.♖e5 Melhorando suas peças.

26...♘d7 27.♖a5 ♘b6?

[Um lance natural, mas passivo. 27...e5! teria dado o contra-ataque adequado as pretas: 28.dxe5 ♘c5 29.f4 ⩲d2≌]

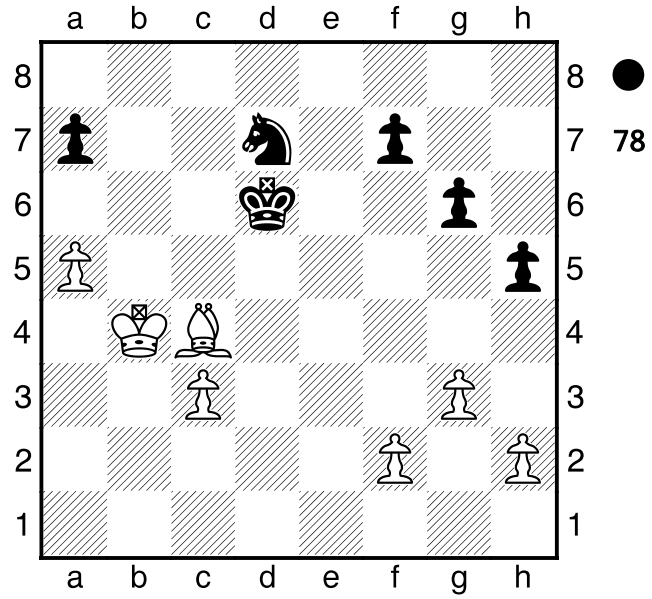
28.⩲bb5± ♖dd7 29.♔f1!



O Rei está a caminho do b4! **29...h5 30.♔e2 ♔f6 31.♔d2 ♔e7 32.♗e4 ♘c8 33.♗f3 ♘d6 34.♖c5 ♖xc5 35.♖xc5 ♔d8**

[Se 35...♖d8 36.♖a5 ♖d7 37.h4 as brancas mantém o controle sobre a posição.]

36.♔c2 ♖c7 37.♖a5 torre e bispo geralmente são melhores que torre e cavalo. Portanto, as brancas estão dispostas a manter um par de torres para atacar as fraquezas do peão distante na posição das pretas. **37...♘c8 38.♔b2 ♔d7 39.♔a3 ♔d6 40.♔b4 ♘b6 41.♖c5 ♖e7 42.a4! e5** Agora é tarde demais! **43.dxe5+ ♖xe5 44.♖xe5 ♔xe5 45.a5 ♘d7 46.♗e2 ♔d6 47.♗xc4+-** Diagrama

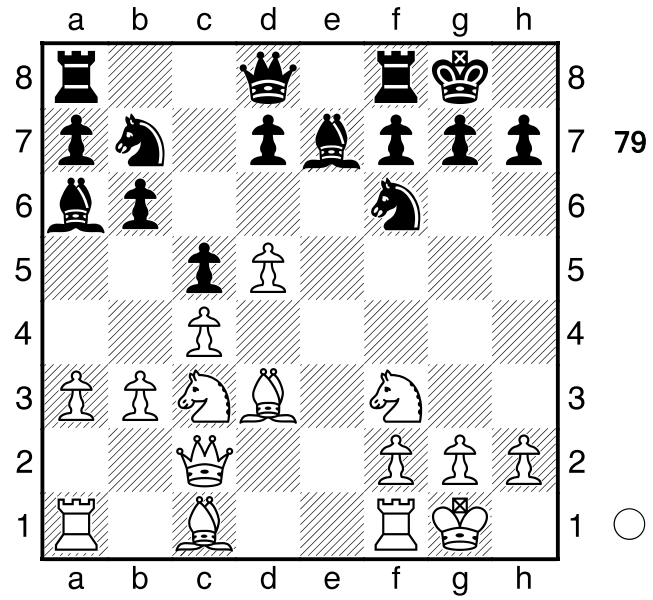


47...f6 48.h4 ♘c5 49.f3 g5 50.♔b5 a6+ 51.♔b6 gxh4 52.gxh4 ♘a4+ 53.♔xa6 ♘xc3 54.♔b7 ♘a4 55.♗b5 1-0

□ Sasikiran,Krishnan
■ Yu,Yangyi
Asia-chT 18th (5.2) 25.05.2014

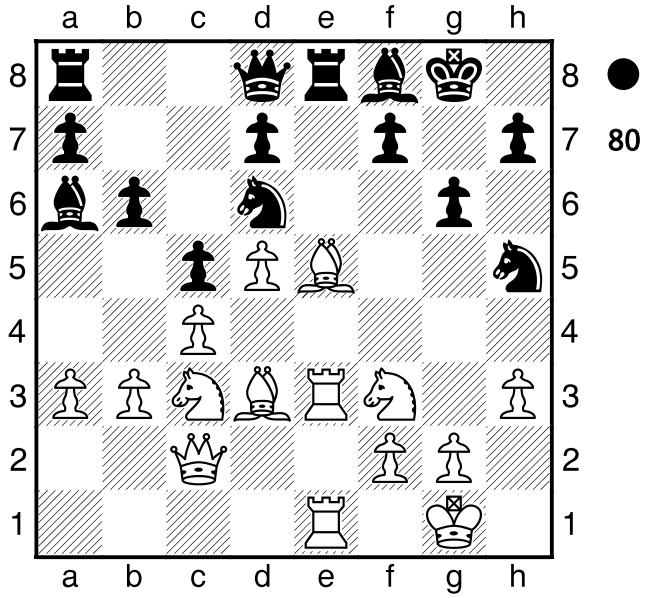
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.a3 ♗a6 5.♕b3 ♘c6 6.♕c2 ♘a5 7.e4 ♗b7 8.♘c3 c5 9.d5 exd5 10.exd5 ♗e7 11.♗d3 ♗a6 12.b3 0-0 13.0-0 ♘b7

(Diagram 79)

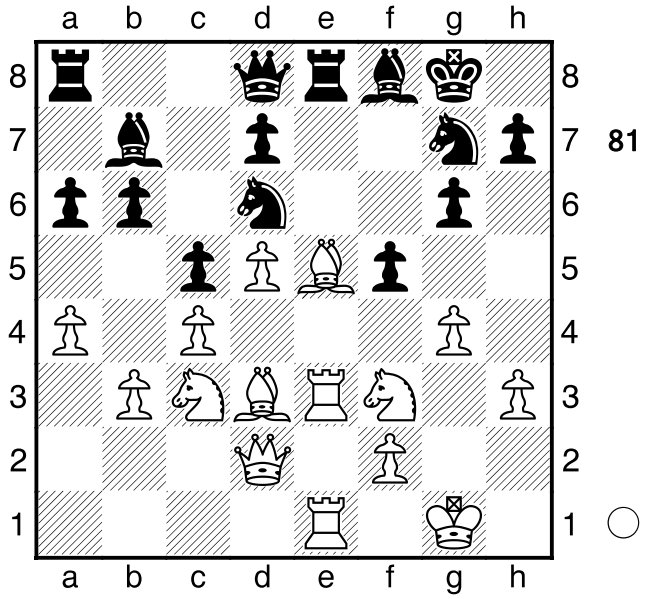


14.♖e1 É importante observar alguns pequenos detalhes aqui. O cl-bispo tem uma ampla escolha de quadrados decentes (b2, f4, g5). Nesses casos, faz mais sentido manter as opções abertas e desenvolver uma peça que não tenha uma escolha tão ampla. **14...♘d6 15.♗f4 ♖e8 16.h3** Corrigindo a fraqueza da linha de trás e restringindo o cavalo 'f6'. **16...♗f8 17.♗e5** Quando nosso oponente tem uma posição apertada, devemos manter o máximo de peças no tabuleiro para não dar a ele espaço para manobrar suas forças. **17...g6 18.♖e3** Dobrar torres costuma ser uma boa maneira de aumentar a pressão. **18...♘h5 19.♖ae1**

(Diagram 80)

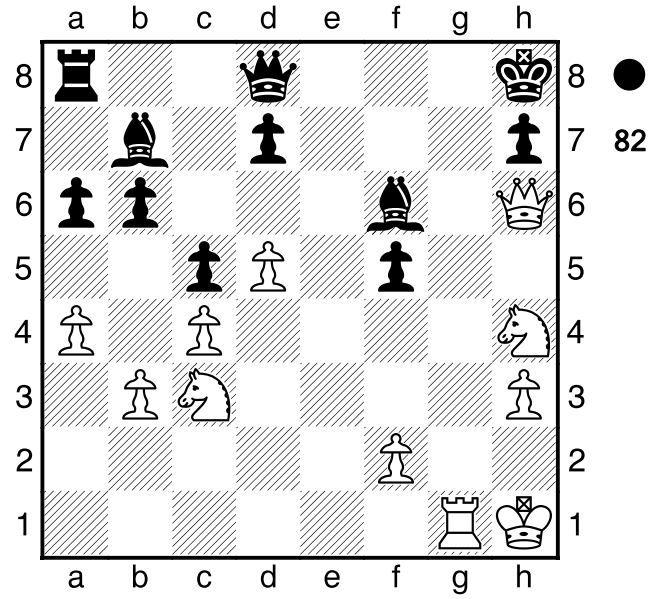


as brancas concluiram o desenvolvimento e detém uma vantagem posicional esmagadora. **19...♘g7 20.g4** Sasikiran usa seus peões para restringir os cavalos das pretas - uma importante técnica posicional. **20...♗b7 21.♕d2** O a Dama das brancas considera mudar-se para a ala do rei para exercer mais pressão lá. **21...a6 22.a4** Prevenindo o plano ativa das pretas de b6-b5. **22...f5**



23.♗xd6 O cálculo concreto assume assim que a tensão peão é introduzida no jogo.

23...♖xe3 24.♕xe3 ♗xd6 25.♕h6
Com a ideia de Ng5. **25...♗e7**
[Não é melhor 25...♔h8 26.♘g5 ♕g8 27.gxf5 ♘xf5 28.♗xf5 gxf5 29.♔h1+-]
26.gxf5 ♘xf5 27.♗xf5 gxf5 28.♔h1! ♗f6 29.♖g1+ ♔h8 30.♘h4!



Devido à ameaça de 31.Cg6 +, as pretas abandonaram.
1-0

[% evp 0,1,28, -25] Resumo do capítulo
1.-- Bons jogadores fazem movimentos que mantêm suas opções flexíveis na próxima jogada, e adiam a tomada de decisões de compromisso se não for necessário fazê-lo imediatamente. Também faz sentido jogar movimentos que forneçam uma ampla gama de opções ao seu oponente, para complicar a posição de forma que ele possivelmente faça um lance errado.
[1.-- Além dos problemas relacionados à escolha de vários caminhos em uma posição, também enfrentamos escolhas semelhantes no que diz respeito aos nossos métodos de preparação. O que devo preparar? Em

quais aspectos do jogo preciso trabalhar primeiro e quais podem esperar até mais tarde?]
[1.-- Existem vários caminhos (escolhas) disponíveis para nos ajudar a resolver nossos muitos problemas no xadrez. Nossa criatividade individual tem muito escopo e pode aproveitar ao máximo as múltiplas opções disponíveis para nós. Cada um de nós precisa nutrir e enriquecer nossas qualidades individuais e identificar, aceitar e superar nossas fraquezas. Exploraremos os tópicos de aprimoramento individual e preparação para torneios em grande detalhe posteriormente neste livro.]

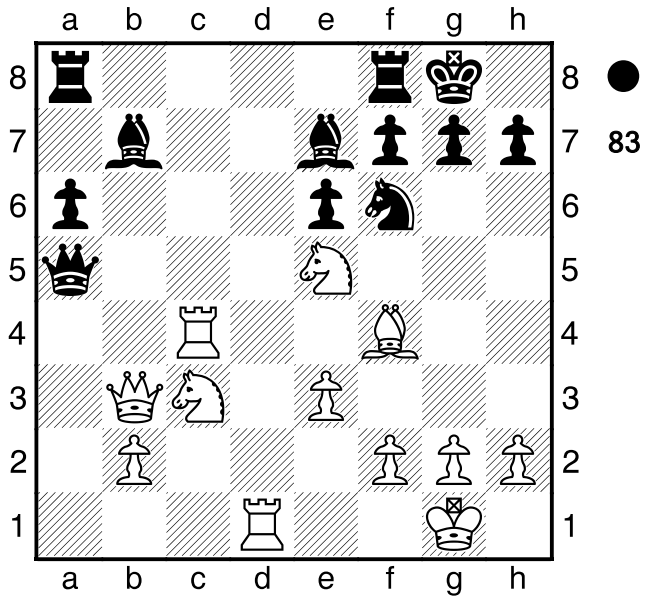
[% evp 0,1,28, -25] Capítulo 3 Escolhendo entre defesa ativa e passiva **1.--** Quando nosso oponente ataca uma fraqueza em nossa posição, como um peão, por exemplo, nossa reação instintiva é defendê-lo imediatamente. Vimos nas lições anteriores que uma peça defensiva é uma peça passiva. No Capítulo 1: Avaliação da Posição, aprendemos que uma vez que nosso Rei roque em segurança, a atividade das peças desempenha um papel decisivo na medição do resultado do jogo. É muito importante não tocar com uma peça passiva por muito tempo, ou mesmo temporariamente.

[1.-- Imagine um paciente indo ao médico com queixas de dor de estômago, e o médico sugere que a cirurgia seja feita no dia seguinte! Isso é normal? Ele não deveria ter feito um diagnóstico completo e adequado, prescrito medicamentos relevantes ou mesmo aconselhado seu paciente a mudar seus hábitos alimentares? Ele deve sugerir cirurgia apenas como último recurso.]
[1.-- No xadrez, devemos ver os movimentos defensivos como uma espécie de cirurgia. Isso só deve ser feito como último recurso. Se for esse o caso, como devemos reagir quando nosso oponente ameaça um peão em nossa posição, por exemplo?]
[1.-- 1) Um contra-ataque forte é a melhor defesa. Tente atacar algo na posição de seu oponente em vez de defender passivamente.]
[1.-- 2) Tente se defender indiretamente - mantenha a pressão, usando meios táticos. Se ele tirar o seu peão, ele deve perder outra coisa.]
[1.-- 3) Sacrifique o material atacado em qualidade pela atividade da peça, iniciativa, um ataque ou compensação posicional.]
[1.-- 4) Adie a execução de um lance defensivo em pelo menos um lance. Esta é uma melhoria significativa em relação a defendê-la imediatamente.]
[1.-- 5) Se nenhuma das opções acima funcionar, somente então devemos defender diretamente.]

□ Bu,Xiangzhi
■ Movsesian,Sergei
Nanjing Pearl Spring 1st (6) 17.12.2008

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 a6 5.a4 e6 6.♗g5 ♘bd7 7.a5 ♗b4 8.♕a4 ♗e7 9.e3 0-0 10.♗e2 b5 11.axb6 ♘xb6 12.♕c2 ♘xc4 13.♗xc4 dxc4 14.0-0 c5 15.dxc5 ♗xc5 16.♖fd1 ♕c7 17.♖a4 ♗e7 18.♗f4 ♕c5 19.♘e5 ♗b7 20.♖xc4 ♕a5 21.♕b3

(Diagram 83)



O bispo em b7 está sob ataque. Qual é o seu primeiro instinto? **21...♖ad8! 22.♖xd8 ♖xd8 23.♖a4**

[23.♕xb7? ♖d1+!+- Explorar a última fila é o ponto atrás de 21. . . Rad8.]

23...♕c7 24.♖c4 ♕a5 25.h3=

Ignorando temporariamente a ameaça a seu bispo de b7 e buscando contra-ataque ativo, as pretas conseguiram uma posição satisfatória, embora mais tarde a tenha interpretado incorretamente e acabado perdendo. **25...♕a1+ 26.♔h2 ♗a8 27.♘c6 ♗xc6 28.♖xc6 ♕f1 29.♕b7 ♗f8 30.♗g3 a5 31.♖c7 h5 32.♖xf7 ♕d3 33.♖xf6 gxf6 34.♘e4 ♗g7 35.♕e7 ♖f8 36.♕xe6+ ♔h8 37.♕f5 a4 38.♗d6 ♖f7 39.♕e6 ♕b3 40.♕c8+ ♔h7 41.♕f5+ ♔g8 42.♗a3 h4 43.♘d6 ♖c7 44.♕e4 ♕b8 45.♕xa4 ♗f8 46.♕g4+ ♖g7 47.♕c4+ ♔h7 48.♕xh4+ ♔g6 49.♕e4+ ♔h6 50.♕e6 ♔h7 51.♕xf6 ♖g6 52.♕f7+ ♗g7 53.♕f4 ♗h6 54.♕e5 ♗g7 55.♕e7 ♔h8 56.e4 ♗f6 57.♕e6 ♔h7 58.♕f5 ♕g8 59.g3 ♕b3 60.e5 ♗g7 61.♘f7 ♕d5 62.h4**

1-0

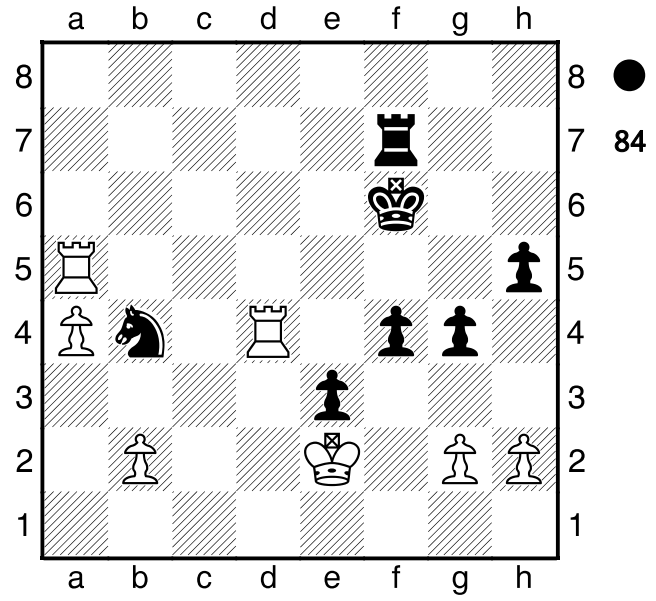
[% evp 0,1,28, -35] A iniciativa é a essência de qualquer esporte. Vamos tentar entender o que queremos dizer com iniciativa. Para simplificar a compreensão, quem faz ameaças tem a iniciativa e quem responde às ameaças está na defensiva. Desde a inauguração, luta pela iniciativa. Ambos os lados devem idealmente desenvolver suas peças desde o início, construir seu Rei em segurança e evitar que seu oponente faça o mesmo, sempre que possível. Devemos também tentar colocar o nosso adversário na defensiva desde o início. Veremos mais sobre iniciativa em um capítulo posterior. Basta dizer que, quando fazemos movimentos defensivos, estamos entregando a iniciativa ao nosso oponente em uma bandeja de prata. **1.--** O que há de errado em fazer uma jogada defensiva? A peça defensiva torna-se passiva e a iniciativa passa para o nosso adversário. Suas peças se tornarão ativas e florescerão, enquanto nossa posição permanecerá passiva e restrita.

[1.-- Defender passivamente contra todas as ameaças é um problema comum para muitos jogadores futuros. É essencial que eles mudem essa mentalidade defensiva para melhorar sua força no xadrez. Se analisarmos profundamente porque um jogador joga defensivamente, podemos entender que as causas raízes são: dar importância indevida ao material, uma abordagem "segurança em primeiro lugar" para o xadrez, uma falta de vontade de correr riscos, superestimação do adversário, subestimação de nós mesmos, falta de confiança em nossa capacidade de calcular e medo de cometer um erro. Estas são algumas das principais causas que fazem um jogador jogar

defensivamente. Para jogar xadrez forte e ativo, devemos nos aprimorar nas áreas acima.]
[1.-- Imagine dois leões em uma selva. O primeiro leão ruge ferozmente para o segundo leão. Ouvindo isso, o segundo leão foge. O que você acha do segundo leão? O primeiro leão não obtém uma vantagem psicológica sobre o segundo leão?]
[1.-- O que isso nos diz sobre a estimativa do segundo leão de suas próprias capacidades? Este leão pode ser um digno Rei da Selva? Quando fazemos jogadas defensivas, estamos nos colocando na posição do segundo leão. É isso que realmente queremos?]
[1.-- Muitos jogadores jovens não hesitam em jogar movimentos defensivos como h2-h3 e a2-a3 para as brancas ou h7-h6 e a7-a6 para as pretas nos estágios iniciais da abertura, temendo uma cravada do bispo de seu oponente. Esses movimentos, no entanto, envolvem uma perda de tempo. Freqüentemente, vemos nos jogos de um jovem jogador uma vontade de recuar para se defender de ameaças. Esse tipo de jogo deve ser evitado, a menos que seja forçado. Devemos mover nossas peças para frente e resistir à tentação de nos defendermos passivamente.]
[1.-- Agora vamos ver como os jogadores fortes reagem às ameaças de maneira ativa:]

□ Mamedyarov,Shakhriyar
■ Bacrot,Etienne
Elista FIDE GP (3) 16.12.2008

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 dxc4 5.a4 ♗f5 6.♘e5 e6 7.f3 ♗b4 8.e4 ♗xe4 9.fxe4 ♘xe4 10.♗d2 ♕xd4 11.♘xe4 ♕xe4+ 12.♕e2 ♗xd2+ 13.♔xd2 ♕d5+ 14.♔c2 ♘a6 15.♘xc4 0-0 16.♕e5 ♖ab8 17.♗e2 f6 18.♕xd5 cxd5 19.♘d6 ♘b4+ 20.♔c3 a5 21.♖hc1 ♖fd8 22.♘b5 f5 23.♘d4 ♔f7 24.♔d2 ♔f6 25.♖c7 e5 26.♘b3 b6 27.♖ac1 d4 28.♗c4 h5 29.♖f7+ ♔g6 30.♖e7 e4 31.♗f7+ ♔g5 32.♖e6 e3+ 33.♔e2 f4 34.♔f3 ♔f5 35.♖c4 ♖b7 36.♘xd4+ ♖xd4 37.♖xd4 ♖xf7 38.♖xb6 g5 39.♖b5+ ♔f6 40.♖xa5 g4+ 41.♔e2



A posição parece desesperadora para as pretas, sendo uma qualidade a menos com seu cavalo e ala do rei peões pendurados. Mas é nessas situações difíceis que não se deve perder a esperança e ficar sempre em busca de oportunidades para criar contra-ataques e dificultar ao máximo a vida do adversário. Os grandes mestres mais fortes têm essa capacidade de se elevar quando é mais necessário e é uma qualidade que se deve tentar cultivar quando jovem. **41...♔g7!!**
[Um recurso altamente inesperado. Movimentos semelhantes não levam ao mesmo resultado. Este é um exemplo: 41...♔g6? 42.♖xb4! f3+ 43.gxf3 gxf3+

44.♔xe3! f2 45.♖b6+ Esta xeque agora é possível (ao contrário do jogo), e as brancas ganham após uma série de movimentos muito precisos: ♔h7 46.♖xh5+ ♔g7 47.♖g5+ ♔h7 *(47...♔f8 48.♖b8+ ♔e7 49.♖b7++-)* 48.♖b4! Ameaça xeque-mate em h4 - defesa ativa! ♖f3+! Um último truque em uma posição desesperada. *(48...♔h6 49.♖g2+-)* 49.♔d2! Não permitindo que o peão promova com xeque. ♖h3 *(49...♔h6 50.♖g2 ♔h5 51.♖b8+-)* 50.♔e2+-]

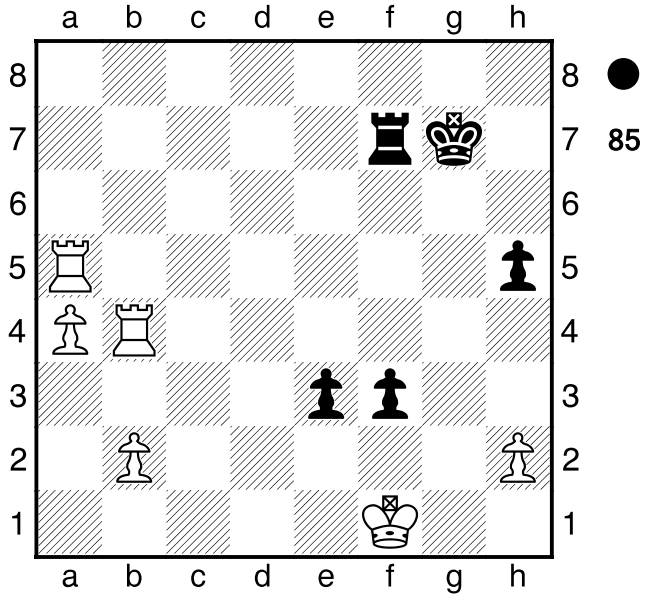
42.♖xb4

[42.♔d1 leva a dificuldades depois de ♘c7⇄]

[O mais ambicioso era 42.♖g5+ ♔h6 43.♖e5 f3+ 44.gxf3 gxf3+ 45.♔f1 ♘c2∞ com uma posição muito complicada.]

42...f3+ 43.gxf3 gxf3+ 44.♔f1

[44.♔e1?? seria um grande erro: f2+ 45.♔f1 e2+-+]

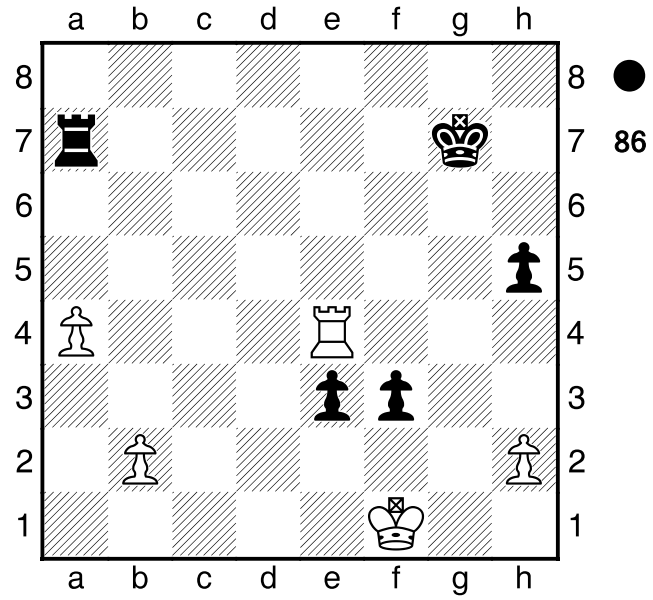


44...♖c7!

[44...♖d7 leva ao mesmo.]

[Mas não 44...e2+? 45.♔f2 ♖e7 46.♖g5+ ♔h6 47.♖g1+-]

45.♖a7 O único lance para evitar o xeque-mate. **45...♖xa7 46.♖e4**



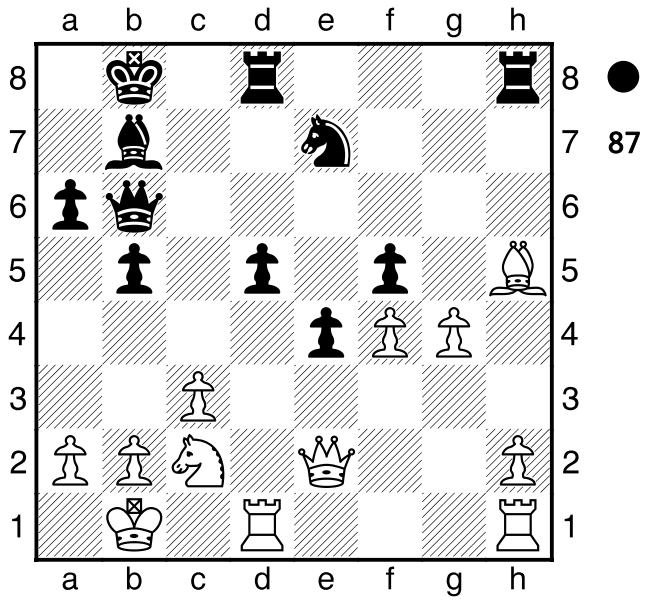
Os esforços das pretas resultaram em um final de jogo com excelentes chances de sobreviver, o que Bacrot conseguiu fazer: **46...♔f6 47.♖xe3 ♖xa4 48.♖xf3+ ♔g5 49.♔e2 ♖a2 50.♖b3 ♔g4 51.♔d2 ♖a1 52.♖g3+ ♔h4 53.♖g2 ♔h3 54.♖e2 ♖b1 55.♔c2 ♖h1 56.b4 ♖xh2 57.♖xh2+ ♔xh2 58.b5 h4 59.b6 h3 60.b7 ♔g2 61.b8♕ h2 62.♕g8+ ♔h1 63.♕g3**

A partir deste exemplo, podemos ver que ter a capacidade de calcular bem é uma qualidade importante para um jogador de xadrez forte. Muitos recursos e ideias seriam impossíveis de encontrar no tabuleiro sem melhorar seu cálculo. Resolver ruptura-cabeças táticos de muitas fontes diferentes, resolver estudos de final de jogo, analisar jogos complicados e estudar os jogos de jogadores dinâmicos ajudarão imensamente a melhorar nossa habilidade de cálculo.

½-½

□ Panchanathan
■ Ramesh
Training Game 2001

O que as pretas devem fazer aqui para obter contra-ataque?



23...b4!⇄ É claro que as brancas tem a maioria das vantagens de longo prazo: um peão extra, melhor controle das casas escuras, o bispo ruim em b7, três a um peão maioria na ala do rei e peças razoavelmente ativas, enquanto as pretas tem uma posição Rei ligeiramente enfraquecida. Mas as pretas tem um fator importante a seu favor: é sua vez de agir! O tempo pode ser um elemento crucial em qualquer posição dinâmica e as pretas é obrigado a complicar a posição para que ele tenha alguma chance de sobrevivência.

[Pior é 23...♕h6 24.♘d4]

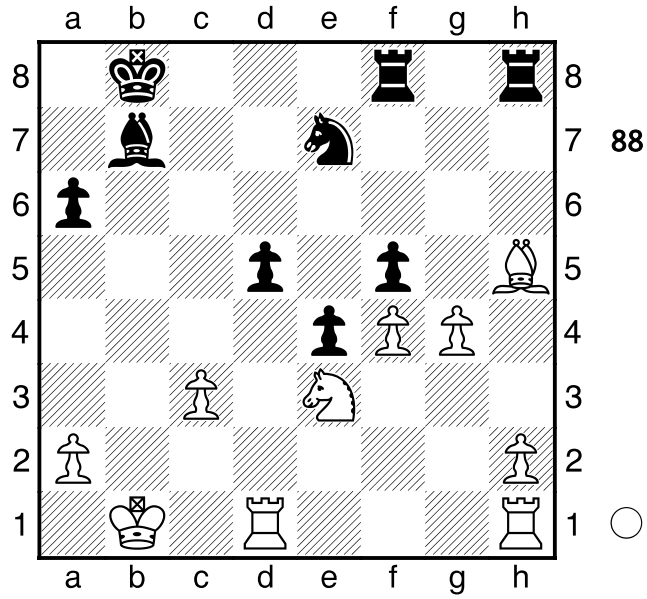
[Outra tentativa razoável é 23...d4?! 24.♖xd4 ♖xd4 25.♘xd4 b4! 26.♔a1 bxc3 27.bxc3 ♘d5 embora aqui o Rei das pretas também esteja muito exposto.]

24.♕e3

[Se 24.♘xb4 d4!↑]

[Ou 24.♔a1 bxc3 25.bxc3 ♕c7 26.♕e3 ♖c8 27.♘d4 ♔xc3+∓]

24...♕xe3 25.♘xe3 bxc3 26.bxc3 ♖df8!



Ao atacar os peões fracos na posição das brancas, as pretas ganham igualdade confortável. **27.♖df1**

[Pior seria 27.♖hf1 fxg4 28.♗xg4 ♖xh2=]

27...♖c8 28.♖c1

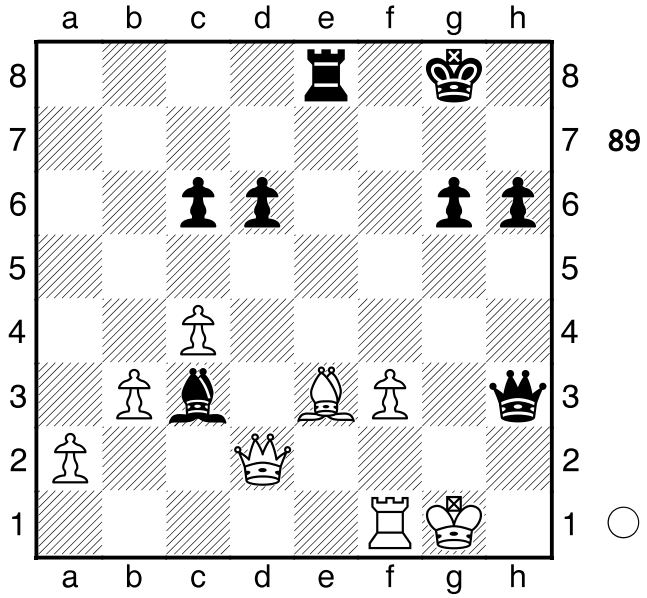
[28.♔b2 seria respondido com ♖h6! 29.♖c1 ♖f8 30.♖cf1 ♖c8=]

28...♖cf8 29.♖cf1 ♖c8 as pretas sobreviveram neste jogo porque percebeu a tempo que suas perspectivas de longo prazo eram sombrias e, portanto, foi obrigado a fazer algo imediatamente para complicar a posição e ganhar contra-jogo. Esse senso de tempo é muito importante.

□ Gavrilov,Alexei V
■ Amonatov,Farrukh
Moscow-ch (3) 20.04.2007

1.e4 g6 2.d4 ♗g7 3.c4 d6 4.♘c3 ♘f6 5.♘f3 0-0 6.♗e2 e5 7.♗e3 ♘g4 8.♗g5 f6 9.♗c1 f5 10.exf5 exd4 11.♗g5 ♕e8 12.♘d5 d3 13.♕xd3 ♗xf5 14.♕d2 ♕d7

15.0-0 ♘c6 16.♖ad1 ♖ae8 17.b3 ♗e4 18.♘e1 ♗f5 19.h3 ♘d4 20.♘c3 ♘xe2+ 21.♘xe2 ♘f6 22.♘g3 ♘e4 23.♘xe4 ♖xe4 24.♕d5+ ♕f7 25.♕xb7 ♖e2 26.♖d2 ♖e5 27.♘f3 ♖ee8 28.♖e1 ♗c3 29.♖xe8 ♖xe8 30.♖d1 ♗e4 31.♕xa7 ♗xf3 32.gxf3 ♕xf3 33.♖f1 h6 34.♗e3 ♗e5 35.♕a5 c6 36.♕d2 ♕xh3 37.f3 ♗c3



89

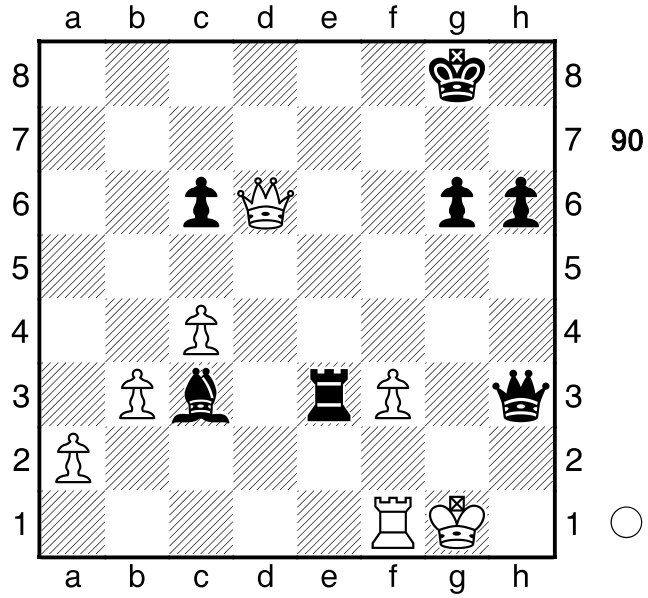
38.♕xd6! Jogar ativamente é a única maneira de sobreviver. Devemos sempre procurar primeiro movimentos forçados em qualquer posição, e somente quando eles não funcionarem a nosso favor devemos olhar para movimentos silenciosos.

[38.♕xc3? perde para ♕g3+ 39.♔h1 ♖e5-+]

[38.♕f2? não é muito melhor. Essa defesa passiva raramente funciona e muitas vezes piora as coisas: ♖e5 39.♗f4 *(*Ou *39.♖d1 ♗b4 40.♖d4 ♗c5 41.♖h4 ♖g5+!-+)* 39...♖h5 40.♕g2 ♗d4+-+]

38...♖xe3?

[Correto era 38...♗g7! mantendo o Rei das pretas seguro e ameaçador 39.♗d2 ♕h4! Ativando Bd4 + no próximo lance. *(*Mas não *39...♔h7? 40.♖f2 ♖e5 41.♔g2⇄)* 40.♖f2!? ♕d4! 41.♕h2! ♖e2 42.♔f1 ♖e5 43.♕g3 ♕a1+ 44.♔g2 ♖h5 45.♖f1 ♕xa2 46.♕d6 ♔h7 47.♔d3∓ e as brancas ainda precisam sofrer para criar um empate.]



90

39.♕b8+!

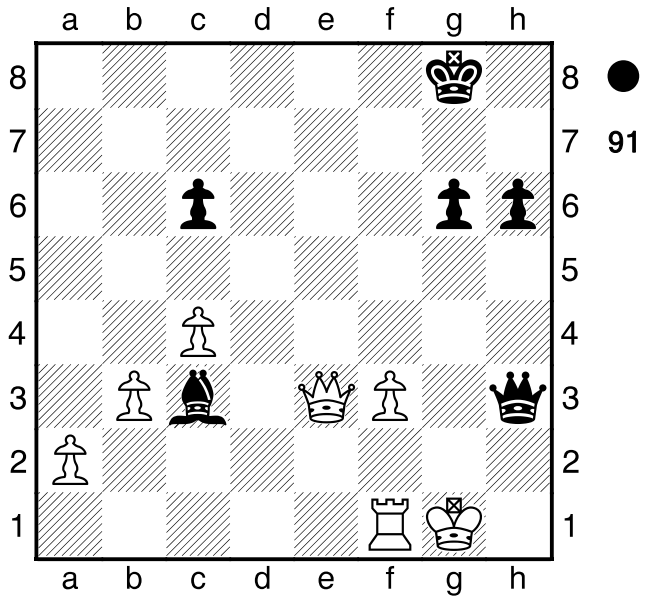
[No jogo, as brancas ficaram em uma posição perdida depois de 39.♕xg6+? ♗g7 40.♖d1 ♖xf3 41.♖d8+ ♖f8 42.♖xf8+ ♔xf8 43.♕e4 ♕d7 44.b4 ♕d4+ 45.♕xd4 ♗xd4+ 46.♔g2 ♗c3 47.a3 ♔e7 48.♔f3 ♗b2 49.a4 ♗c3 50.b5 c5 51.♔e4 ♔d6 52.♔f5 ♗a5 53.♔f6 h5]

39...♔h7

[Ou 39...♔f7 40.♕f4+!]

40.♕a7+! ♔g8 41.♕xe3

(Diagram 91)

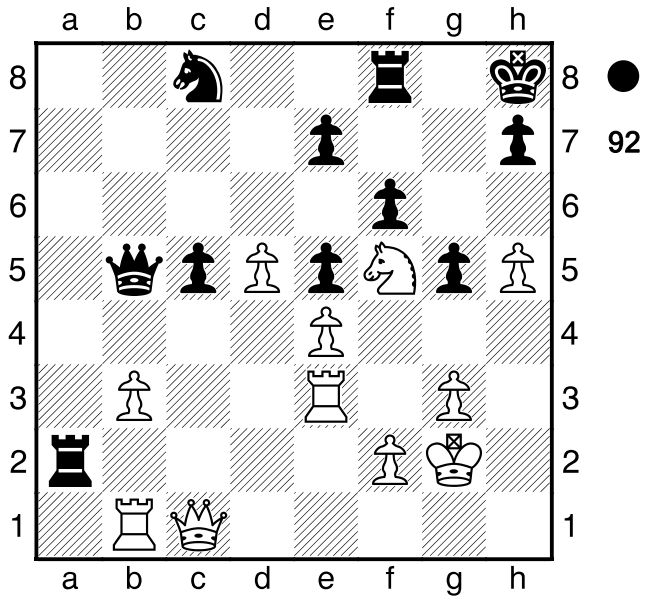


e as pretas não tem nada mais do que um perpétuo: **41...♕g3+ 42.♔h1 ♕h3+ 43.♔g1=**
0-1

□ Rivas Pastor,Manuel
■ Adams,Michael
Las Palmas (9) 1993

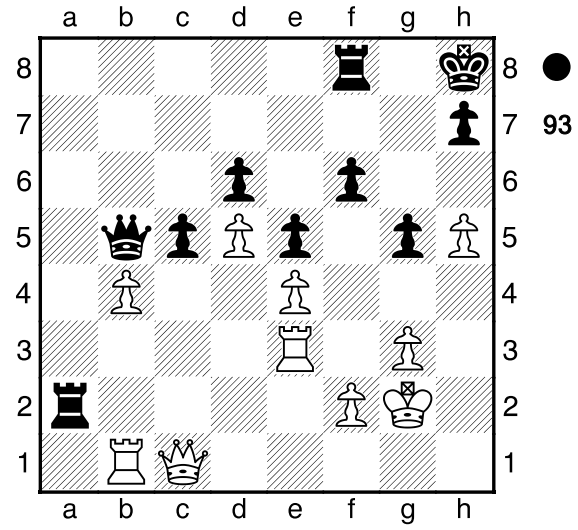
1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 g6 6.♘c3 ♗xa6 7.e4 ♗xf1 8.♔xf1 d6 9.♘f3 ♗g7 10.g3 ♘bd7 11.♔g2 0-0 12.h3 ♖a6 13.♖b1 ♘b6 14.b3 ♘fd7 15.♗b2 ♕a8 16.♖e1 ♗xc3 17.♗xc3 ♖xa2 18.♖e2 ♖a3 19.♕c1 f6 20.h4 ♕a6 21.♖e1 ♖a2 22.h5 g5 23.♘h2 ♕d3 24.♗b2 ♘e5 25.♖e3 ♕b5 26.♗xe5 dxe5 27.♘g4 ♘c8 28.♘h6+ ♔h8 29.♘f5

(Diagram 92)



Qual lance para as negras? **29...♘d6!** Para as pretas a torre de f8 e o cavalo de c8 estão horrivelmente colocados e sua prioridade deveria ser colocá-los no jogo o mais cedo possível, mesmo ao custo de sacrificar temporariamente um peão. Além de possuir duas peças passivas, a estrutura peão das pretas também deixa muito a desejar. Portanto, medidas drásticas são necessárias. **30.♘xe7?!** as brancas cometem um erro comum: ir para o material sem o cálculo adequado das variações. No processo, ele perde todas as suas vantagens posicionais.
[Melhor era 30.♘xd6! exd6 31.b4!

(Diagram 93)



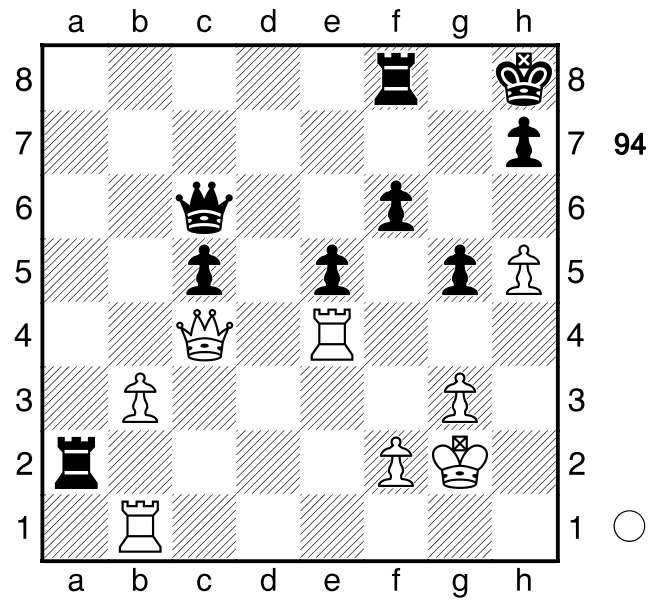
Isso dá vida aos torres as brancas e abre a posição para sua Dama também. Quando temos uma vantagem posicional, geralmente é melhor mantê-la em vez de trocá-la por um pequeno ganho material. cxb4 32.♕c7 ♕b8! 33.♕c4 ♕a7 34.♖xb4 ♔g8!? *(34...♕xe3 35.♕xa2)* 35.♕b3 f5 36.♖b7 ♕a6 37.♔b8!± e o Rei fraco das pretas e numerosas fraquezas estruturais tornam a posição das brancas claramente preferível.]

30...♕d7 31.♘c6? Negligenciando a armadilha inteligente das pretas.

[Melhor foi novamente 31.b4!! após o qual as pretas devem ignorar o material com f5!! que leva a um perpétuo: *(31...♕xe7 32.bxc5 ♘f7 33.♖a3! ♖xa3 34.♕xa3 ♔g7 35.♔b5±* e os peões passados conectados das brancas são bastante fortes *)* 32.bxc5 ♘xe4 33.d6 ♘xf2 34.♔g1 ♘h3+ 35.♔h1 f4 36.♕c3! O único lance, e as pretas devem repetir movimentos com ♔f2+± Seguido por Nh3 +, etc.]

31...♘xe4! 32.♖xe4 ♕xd5 33.♕c4 ♔xc6∓

(Diagram 94)

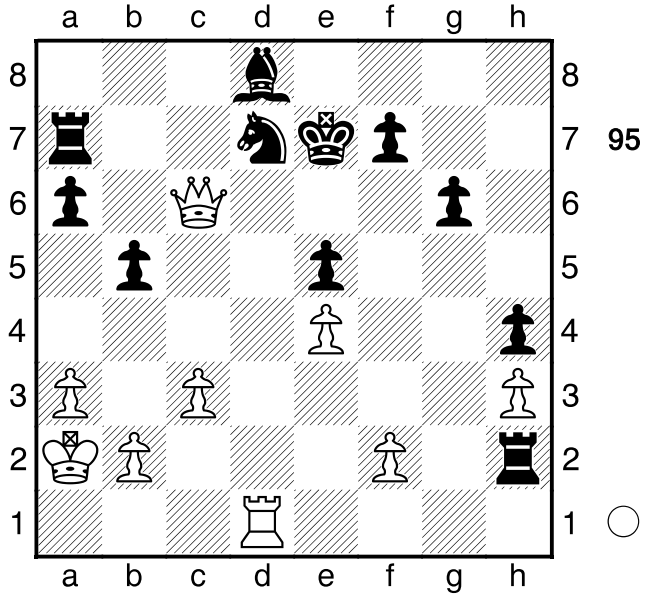


Ao arriscar em uma posição difícil, as pretas conseguiram complicar as coisas o suficiente para induzir um erro de seu oponente e até terminar em uma posição melhor. Apesar da forte resistência, Adams conseguiu converter sua vantagem e vencer o jogo. **34.♔g1 ♔g7 35.b4 ♖a4 36.♖ee1 ♔h6 37.♕c2 ♖fa8 38.bxc5 ♖a2 39.♕f5 ♖8a3 40.♖e4 ♖a1 41.♖xa1 ♖xa1+ 42.♔h2 ♖c1 43.♔h3 ♖xc5 44.f3 ♖c3 45.♔g4 ♖b3 46.f4 gxf4 47.gxf4 ♕b6 48.♕c8 ♕g1+ 49.♔f5 ♔xh5 50.♔xf6 ♕g6+ 51.♔xe5 ♖b5+ 52.♔d4 ♕d6+ 53.♔e3 ♖b3+ 54.♔f2 ♕d2+ 55.♖e2 ♕xf4+ 56.♔g1 ♕g3+ 0-1**

□ Movsesian,Sergei
■ Ivanchuk,Vassily
Nanjing Pearl Spring 1st (9) 20.12.2008

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.♗b5+ ♘d7 4.d4 ♘gf6 5.♘c3 cxd4 6.♕xd4 e5 7.♕d3 h6 8.♗e3 ♗e7 9.0-0-0 a6 10.♗c4 b5 11.♗b3 ♗b7 12.g4 ♘xg4 13.♖hg1 ♘xe3 14.♕xe3 g6 15.♗d5 ♖b8 16.♗xb7 ♖xb7 17.♘d5 ♘b6 18.♘xe5

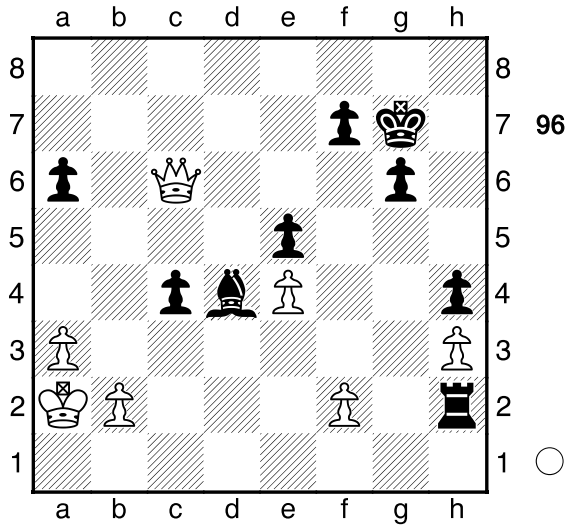
dxe5 19.♘f6+ ♗xf6 20.♖xd8+ ♗xd8
21.♕c5 ♘d7 22.♕c8 ♖a7 23.♕c6 h5
24.a3 h4 25.h3 ♔e7 26.♖d1 ♖h5
27.♔b1 ♖g5 28.♔a2 ♖g2 29.c3 ♖h2



as pretas estão descoordenadas, mas se ele for capaz de ativar suas peças das brancas estará em apuros. Como as brancas devem defender essa posição?
30.f4! as pretas tem uma vantagem material e, se tiver tempo, consolidará sua posição e jogará pela vitória.

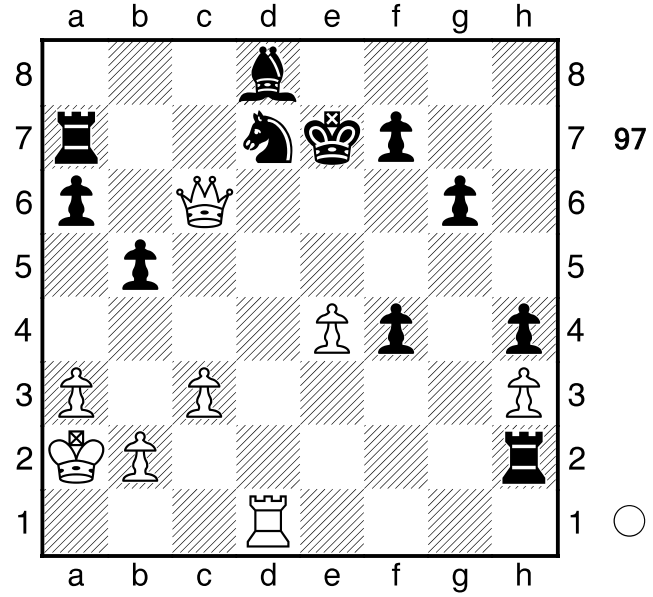
[Portanto, as brancas devem encontrar uma solução concreta. Muitos dos meus alunos preferiram 30.c4? não perceber o perigo prático da posição: bxc4 31.♖xd7+ ♖xd7 32.♕c5+ ♔f6 33.♕c6+ ♔g7 34.♕xd7 ♗b6 35.♕c6 ♗d4-+ .

(Diagram 96)



E surpreendentemente a posição das brancas está completamente perdida, já que os próximos são Rxf2 e Rxb2]

30...exf4

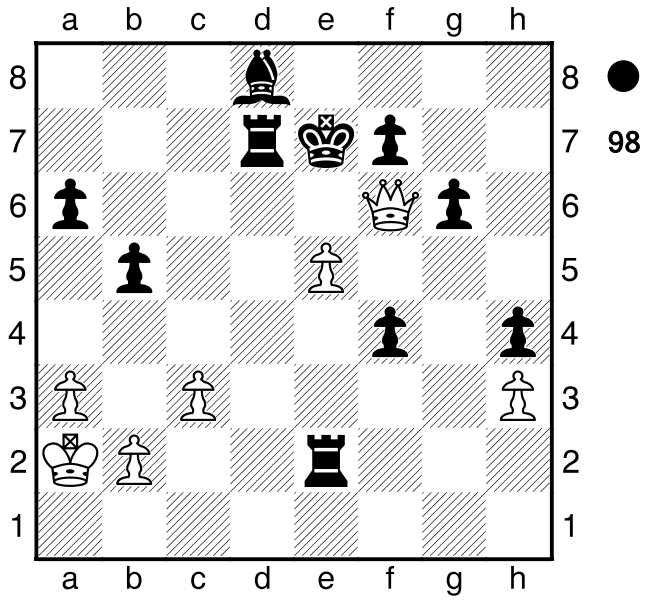


31.e5!

[31.♕d6+! é outra maneira de forçar um empate: ♔e8 32.♕d4 ♖c7 33.♕h8+ ♔e7 34.♕xh4+ ♔e8 35.♕h8+=]

31...♖e2 32.♖xd7+ ♖xd7 33.♕f6+

(Diagram 98)

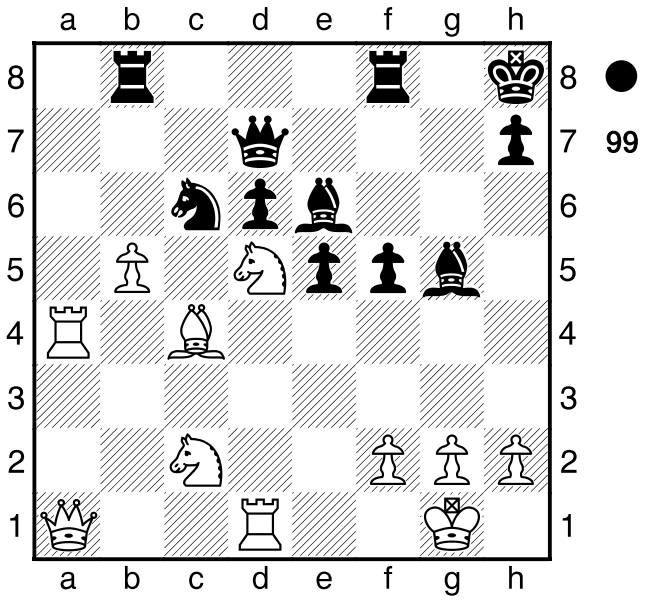


Com um empate perpétuo.
½-½

□ Karpov,Anatoly
■ Sveshnikov,Evgeny
URS-ch41 Final (3) 04.10.1973

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘c6 5.♘b5 ♘f6 6.♘1c3 d6 7.♗f4 e5 8.♗g5 a6 9.♘a3 b5 10.♘d5 ♗e7 11.♗xf6 ♗xf6 12.c3 0-0 13.♘c2 ♗g5 14.a4 bxa4 15.♖xa4 a5 16.♗c4 ♖b8 17.b3 ♗e6 18.♕a1 g6 19.0-0 ♕d7 20.♖d1 f5 21.exf5 gxf5 22.b4 axb4 23.cxb4 ♔h8 24.b5

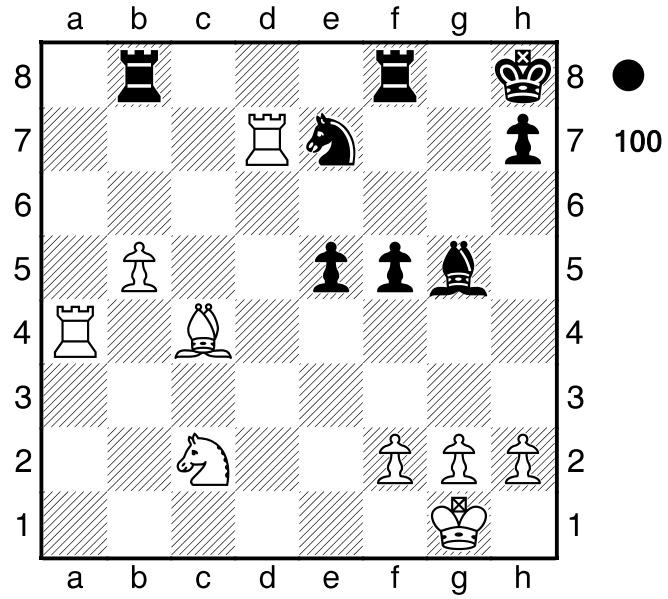
(Diagram 99)



Karpov acabou de jogar 24.b5, atacando o cavalo das pretas. **24...♗xd5!**
[O lance mais óbvio na posição 24...♘e7?! na verdade não é bom para as pretas e o colocaria em dificuldades. Quando queremos fazer jogadas defensivas ou quando pretendemos recuar uma peça, esse momento é crucial. Devemos pausar nosso processo de pensamento e nos perguntar se podemos evitar jogar um lance tão passivo e, em vez disso, tentar uma continuação ativa - mesmo que tenhamos que calcular algumas variações extras e fazer mais esforço do que jogar o lance óbvio e fácil. 25.♘xe7! ♕xe7 *(*Não é melhor *25...♗xe7? 26.♖a7 ♕c8 27.♖xe7 ♕xc4 28.♘e3 ♕a2 29.♕c3+-* onde, em ambos os casos, o Rei das pretas é muito vulnerável.*; 25...♗xc4* é relativamente melhor. *26.♘c6 ♗xb5 27.♘xb8 ♖xb8 28.⩲a8±)* 26.♖a7 ♕e8 27.♗f1 ♗b3 28.♕c3 ♕e6 29.⩲d3!±]
25.♖xd5 ♘e7 26.♕xe5+ dxe5
[26...♖f6 27.♖d1+-]
[e 26...♗f6 27.♕xd6+- ambos deixam as brancas com uma vantagem

decisiva.]

27.♖xd7



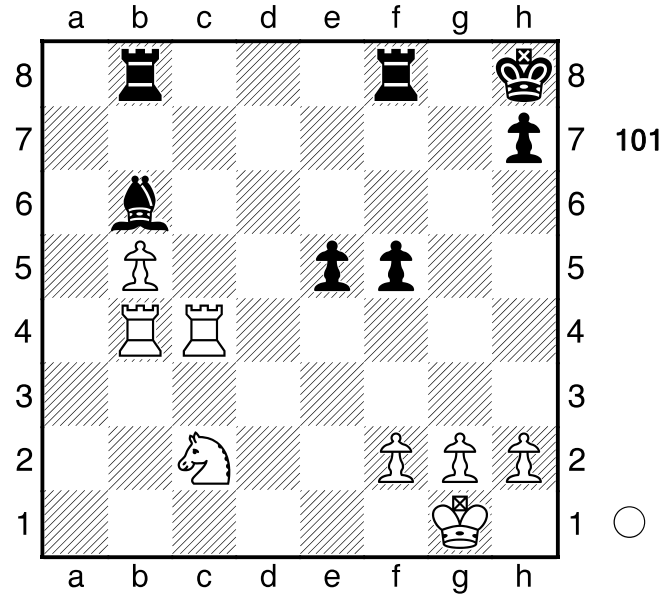
♘c8 28.♖c7 ♗d8! 29.♖c6

[29.♖c5?! permitiria ♘b6 30.♖a1 ♘xc4 31.♖xc4 ♖xb5=]

29...♘b6 30.♖b4 ♘xc4 31.♖cxc4 ♗b6!

[31...♗a5?! é o lance sugerido pela maioria dos meus alunos, e é ilógico. Não devemos perturbar a peça mal posicionada de nosso oponente, mesmo que ganhemos um tempo ao fazê-lo. 32.♖b1 ♖fd8 33.g3±]

(Diagram 101)

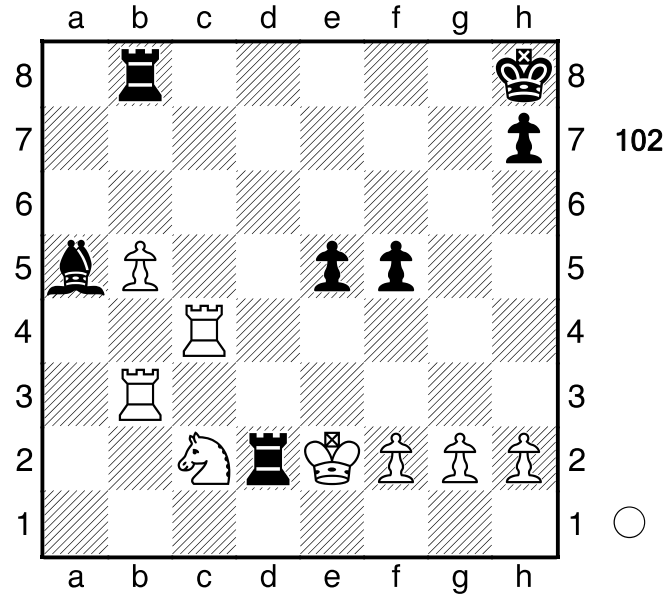


32.♔f1? Não é o mais testador.

[Em vez disso, as brancas deveriam ter tentado 32.♖b1! ♖fd8 33.♖c6! ♖d5 *(Se 33...♖d2?! então 34.♘e3 f4? 35.♖xb6!+-* é uma boa armadilha. *)* 34.♔f1 ♖d2 35.♔e1! ♗a5 36.♖a1! ♖xc2+ 37.♔xa5± embora as pretas ainda possa empatar isso com um jogo preciso.]

32...♖fd8 Com a ideia de 33. . . Rd2.

33.♔e2 ♗a5! 34.♖b3 ♖d2+

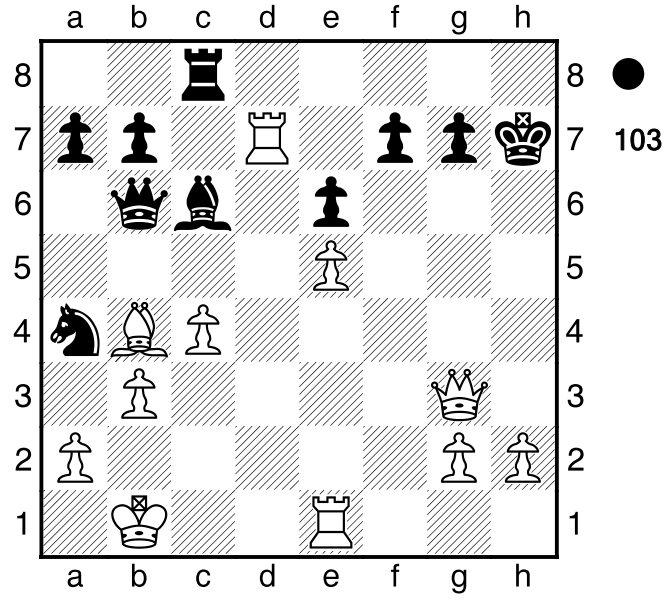


Jogando xadrez agressivo e buscando

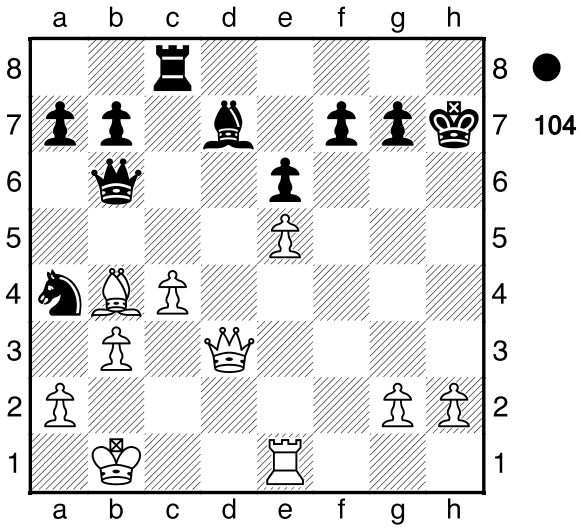
contra-ataques, as pretas conseguiram criar sérios problemas para as brancas e no final foi capaz de segurar o empate:
35.♔e3 f4+ 36.♔e4 ♖xf2 37.♔xe5 ♖xg2 38.♘d4 ♖xh2 39.♖c6 ♗b6 40.♘e6 f3! 41.♖xf3 ♖h5+ 42.♔f6 ♖xb5 43.♖d6 ♖b2 44.♔e7 ♗a5
½-½

□ Caruana,Fabiano
■ Baramidze,David
Mitropa Cup 27th (8.1) 02.06.2008

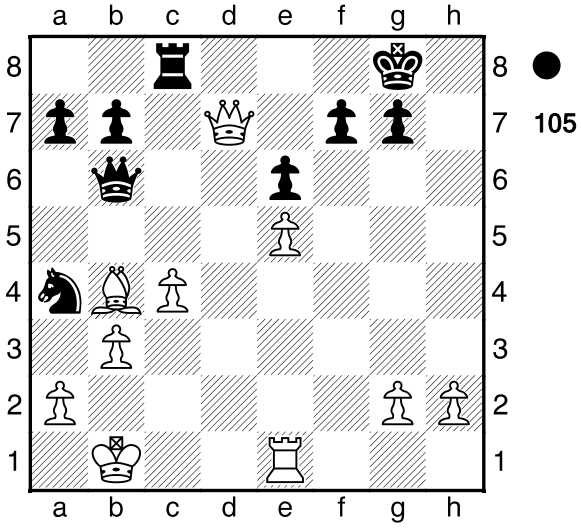
1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♗g5 e6 7.♕d2 ♗e7 8.0-0-0 ♘xd4 9.♕xd4 0-0 10.f4 ♕a5 11.♗c4 ♗d7 12.e5 dxe5 13.fxe5 ♗c6 14.♗d2 ♘d7 15.♘d5 ♕d8 16.♘xe7+ ♕xe7 17.♖he1 ♘b6 18.♗f1 ♖fd8 19.♕g4 ♖ac8 20.♔b1 ♗a4 21.b3 ♕c7 22.c4 ♗c6 23.♕g3 ♖d7 24.♗d3 ♘a4 25.♗b4 ♕b6 26.♗xh7+ ♔xh7 27.♖xd7



O que as pretas devem fazer para salvar a posição? No jogo, as pretas não calculou corretamente e rapidamente ficou em uma posição perdida após **27...♕xb4?**
[Também seria ruim 27...♔g8? quando as brancas precisam encontrar 28.♗e7! ♗xd7 29.♗f6 g6 30.♕h4+- nd xeque-mate é imparável.]
[Correto era 27...♗xd7! 28.♕d3+

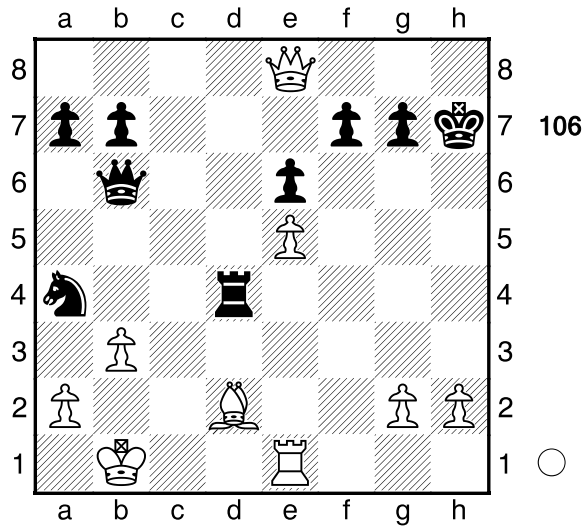


A) 28...♔g8! 29.♕xd7



Acredito que as pretas viram até aqui e rejeitou a linha, pois o cavalo de a4 e o torre de c8 estão sob ataque ao mesmo tempo. Mas se ele tivesse analisado corretamente e descoberto que todas as outras continuações são ruins para ele, ele teria persistido aqui e encontrado a continuação correta: ♖xc4! Temos que calcular os movimentos forçados primeiro e isso vai economizar muito tempo. Esse

contra-ataque teria salvado o dia das pretas. Enquanto houver movimentos forçantes a serem calculados, não devemos parar nossa análise no meio do caminho e chegar a uma conclusão. Quando os movimentos de forçar acabam, podemos parar nossa análise, avaliar e decidir se nossa ideia funciona ou não. 30.♗d2 *(*A torre é intocável: *30.bxc4?? ♕xb4+ 31.♔c2 ♕b2+ 32.♔d3 ♘c5+-+)* 30...♖d4 31.♕e8+ ♔h7

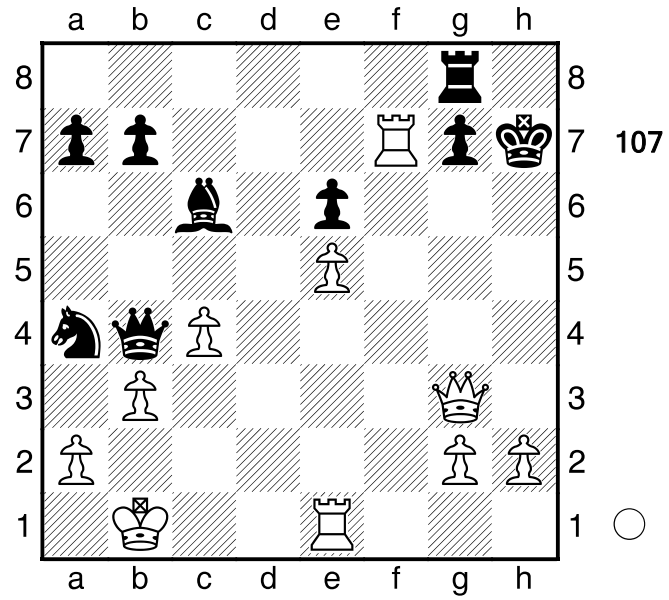


E as brancas seriam forçadas a dar um perpétuo: 32.♕xf7 *(*Ou *32.♖e3 ♖xd2 33.♖h3+ ♔g6 34.♖g3+ ♔h7=)* 32...♖xd2 33.♕h5+ ♔g8 34.♕e8+ ♔h7 35.♕h5+=;

B) 28...g6? 29.♕xd7 ♕xb4 30.♕xf7+ ♔h6 *(30...♔h8 31.♕f6+ ♔h7 32.♖e3+-)* 31.♕f4+! ♔h7 32.♖e3 ♕e7 33.bxa4 ♖f8 34.♖h3+ ♔g8 35.♕d2 e as pretas estão lutando para encontrar compensação suficiente para seu déficit de dois peões.]

28.♖xf7 ♖g8

(Diagram 107)

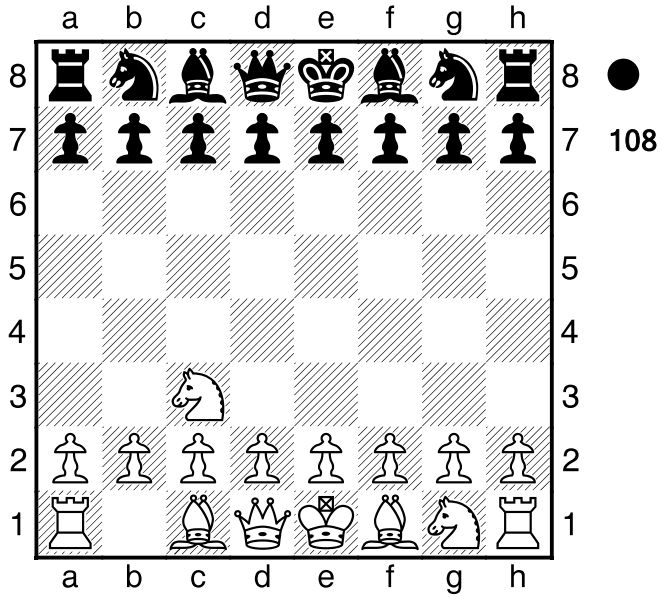


29.♕h3+ ♔g6 30.♕xe6+ ♔h7 31.♕f5+ ♔h6 32.♖e3
1-0

□ Abergel,Thal
■ Vachier Lagrave,Maxime
FRA-ch 83rd Pau (10) 21.08.2008

1 e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 a6 6. Bc4 e6 7. Bb3 Nbd7 8. Bg5 Qa5 9. Qd2 Be7 10. OOO Nc5 11. Re1 OO 12. Kb1 Qc7 13. f4 b5 14. e5 dxe5 15. fxe5 Ne8 16. Ne4 Nxb3 17. cxb3 Bb7 18. Tc1 Bxg5 19. Qxg5 Bxe4 + 20. Rxe4 Qd7 21. a3 Tc8 22. Txc8 Qxc8 23. Cf3 h6 24. Qh4 Nc7 25. Tg4 Kh8 26. Qg3 { Qd7 as pretas entendem que o peÃ♕o de g7 nÃ♕o precisa de proteÃ♙Ã♕o imediata e: encontra a forma mais eficaz de lanÃ♙ar um contra-ataque. as brancas saem por cima depois de Nd5 Rxg7 Ne3 Nc3+ bxc3 Qxc3 perde para Rh7+ Kxh7 Ng5+ Ng5 onde o contra-ataque das pretas nÃ♕o chega a tempo. De forma similar Qb7 Rxg7 Qe4+ Ka2 Nd5 Ng5 Este Ã♖ um recurso importante para as brancas em muitas variaÃ♙Ã∓es. hxg5 Rxg5 Qh7 Qf3 Rxg7 as

brancas tinham que proteger seu Rei com Ka2. Qd3+ [#] O objetivo de jogar 27. . . Qd3 em vez de 27. . . Qd1 agora Ã¤ Ã‡bvio - as brancas nÃ♕o tem Ng5. Qd1+ levaria a um empate por repetiÃ♙Ã♕o depois de Ka2 Nd5 Ng5 Nc3+ bxc3 hxg5 Rxg5 onde as pretas sÃ♕o forÃ♙adas a dar um perpÃ¤tuo. Ka2 Nd5 Rg4 1.♘c3! bxc3 Qc2+ Ka1



À primeira vista, parece um empate, mas Vachier Lagrave não tem intenções de dar um perpétuo. . . Qxc3+ Ka2 Qc2+ Ka1 Qc1+ Ka2 Rc8 E as brancas abandonaram porque Nd4 foi encontrado com Qd2 +, seguido por xeque-mate.
0-1

[% evp 0,1,17, -35] Resumo do capítulo
1.-- 1) Tente não jogar movimentos defensivos "automáticos" para cada ameaça feita pelo oponente. Jogar defensivamente pode ser visto como um "mau hábito".

[1.-- 2) O ataque (ou contra-ataque) é a melhor forma de defesa em muitos casos.]

[1.-- 3) Não devemos ter preguiça de fazer cálculos complexos quando se trata de escolher entre defesa ativa ou passiva.]

[1.-- 4) Devemos rejeitar o avanço de defender passivamente, procurando constantemente por movimentos ativos.]

[1.-- 5) As peças passivas perdem a maior parte de sua força enquanto permanecem em posições passivas; não condene uma peça à passividade fazendo jogadas defensivas.]

[1.-- 6) Um lance defensivo geralmente passa a iniciativa para o oponente, portanto, evite-os o máximo possível.]

Capítulo 4 Trocando Peças **1.--**

0um hábito comum entre muitos jogadores é trocar peões ou peças imediatamente, no modo automático, na primeira oportunidade que veem. A troca de peças traz uma clareza imediata à posição, o que é tentador, mas temos que manter alguns pontos em mente:

[1.-- - Nem todas as trocas são igualmente favoráveis para ambos os jogadores. Normalmente, uma qualidade favorece as brancas ou as pretas, por uma pequena margem. Devemos concordar com uma qualidade apenas se ela nos favorecer mais do que nosso oponente.]

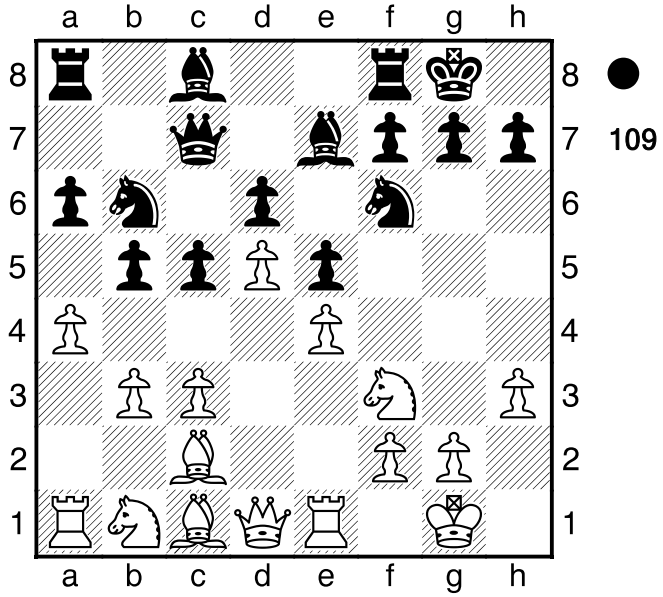
[1.-- - Às vezes, mesmo que a qualidade proposta nos favoreça mais do que nosso oponente, pode ser vantajoso atrasar a qualidade por até mesmo um lance (a fim de colocar pressão psicológica em nosso oponente e tentar induzir um erro), desde que o a qualidade proposta não pode ser evitada pelo oponente.]

[1.-- - Se uma qualidade for favorável ao nosso oponente, seria do nosso

interesse evitar ou atrasar a troca.]
[1.-- - Se nosso oponente ganhar alguma coisa com uma qualidade, será do nosso interesse evitar ou atrasar a troca.]
[1.-- As trocas não devem ser feitas no modo automático e, se uma qualidade nos favorecer, as questões onde-quando-como também devem ser consideradas antes de tomar uma decisão.]
[1.-- É importante lembrar que, de acordo com Fischer, "o que sai da placa é menos importante do que o que permanece na placa depois de uma qualidade". Rubinstein era excelente na arte de trocar peças. Eu recomendo fortemente aos leitores que estudem seus jogos mantendo este ponto de vista em mente.]
[1.-- A troca de peças pode ser uma ferramenta importante nas mãos de um jogador experiente que gosta de jogar finais. Trocar as peças certas pode nos levar a um final vantajoso ou a um final de jogo em que temos chances de vencer ou empatar, com base no que nossa posição exige.]
[1.-- Dica: É melhor evitar a troca de peças quando você tem uma vantagem de espaço ou quando está tentando lançar um ataque contra o Rei do seu oponente. Por outro lado, é desejável peças de qualidade quando você está sob um ataque ou quando sua posição é restrita por falta de espaço.]
[1.-- Como vimos em alguns exemplos no Capítulo 1, é melhor peças de qualidade quando temos uma estrutura de peão superior e evitar trocas de peças quando nossa estrutura de peão é pior. A presença de peões centrais em uma determinada cor pode tornar o bispo dessa mesma cor passivo. Para explorar essa fraqueza na posição de seu oponente, qualifique todas as outras peças menores e deixe-o com aquela cor particular de bispo ruim.]

□ Ramesh,Ramachandran B
■ Mohota,Nisha
Pune op (8) 10.09.2004

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.d5 ♘c4 13.b3 ♘b6 14.a4



bxa4
[Outras opções incluem 14...♗d7 15.a5 ♘c8 16.c4 Novidade g6 17.♘c3 ♘h5 18.♘e2 ♖e8 19.♖a2 ♗f8 20.g4 ♘g7 21.♘g3 f6 22.♘h2 ♖e7 23.h4 ♖f7 24.f4 Topalov - Shirov, Linares 2004]
[Ou 14...♖b8 15.♕e2 c4 16.a5 ♘bd7 17.bxc4 bxc4 18.♘bd2 ♘c5 19.♘xc4 Azarov-Sevian, Rockville 2014.]
15.bxa4 a5 O enfraquecimento voluntário da casa b5 não é aconselhável, especialmente quando as brancas tem fácil acesso à casa com Na3. **16.♘a3 ♗a6 17.♗e3** O texto ameaça jogar Bd3, após o

qual c5 -c4 pode ser respondido com com Bxb6, ganhando um peão para as brancas.

[Também jogável era 17.♖b1 ♖fb8 18.♘b5 ♗xb5 19.♖xb5 mas eu queria incluir Be3 e tentar as pretas a jogar Nc4.]

17...♘c4 Uma má escolha de troca das pretas. O bispo de e7 é potencialmente ruim por causa dos peões centrais e5- e d6 - fixados em casas escuras. Quando o adversário tem um bispo ruim, devemos tentar qualificar todas as outras peças menores e buscar um final cavalo bom versus bispo ruim se possível. À luz disso, as pretas deveriam ter mantido o maior número possível de peças menores a bordo.

[Melhor era 17...♖fb8 18.♘d2]

18.♘xc4 ♗xc4 19.♗d3 ♗xd3

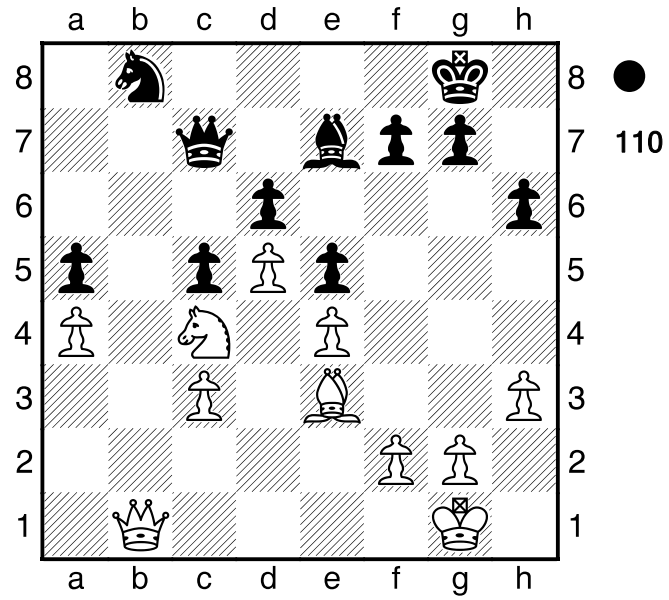
[Não foi melhor 19...♗xd5 20.exd5 e4 21.♗b5 exf3 22.♕xf3 deixando as brancas com dois bispos poderosos.]

20.♕xd3 ♖fb8 21.♘d2 As peças das brancas estão correndo para assumir o controle dos quadrados claros. **21...♘d7 22.♖eb1 h6** Não apenas fazendo luft para o Rei, mas também ameaçando trocar o bispo problemático com Bg5. **23.♘c4 ♖xb1+**

[Se 23...♗g5 24.♗xg5 hxg5 25.♕g3 f6 as brancas agora podem explorar a fraqueza dos quadrados claros criados pelos movimentos h6 e f6 26.♕g4 ♘f8 27.♖b5 ♖xb5 28.axb5 O resultado de tudo isso é que a vantagem da peça secundária das brancas agora foi convertida em uma forma diferente: mais espaço e peças mais ativas. O peão 'a' das pretas estão condenadas e a posição é insustentável.]

24.♖xb1 ♖b8 25.♖xb8+ ♘xb8 26.♕b1

(Diagram 110)

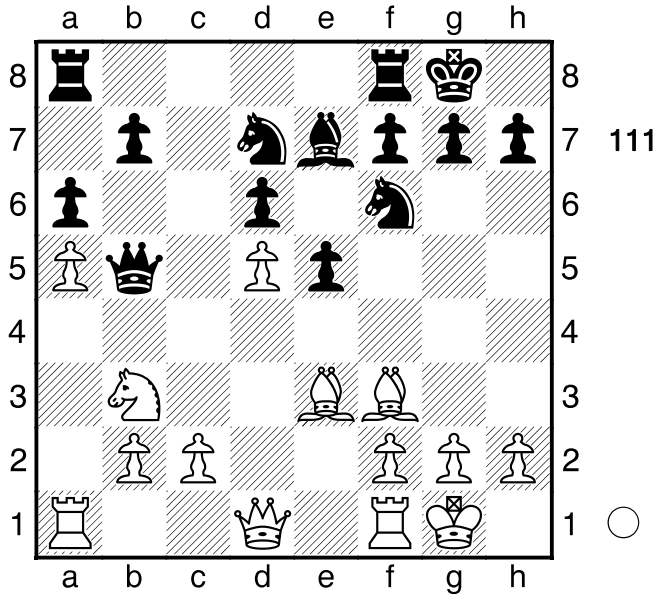


Aproveitando a coluna aberta. Todas as peças das brancas são melhores do que suas contrapartes e as brancas venceram o jogo. **26...♔h7 27.♕b5 ♗d8 28.f4 f6 29.f5 ♘d7 30.♔f2 ♘b6 31.♘xb6 ♕xb6 32.c4 ♔g8 33.♔e2 ♔f8 34.♗d2 ♔e7 35.♔f3 ♗c7 36.♕xb6 ♗xb6 37.♔g4 ♔f7 38.♔h5 ♗d8 39.g4 ♗c7 40.h4 ♗d8 41.♗e3 ♗e7 42.♗c1 ♗d8 43.♗d2 ♗c7 44.♗xh6 gxh6 45.♔xh6 ♗d8 46.g5 fxg5 47.hxg5 ♗e7 48.♔h5 ♗d8 49.f6 ♗xf6 50.gxf6 ♔xf6 51.♔h6 ♔f7 52.♔h7 ♔f6 53.♔g8 ♔g5 54.♔f7 ♔f4 55.♔e6 ♔xe4 56.♔xd6 ♔f4 57.♔xc5 e4 58.d6 e3 59.d7 e2 60.d8♕ e1♕ 61.♕f6+ ♔g4 62.♕g6+ ♔f4 63.♕d6+ ♔f3 64.♔b5 ♕c3 65.♕c6+ ♔e3 66.♕e8+ ♔f4 67.♕b8+ ♔f5 68.♕c8+ ♔g6 69.♕a6+ ♔f7 70.♕xa5 ♕e5+ 71.c5 ♕e2+ 72.♔b6 ♕e3 73.♕b4 ♕e5 74.♔a6 ♕d5 75.♕b7+**

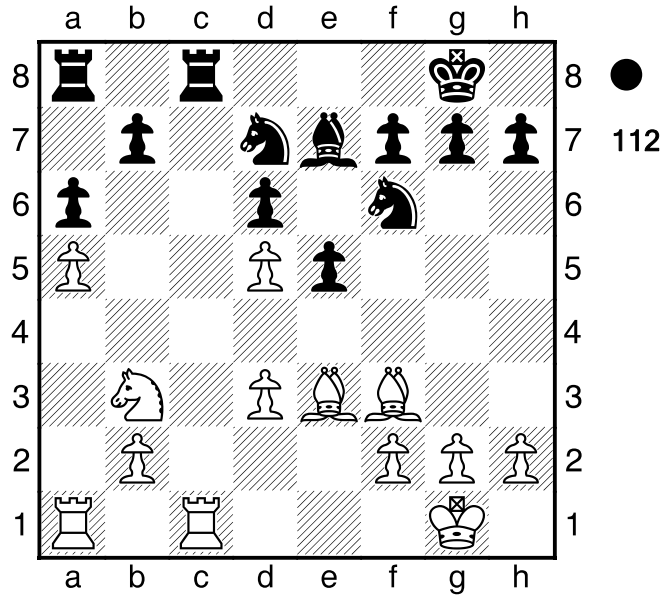
1-0

□ Smyslov,Vassily V
■ Tal,Mihail
Candidates Tournament (1) 07.09.1959

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.0-0 0-0 9.♗e3 ♕c7 10.a4 ♗e6 11.a5 ♕c6 12.♗f3 ♘bd7 13.♘d5 ♗xd5 14.exd5 ♕b5



O bispo de e7 é passivo por causa da cadeia peão d6-e5. Os trunfos das brancas incluem o par de bispos, um peão da ala da dama majoritária e mais espaço no centro. Mas a estrutura de peão das pretas não apresenta qualquer fraqueza aparente e as brancas não conseguem avançar com o seu ala da dama peões para explorar aí a sua vantagem. As pretas, se tiver tempo, gostaria de mover o cavalo de f6 e começar a avançar sua ala do rei peões com o tempo. Antes que as pretas tenham tempo para organizar este plano, as brancas devem criar suas próprias ameaças. **15.♕d3!** Um lance inesperadamente forte. Ao trocar as rainhas e duplicar os d-peões, as brancas abre simultaneamente a ala da dama e retarda o avanço dos e- e f-peões das pretas. Além disso, o par bispo das brancas provavelmente ganhará em eficácia no final de jogo. **15...♖fc8** evitando que as brancas joguem C2-C4. **16.♖fc1** Reforçando a ameaça e obrigando as pretas à troca. **16...♕xd3 17.cxd3±**



as brancas alcançaram uma transformação estrutural favorável. **17...g6 18.♖c3?!**

[Provavelmente melhor era 18.♘d2! ativar o estranho cavalo o mais rápido possível, por exemplo ♘c5 19.♗xc5 ♖xc5 20.♖xc5 dxc5 21.♔c4±]

18...♖xc3?!

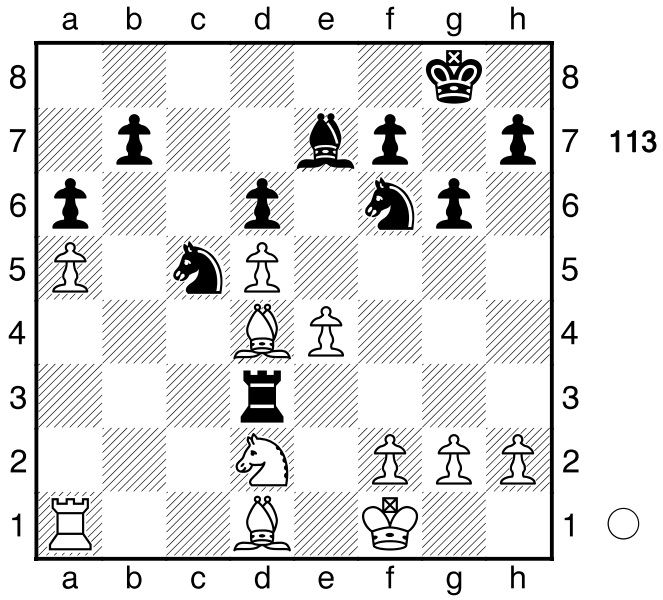
[Transformando ainda mais a estrutura de peão em favor das brancas. Uma defesa melhor era 18...♔d8± com apenas uma pequena vantagem para as brancas.]

19.bxc3 ♖c8 20.c4 Agora, as brancas ameaçam melhorar sua torre com Ra4-b4, então as pretas decide forçar as coisas imediatamente. **20...e4! 21.dxe4 ♖xc4 22.♘d2 ♖c2?!**

[Um quadrado mais estável para esta torre era 22...♖b4]

23.♗d1 ♖c3 24.♔f1! Nunca se esqueça do Rei no final de jogo! **24...♘c5 25.♗d4**

♖d3



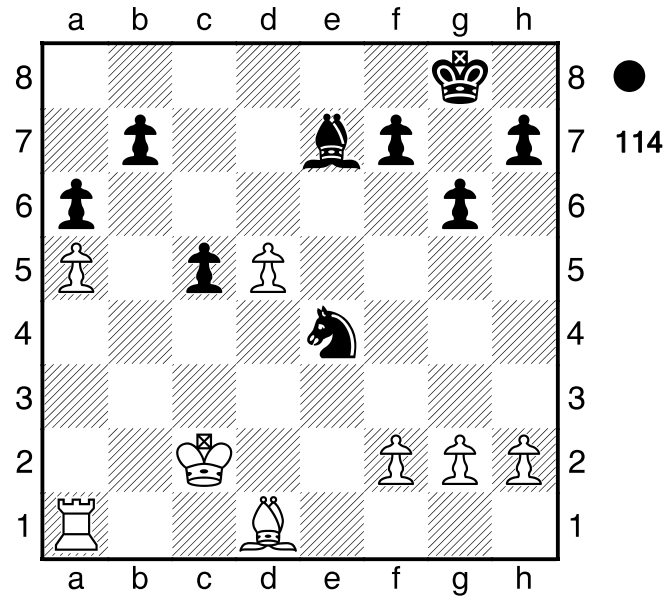
26.♗xc5! dxc5 27.♔e2 ♖xd2+!?

Uma tentativa interessante de sacrificar a qualidade e tornar difícil para as brancas converterem sua vantagem material, já que o bispo das brancas não terá nenhum alvo para atacar e sua torre não terá nenhum ponto de entrada na coluna b. As brancas terão que mostrar uma técnica fantástica para vencer o final de jogo desequilibrado resultante.

[Mais sólido era 27...♖d4 28.♗c2 ♔g7 29.f3± mais cedo ou mais tarde, os peões centrais começarão a avançar.]

28.♔xd2 ♘xe4+ 29.♔c2

(Diagram 114)



♘d6

[Claro que não 29...♘xf2? 30.♗f3! e o cavalo está preso: f5 31.♖b1 ♗d8 32.♖xb7 ♗xa5 33.d6+-]

30.♗e2 ♗f6 31.♖b1 ♔f8 32.♔b3 ♔e7

33.♗d3 Um local ideal para o bispo, dominando o cavalo 'd6'. Agora que as brancas pararam todas as ameaças na ala da dama, ele pode tentar criar uma coluna aberta na ala do rei avançando seus peões lá. **33...♔d7 34.f4 ♗d4 35.♖f1!**

as brancas querem jogar f4 -f5 e enfrentar g6, forçando as pretas a retomarem com o peão 'h'. As brancas tentarão então criar um peão passado distante na coluna h.

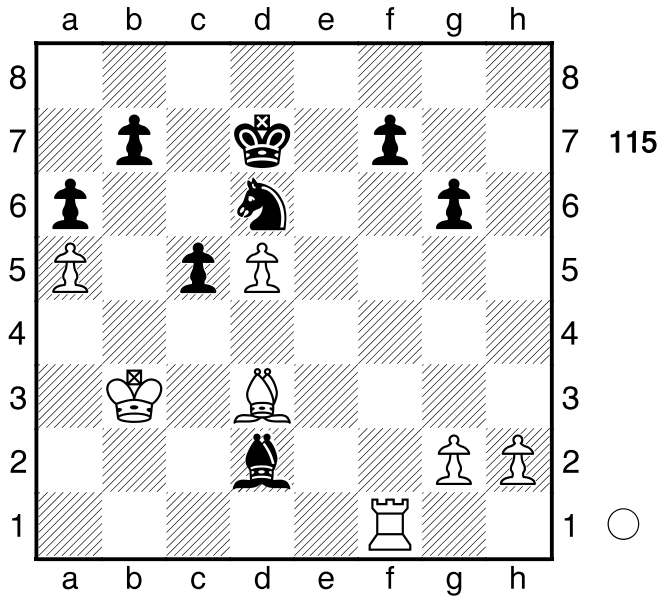
35...♗e3

[35...f5 36.♖e1! daria as brancas um ponto de entrada na coluna e. Ele pode então preparar o g2-g4 avançado para abrir a ala do rei a seu favor.]

36.f5 ♗d2 37.fxg6 hxg6

[Se ao invés 37...fxg6 38.♖f8 ♗xa5 39.♖h8 ♔e7 40.♖xh7+ ♔f6 41.♖d7 ♔e5 42.♔xg6± a corrida peão resultante deve ser a favor das brancas.]

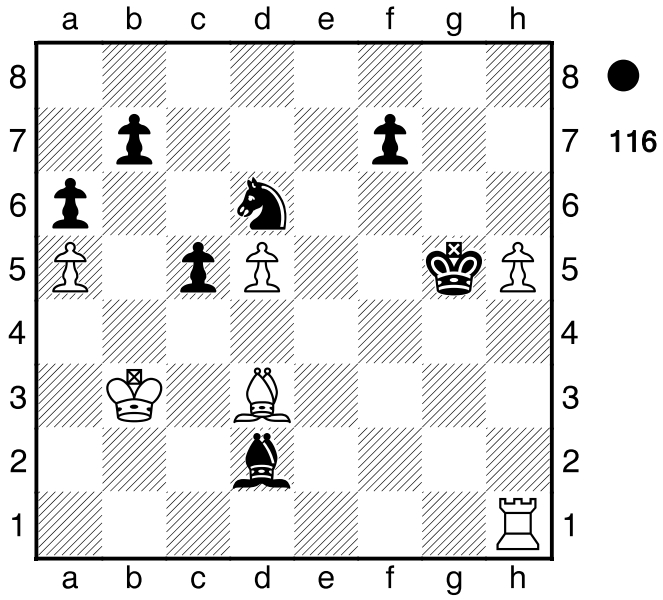
(Diagram 115)



Agora as brancas estão prontos para criar um peão passado distante. **38.♖a1 ♔e7 39.♖a2 ♗b4 40.h4!**

[Seria menos preciso 40.g4?! tendo em vista g5! impedindo a criação do peão passado.]

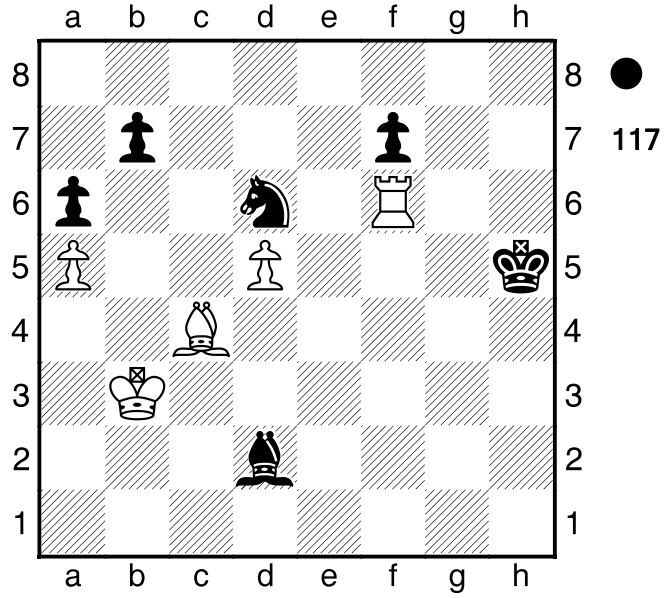
40...♔f6 41.g4 ♗e1 42.h5 ♔g5 43.♖a1 ♗d2 44.♖h1 gxh5 45.gxh5



c4+?!

[Mais tenaz era 45...♔h6 mas ainda depois de 46.♔a4 c4 47.♗e2 ♔g7 48.♖d1 c3 49.♗d3 ♔h6 50.♖h1 f5 51.♔b3+- as brancas devem ser capazes de vencer isso sem muitos problemas.]

46.♗xc4 ♔h6 47.♖f1 ♔xh5 48.♖f6



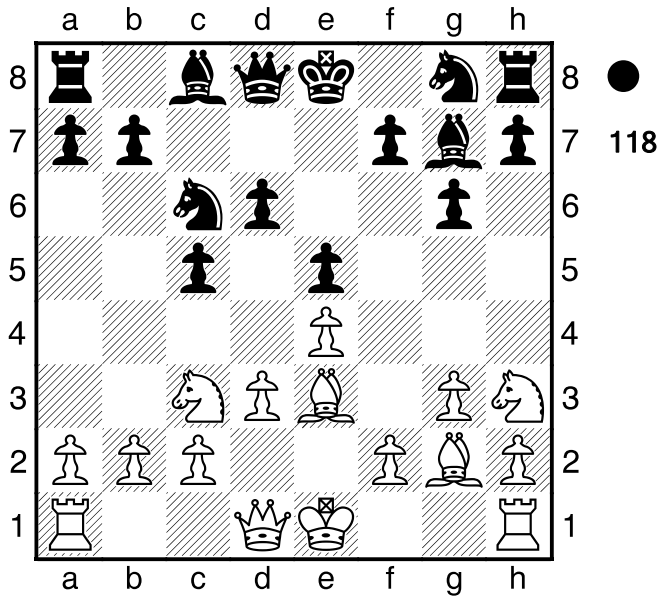
Tendo ativado sua torre, as brancas ganharam facilmente daqui. **48...♘e4 49.♗e2+ ♔g5 50.♖xf7 ♗e3 51.♖e7 ♔f4 52.♗d3 ♘d6 53.♔b4 b6 54.axb6 ♗xb6 55.♗xa6 ♗d4 56.♖e6 ♗e5 57.♔c5 ♘f7 58.♗d3 ♗b2 59.♗g6 ♘g5 60.♖e8 ♗a3+ 61.♔c6 ♘f3 62.♖e4+ ♔g5 63.♗h7 ♔h6 64.♗f5 ♔g5 65.♗g4**

1-0

□ Carlsen,Magnus
■ Wojtaszek,Radoslaw
Olympiad-41 Tromsoe (4.1) 05.08.2014

Dica: se possível, use o melhor defensor do Rei do oponente para tornar seu ataque mais forte. **1.e4 c5 2.♘c3 d6 3.g3 ♘c6 4.♗g2 g6 5.d3 ♗g7 6.♗e3 e5 7.♘h3**

(Diagram 118)

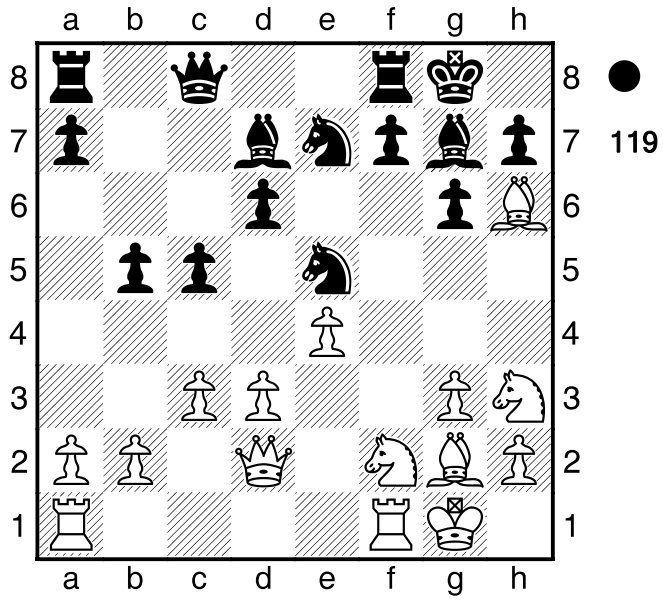


Carlsen consegue chegar a todos os tipos de configurações na abertura para obter posições que seus oponentes menos esperam e se sentem mais desconfortáveis, e ao mesmo tempo se adapta bem. Spassky era um especialista nessas estruturas. **7...♘ge7 8.f4**

[Aqui está um exemplo de como Spassky lidou com a mesma abertura: 8.0-0 0-0 9.f4 exf4 10.♘xf4 ♘e5 11.h3 ♗e6 12.♕d2 ♕d7 13.a3 ♖ae8 14.♔h2 b6 15.g4± Spassky-franke, Alemanha 1981]

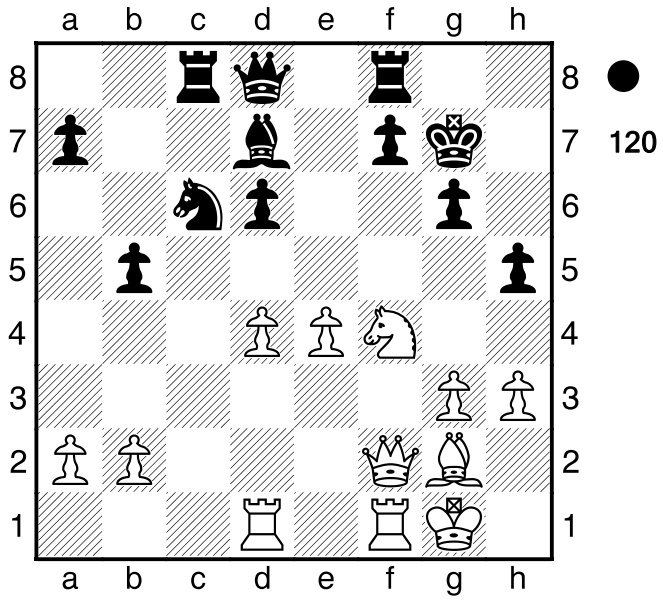
8...♘d4 9.0-0 0-0 10.♕d2 ♗d7 11.♘d1 Mover o cavalo para a ala do rei para um ataque posterior e, ao mesmo tempo, preparar para expulsar o poderoso cavalo de d4 central com c2-c3. **11...♕c8 12.♘df2 ♘dc6 13.c3 b5 14.fxe5 ♘xe5 15.♗h6!**

(Diagram 119)



Trocando o principal defensor da ala do rei das pretas. Uma vez que este bispo é trocado, as brancas devem tentar lançar um ataque nas casas escuras. No entanto, o centro não está totalmente fechado, então as brancas precisam ter cuidado com as pretas tentando abrir a ala da dama e o centro. **15...♘7c6 16.♗xg7 ♔xg7 17.♘f4 ♕d8 18.♖ad1** as brancas concluiram seu desenvolvimento. Ele está se preparando para jogar d3-d4 com efeito máximo. **18...♖c8 19.♕e2** Ameaçando ganhar o cavalo 'e5' após d3-d4. **19...h5** Isso cria mais fraqueza na ala do rei. As brancas cria lentamente problemas com ameaças sutis, sem ter pressa em realmente executá-las. **20.d4 cxd4 21.cxd4 ♘g4 22.h3 ♘xf2 23.♕xf2**

(Diagram 120)



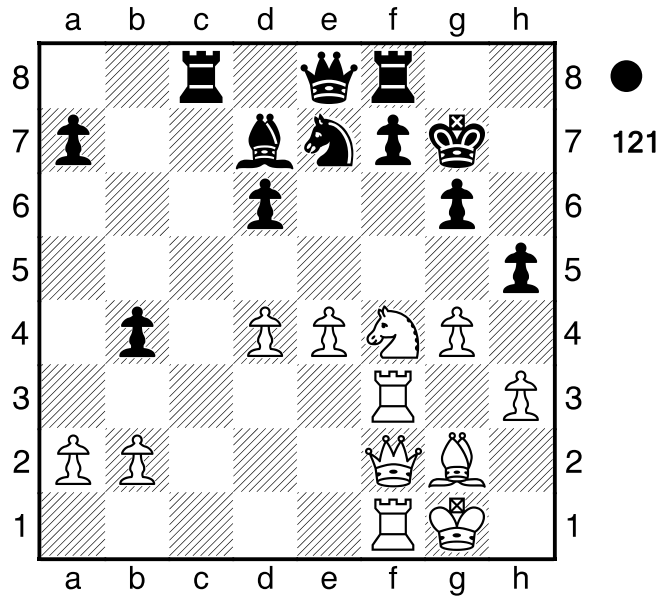
As casas escuras ao redor do Rei das pretas está lentamente ficando mais e mais vulneráveis. **23...♘e7** Para impedir que as brancas joguem Nd5, mas isso impede que Dama das pretas cubra as casas escuras na ala do rei. **24.♖d3 b4 25.♖f3 ♕e8?**

[25...♔g8 era a única maneira das pretas apresentarem resistência real. As brancas agora podem voltar sua atenção para o flanco da Dama: 26.a3! *(*Mas não *26.d5? ♕b6!)* 26...bxa3 *(*Se *26...a5* então agora *27.d5!* é forte, pois as pretas não podem jogar *)* 27.♖xa3 ♕b6 A questão é que o cavalo de e7 foi cortado do jogo. 28.♖fa1 ♖c7 29.⌓a6±]

26.g4!?

[26.d5± também foi bastante forte, preparando-se para jogar Qd4 e ir atrás da ala dama das pretas, mas Carlsen prefere romper com um ataque ala do rei.]

(Diagram 121)



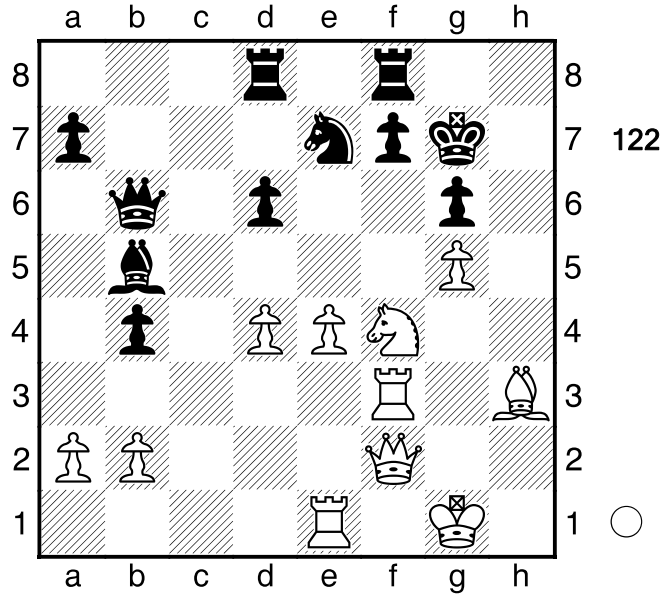
26...hxg4 27.hxg4 ♗b5

[27...♗xg4? perderia imediatamente para 28.♖g3 ♗d7 *(*ou *28...♕d7 29.♗h3! ♗xh3 30.♘h5++-)* 29.♘h5++-]

28.♖e1 ♕d8

[Após 28...♖h8 as brancas ganham com 29.d5! por exemplo ♕d8 30.♕d4+ ♔g8 31.♕f6 ♖h7 32.♘h3+- seguido por Ng5.]

29.g5 ♕b6 30.♗h3 ♖cd8

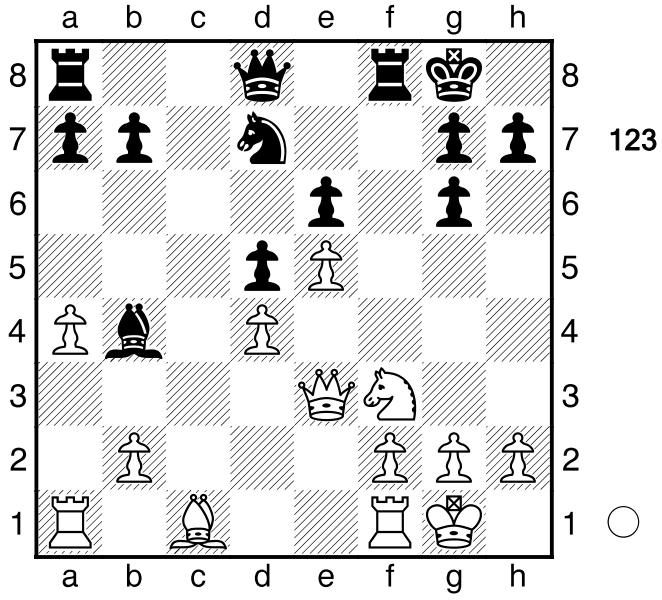


31.♗e6! O golpe final - a posição das pretas entra em colapso. **31...♗e8**

32.♘d5 ♘xd5 33.♗xd5 Aqui as pretas abandonaram como as brancas estão ameaçando dobrar suas peças principais na coluna h e entregar xeque-mate, o que é essencialmente impossível de prevenir. **1-0**

□ L'Ami,Erwin
■ Van Kampen,Robin
NED-ch65 Eindhoven (5) 16.06.2010

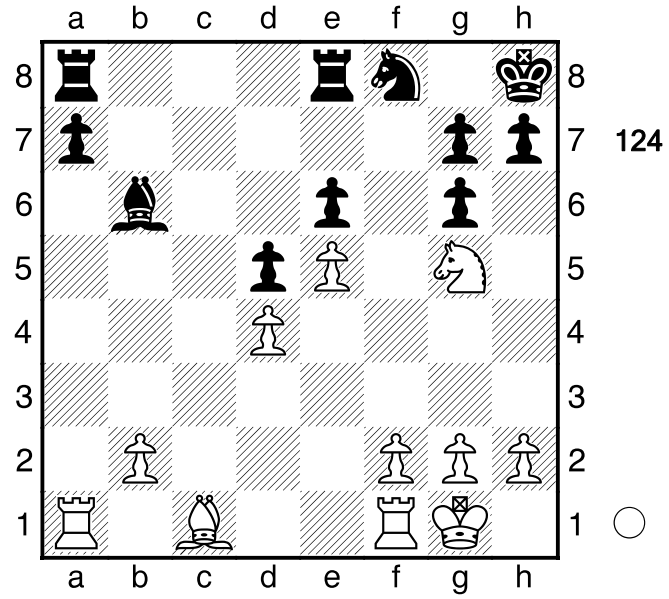
Um bispo ruim defendendo peões importantes ou quadrados importantes é às vezes considerado um "bispo ruim útil". É importante não qualificar bispos ruins úteis para não perdermos o controle de quadrados ou peões importantes. **1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 dxc4 5.a4 ♗f5 6.e3 e6 7.♗xc4 ♗b4 8.0-0 0-0 9.♕e2 ♘bd7 10.e4 ♗g6 11.♗d3 ♗h5 12.e5 ♘d5 13.♘xd5 cxd5 14.♕e3 ♗g6 15.♗xg6 fxg6**



16.a5! O exclama é para a criatividade das brancas. **16...♗xa5 17.♘g5 ♖e8 18.♕f3 ♘f8**

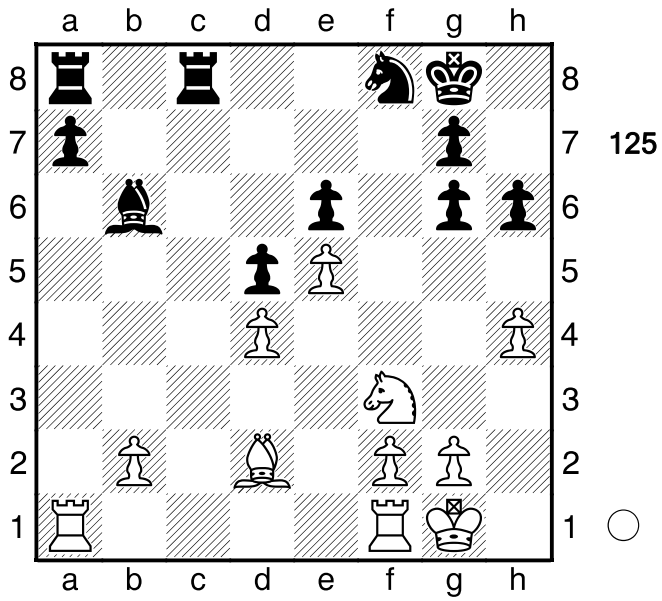
[18...♖e7 seria respondido com 19.♘xe6! ♖xe6 *(*ou *19...♘xe5 20.♔h3!±* e Dama, cavalo e bispo das pretas estão todos sob ataque. *)*
20.♕xd5+- com um ataque duplo em a5 e e6.]

19.♕f7+ ♔h8 20.♕xb7 ♕b6 21.♕xb6 ♗xb6



Chegamos a um final interessante. O bispo de casas escuras das brancas é potencialmente ruim por causa dos peões d4 e e5. O peão de b2 também é potencialmente fraco para as brancas. Os torres das pretas têm melhores chances de controlar as colunas b- e c-colunas do que as torres das brancas. As pretas também está ameaçando h7-h6, g6-g5 e Ng6, sem falar no atual ataque ao peão de d4. Apesar de todos esses fatores a favor das pretas, as brancas tem certas vantagens. Se ele conseguir obter seu "bispo ruim" para c3, a maioria de seus problemas na ala da dama serão resolvidos. A coluna c seria neutralizada e os peões b2 e d4 estariam bem protegidos. Ele poderia então usar a ala do rei peões para criar chances lá. **22.♘f3** as brancas querem ser capaz de responder h6 com h2-h4. **22...♖ec8 23.♗d2 h6 24.h4!** Prevenir as ideias do oponente é

geralmente mais importante do que executar nossas próprias ideias. **24...♔g8**



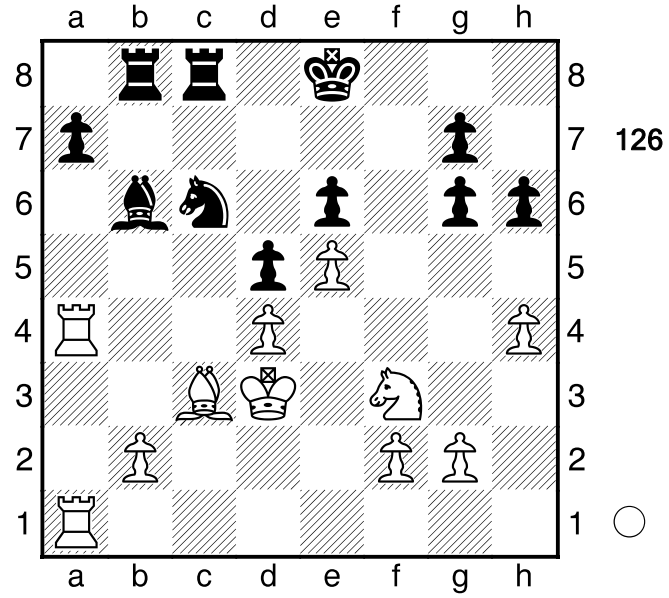
25.♖a4 Quando eu mostro este jogo para meus alunos, quase todos preferem 25. Bc3 aqui. Isso dá uma sensação de segurança de que os ala da dama peões estão seguros e a torre das pretas não conseguem penetrar na coluna C. É claro que as brancas também considerou 25. Bc3, mas decidiu adiar essa jogada, pois é puramente defensiva por natureza. Em vez disso, ele pode usar esse tempo para melhorar a posição de suas outras peças. **25...♘d7 26.♖fa1?!**

[Isso pode ter levado as coisas longe demais. Agora parece uma boa hora para 26.♗c3]

26...♔f7?!

[Após 26...♖c2! 27.♗c3 -- *(*No entanto, ambos os jogadores erraram *27...♖f8!=* e agora o cavalo não consegue se mover e deixa o peão de f2 pendurado, então a torre ativa em c2 permanece segura. *)*as brancas gostariam de jogar 28.♘e1 ♖e2 29.♔f1 afastando a torre.]

27.♔f1 ♘b8 28.♔e2 ♘c6 as pretas conseguiram melhorar suas peças menores, mas suas torres não são tão ativos. **29.♔d3 ♖ab8 30.♗c3 ♔e8**

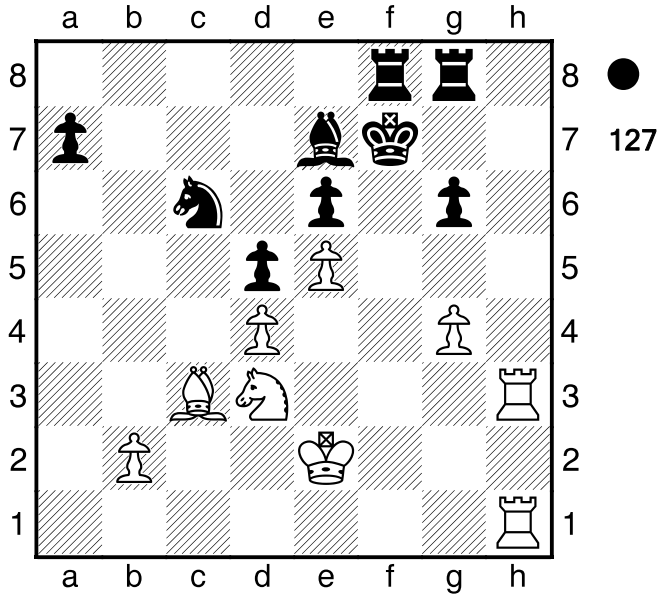


31.g3! as brancas querem colocar seu cavalo d3 para proteger o peão 'h4' antes da manobra Bd8-e7-b4 das pretas. **31...♔d7 32.♔e2** Limpando d3 para o cavalo. Além disso, por não jogar Nel primeiro, as brancas mascara suas intenções e mantém todas as opções abertas. **32...♗d8 33.♘e1 ♗e7 34.♘d3** Bem a tempo de evitar a qualidade de seu bispo "ruim" em c3, que na verdade está desempenhando um papel vital ao proteger os peões b2 e d4. **34...♔e8 35.♖h1!** Quando colocamos todas as nossas peças em quadrados ideais, muitas vezes acontece que ainda não podemos encontrar uma maneira direta de melhorar ainda mais a nossa posição. Nesses casos, podemos trocar a estrutura de peão ou realocar algumas de nossas peças boas para postagens ainda mais agressivas. **35...♔f7 36.h5!** Seguindo o princípio de duas fraquezas: o peão de a7 é fraco, mas as pretas o tem suficientemente defendido, então agora as brancas visam criar uma segunda fraqueza na ala do rei. **36...gxh5 37.♖xh5 ♖h8 38.♖a1** Mudança da torre para ala do rei, onde a ação está

esquentando. **38...g6 39.♖h3 h5 40.♖ah1 ♖hg8 41.f3!** Ameaçando jogar g3-g4 e abrir a coluna f-: após uma troca de peões em g4. **41...♖bf8 42.g4 hxg4?**

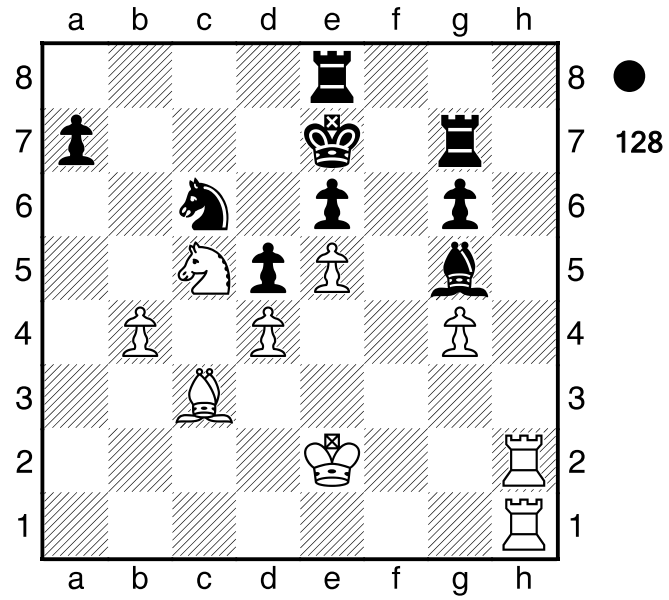
[Caindo com os planos das brancas. As pretas tiveram que tentar manter a ala do rei fechada com 42...h4 43.f4 g5! depois disso, não é tão fácil para as brancas romper.]

43.fxg4±



as brancas tem ideias de Nf4 e Rfl para pressionar os peões das pretas em e6 e g6. **43...♖g7 44.♖a1!** Esta é a vantagem de criar fraquezas em ambos os lados do tabuleiro - podemos pular de uma fraqueza para a outra e manter nosso oponente alerta, provavelmente provocando mais concessões no processo. **44...♖b8 45.♖h6!** Desviando o bispo para g5 para que c5 fique disponível para o cavalo das brancas. **45...♗g5 46.♖f1+ ♔g8 47.♖h2 ♖e8 48.♖fh1 ♔f7 49.♘c5 ♔e7 50.b4!**

(Diagram 128)



Continuar a jogar em ambos os lados. As brancas agora tem uma vantagem posicional vencedora. **50...♖b8 51.♖h7 ♖bg8 52.b5 ♘d8 53.♖a1! ♔e8**

[53...♖xh7 54.♖xa7+ ♔e8 55.♖xh7 é equivalente.]

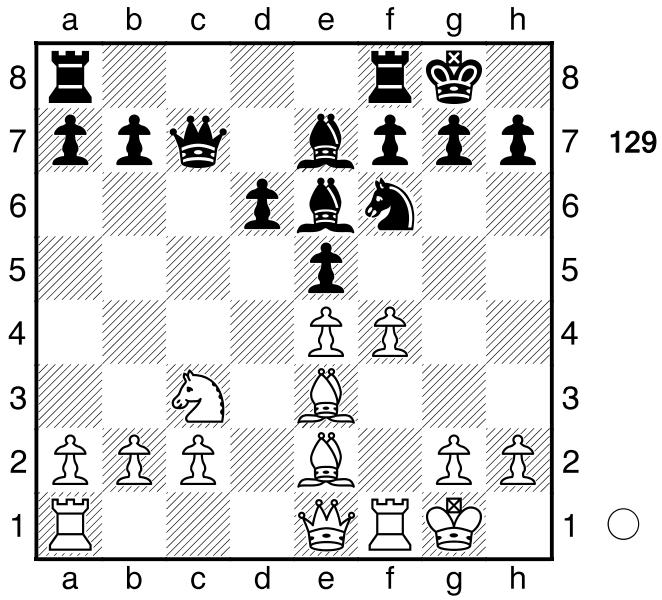
54.♖xa7 ♖xa7 55.♖xa7 as pretas abandonaram porque o peão 'b' é imparável.

1-0

□ Smyslov,Vassily V
■ Rudakovsky,Iosif
URS-ch14 Final 1945

As trocas também podem ser usadas para explorar quadrados fracos na posição de um oponente. **1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 ♗e7 7.0-0 0-0 8.♗e3 ♘c6 9.f4 ♕c7 10.♕e1 ♘xd4 11.♗xd4 e5 12.♗e3 ♗e6**

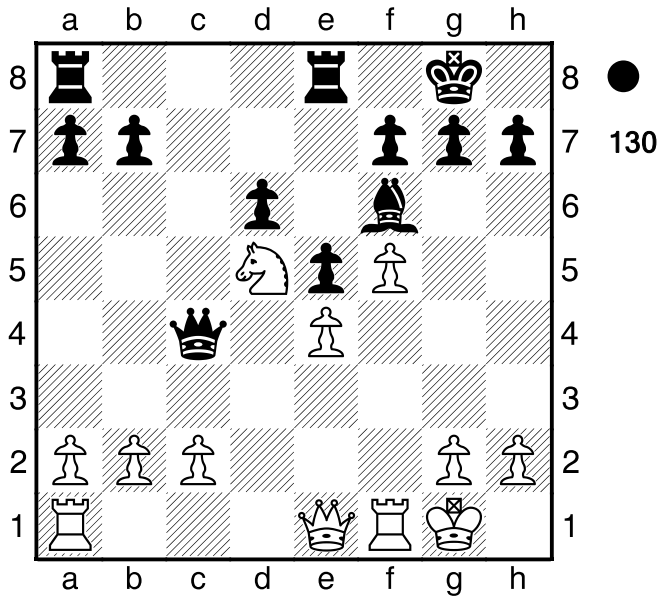
(Diagram 129)



13.f5 as brancas pretendem trocar todas as peças menores, exceto para o seu bom cavalo 'c3' e o mau bispo de e7 das pretas. **13...♗c4?!** Isso está de acordo com o plano das brancas.

[Teria sido menos cooperativo 13...♗d7]

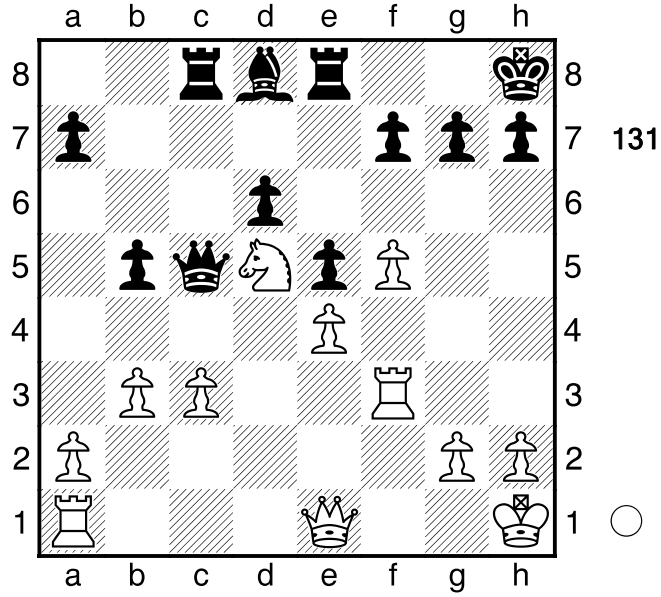
14.♗xc4 ♕xc4 15.♗g5! ♖fe8?! Defendendo o bispo, mas separando as torres "distância de bifurcação", da qual Smyslov tira vantagem imediatamente. **16.♗xf6 ♗xf6 17.♘d5!±**



as brancas já tem uma posição estrategicamente ganha. Além do pequeno desequilíbrio a favor das brancas, as pretas também tem um peão reverso fraco em d6 e é potencialmente vulnerável a um ataque ala do rei. **17...♗d8**

[17...♕xc2 perde uma qualidade depois de 18.♖f2! *(*Mas não *18.♖c1?! ♕xb2 19.♘c7 ♕xa2* e as pretas obtém muitos peões pela qualidade. *)* 18...♕c5 19.♖c1 ♕d4 20.♘c7 ♗g5 21.♖d1 ♕b6 22.♘xa8 ♖xa8 23.♔h1 ♖c8 24.♘e2± e as brancas devem eventualmente consolidar e converter sua vantagem material.]

18.c3! Parando qualquer possível contra-jogo na ala da dama conectado com b7-b5-b4. **18...b5 19.b3 ♕c5+ 20.♔h1 ♖c8 21.♖f3 ♔h8**



22.f6! Tendo evitado todo contrajogo, Smyslov agora muda para um ataque ala do rei devastador. **22...gxf6**

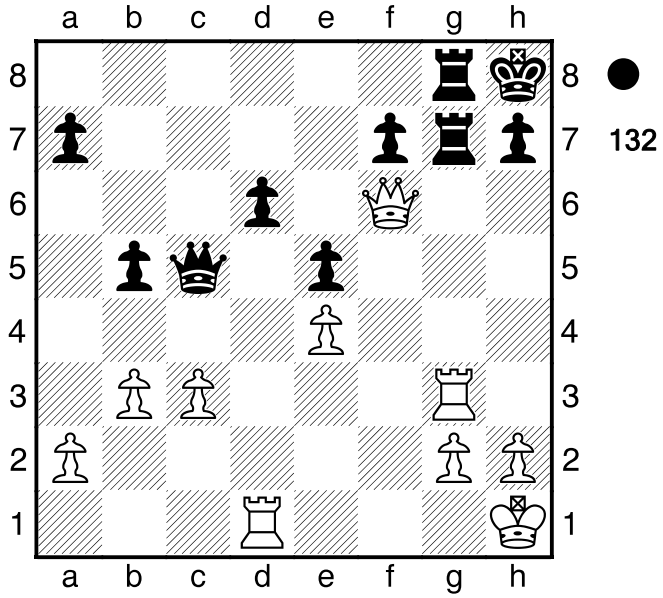
[Não é melhor 22...♗xf6 23.♘xf6 gxf6 24.♕h4+- seguido pela]

23.♕h4 ♖g8

[23...f5 seria respondido com 24.♘f6+-]

24.♘xf6 ♖g7 25.♖g3 ♗xf6 26.♕xf6 ♖cg8 27.♖d1+-

(Diagram 132)

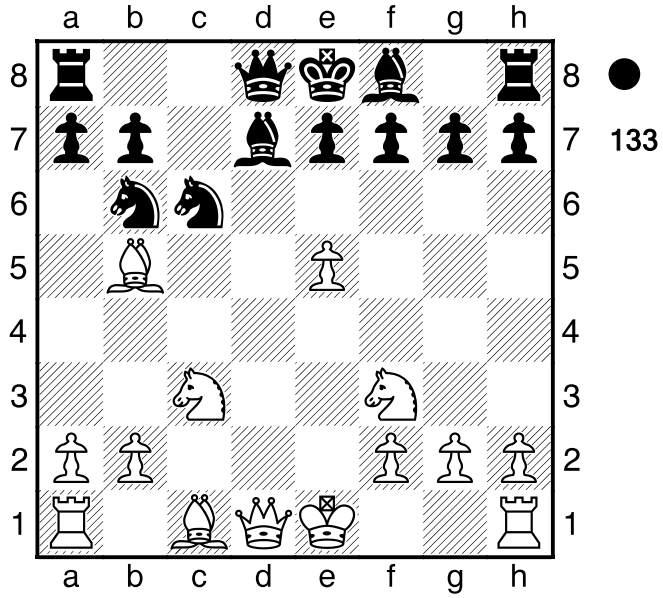


as pretas não tem movimentos e está completamente perdido. **27...d5 28.♖xg7 1-0**

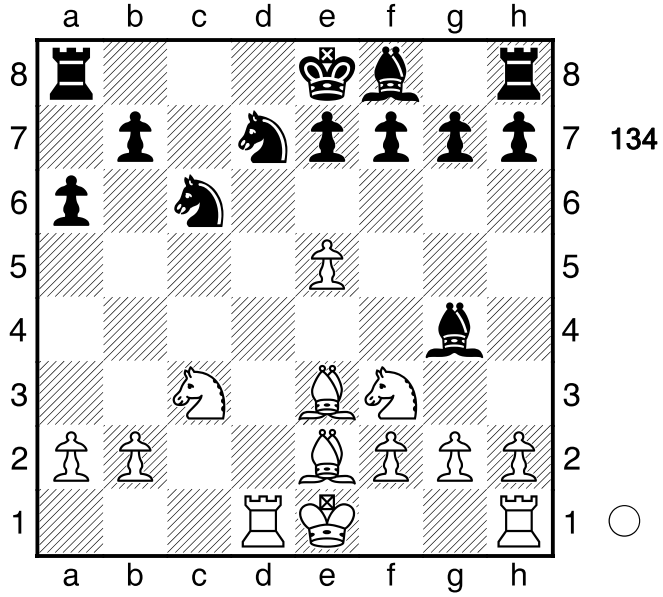
□ Tiviakov,Sergei
■ Karjakin,Sergey
Corus Wijk aan Zee (8) 22.01.2006

O lado com pequenas vantagens no final de jogo deve tentar defender seus peões fracos e atacar com sucesso e capturar os peões fracos de seu oponente. O lado que joga em desvantagem, por outro lado, deve tentar qualificar os peões fracos para diminuir o número de fragilidades que deve defender. Em outras palavras, o lado com a vantagem deve manter as fraquezas vivas, enquanto o lado que tenta salvar um final de jogo deve eliminar as fraquezas. **1.e4 c5 2.c3 ♘f6 3.e5 ♘d5 4.♘f3 ♘c6 5.d4 cxd4 6.cxd4 d6 7.♗c4 ♘b6 8.♗b5 ♗d7 9.♘c3 dxe5 10.dxe5**

(Diagram 133)



a6?!
[A linha principal é 10...g6 11.0-0 ♗g7]
11.♗e2!
[Após 11.♗d3 ♘b4 *(ou 11...♗g4!?)* 12.♗e4 ♗c6 as pretas obteriam alguma atividade.]
11...♗g4?! as pretas querem jogar e7-e6 com seu bispo fora da cadeia peão, mas isso resulta em uma perda de tempo e as brancas explora isso jogando ativa e agressivamente. **12.♗e3! ♕xd1+ 13.♖xd1 ♘d7**



as brancas tem uma grande liderança no desenvolvimento com cinco peças contra três para as pretas, e é a vez das brancas se mover! Mas, apesar de tal superioridade esmagadora no desenvolvimento, as brancas estão em perigo de perder o peão de e5. Esta é uma ironia comum no xadrez: quando jogamos todos os movimentos que parecem corretos continuamente, ainda acabamos com posições que exigem um grau ainda maior de precisão de nossa parte. As apostas aumentam quando o oponente faz movimentos intransigentes (que podem até ser erros) e a única maneira de puni-los é continuar a jogar com princípios e precisão. **14.h3!**

[Após 14.♘d4?! ♗xe2 15.♔xe2 ♘dxe5 16.f4 ♘xd4+ 17.♗xd4 ♘c6 18.♘d5 ♖c8 19.♗b6 e6 20.♘c7+ ♔e7∓ Falta coordenação das brancas e as pretas logo se recuperará da bagunça atual e desenvolverá suas peças da ala do rei.]

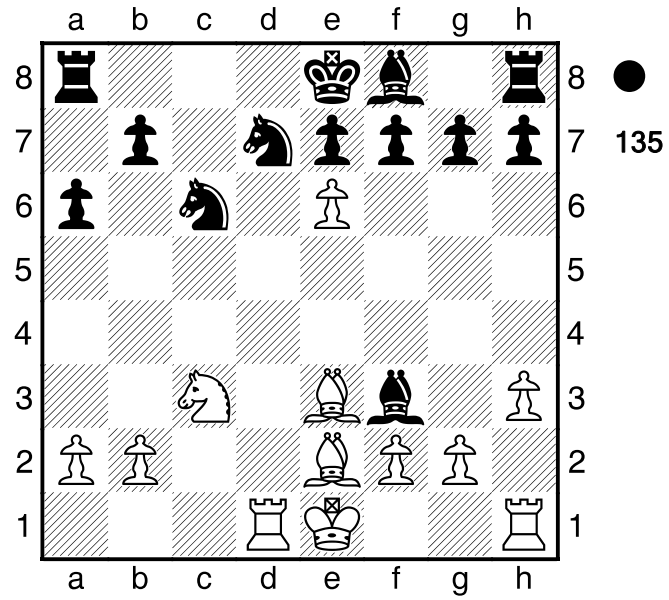
14...♗xf3

[as pretas não podem mais evitar o próximo sacrifício: 14...♗h5 15.e6 fxe6 16.♘g5 ♗xe2 17.♔xe2±]

[Ou 14...♗f5 15.g4 ♗g6 16.e6±]

15.e6!

(Diagram 135)

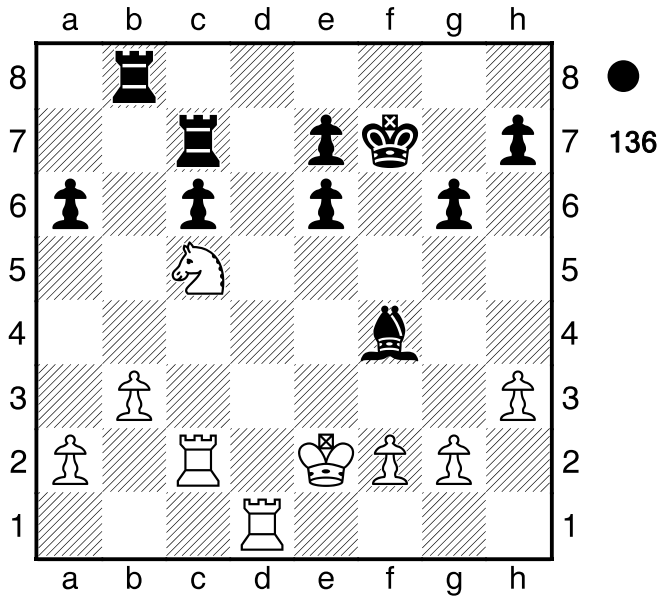


Este é o lance que justifica todo o conceito das brancas. **15...fxe6**

[Muito mais fácil para as brancas seria 15...♗xe2?? 16.exd7+ ♔d8 17.♗b6#]

16.♔xf3↑ Ao sacrificar um peão, as brancas danificaram a estrutura de peão das pretas, ao mesmo tempo que ganhou o par de bispos e uma posição ativa. As pretas terão dificuldade em completar seu desenvolvimento ao mesmo tempo em que cuida de seus peões fracos. **16...♖d8 17.♗xc6!** Ganhar dinheiro com um bispo para arruinar ainda mais a estrutura de peão das pretas. **17...bxc6 18.♔e2!** O Rei das brancas se sentirá completamente seguro aqui. **18...g6 19.♘a4 ♗g7 20.♖d2 ♖c8 21.♖c1 ♗e5!** as pretas mudam corretamente seu bispo para d6, onde controlará alguns quadrados fracos e neutralizará a pressão na coluna d. **22.♖dc2 ♘b8 23.♗a7 ♔f7 24.b3 ♗f4 25.♖d1 ♖c7 26.♗xb8!** Trocando o outro bispo para tirar o cavalo que defendia os peões fracos das pretas. **26...♖xb8 27.♘c5**

(Diagram 136)



as brancas simplificaram para uma posição em que seu cavalo é muito eficaz em pressionar peões fracos das pretas. No entanto, o bispo não deve ser subestimado e Karjakin se defende muito bem. **27...♖b6 28.♖d3** Uma vez que as pretas não tem contra-jogo ou ruptura de peão, as brancas podem lenta mas continuamente melhorar a posição de suas peças. **28...♗d6 29.♖f3+ ♔e8 30.⩲xe6±** as brancas ganharam seu peão de volta, mantendo a melhor estrutura de peão e peças ativas, mas as pretas trouxeram alguma aparência de ordem para suas peças. **30...♖a7** Com o objetivo de avançar o peão 'a' para ativar as torres. **31.♖c4?!**

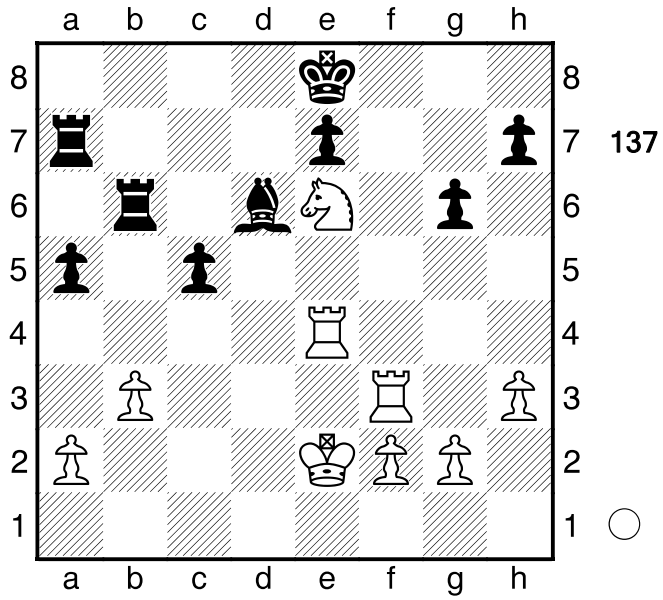
[Correto era 31.g3! limitando o bispo e preparando-se para o encontro a5 com 32.a4! como na próxima nota.]

31...a5 32.♖e4?!

[32.a4! foi a última chance das brancas de manter sua vantagem. ♖b4 33.♖xb4 ♗xb4 34.♖f8+ ♔d7 35.♘g5 h6 36.⩲e4±]

32...c5!⇄

(Diagram 137)



Embora isso pareça tornar o bispo das pretas ainda pior, as pretas estão preparando alguma combinação de a5-a4 e c5 -c4 para abrir a ala da dama e criar contra-jogo. **33.♖f8+ ♔d7 34.♖h8 a4! 35.♖e3**

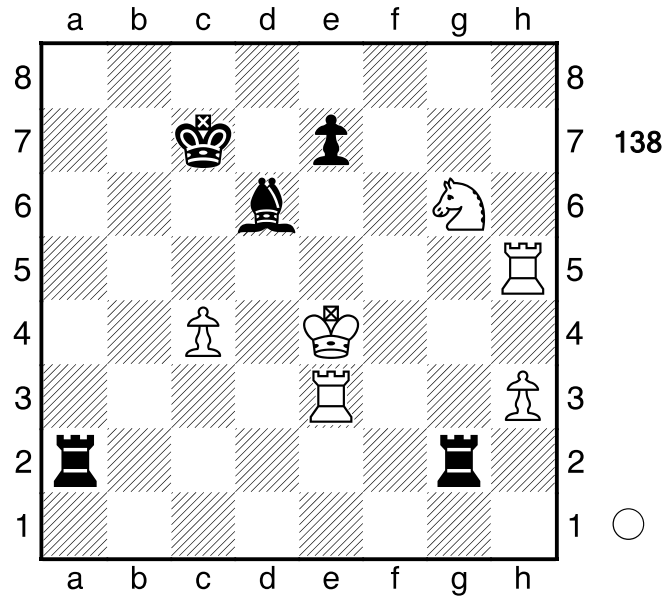
[Após 35.bxa4 ♖b4 36.♖xb4 cxb4⇄ O peão 'b' se tornará muito perigoso rapidamente.]

35...axb3 36.axb3 h5 37.♘f8+ ♔c7!

[Um lance preciso. Pior foi 37...♔c6?! 38.♘xg6 c4 39.♖c8+! ♗c7 40.⩲xe7+±]

38.♘xg6 c4! 39.bxc4 ♖a2+ 40.♔f3 ♖bb2 41.♖xh5 ♖xf2+ 42.♔e4 ♖xg2

(Diagram 138)

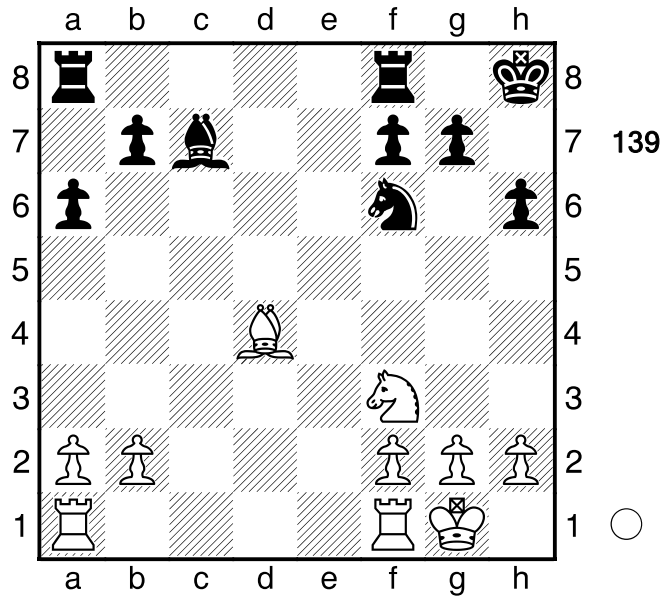


O contra-jogo das pretas foi bem-sucedido e, embora ele agora esteja em um peão, suas peças ativas fornecem compensação suficiente e o material reduzido significa que o empate está claramente à vista.
43.♘e5 ♖a5 44.♔f3
½-½

□ Karpov,Anatoly
■ Kramnik,Vladimir
Vienna Millenium (2) 10.08.1996

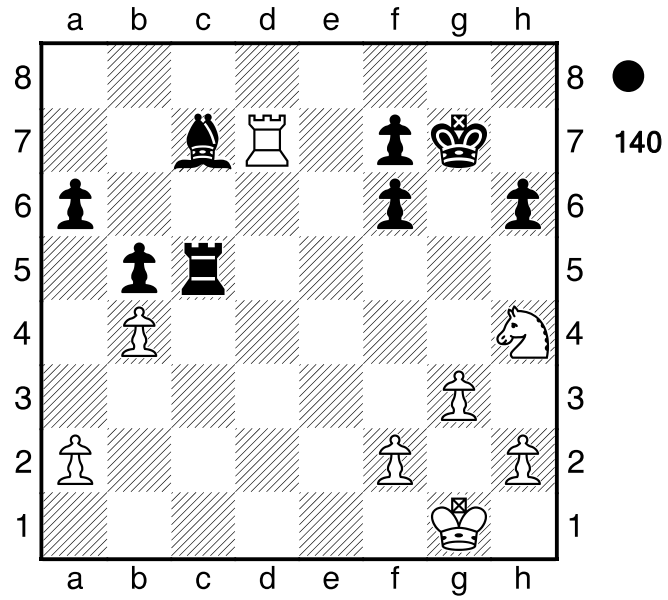
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♕c2 ♗d6 7.♗d3 0-0 8.0-0 e5 9.cxd5 cxd5 10.e4 dxe4 11.♘xe4 ♘xe4 12.♗xe4 h6 13.♗e3 exd4 14.♗h7+ ♔h8 15.♗xd4 ♘f6 16.♗f5 ♗xf5 17.♕xf5 ♕c8 18.♕b5 a6 19.♕b6 ♕c7 20.♕xc7 ♗xc7

(Diagram 139)



21.♗xf6! gxf6 22.♖fe1! Normalmente um bispo é melhor que um cavalo quando não há peões centrais e há peões em ambos os flancos da placa. Mas aqui as brancas estão melhores por causa de suas peças mais ativas e peões dobrados das pretas na ala do rei. Além disso, ao contrário do exemplo Tiviakov - Karjakin, aqui as brancas certifica-se de trocar um par de torres para limitar as chances de contra-jogo das pretas. **22...♖fe8 23.♖ad1 ♖xe1+ 24.♖xe1 ♖d8 25.g3!** as brancas colocam seus peões na mesma cor que o bispo de seu oponente para limitá-lo. **25...♖d7 26.♖e2** as brancas primeiramente evitam qualquer contrajogo ativo e só então passa a melhorar a posição de suas peças. **26...♔g7 27.♘h4 ♖d5 28.♖e7 ♖c5 29.♖d7 b5 30.b4!**

(Diagram 140)



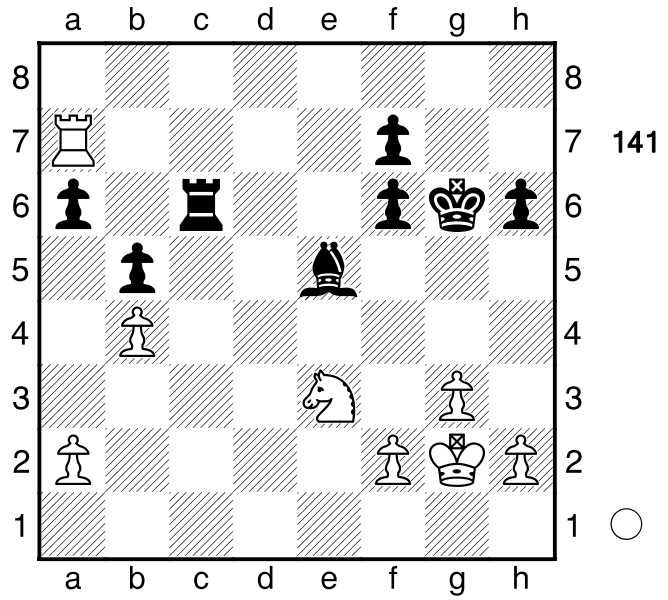
Embora isto fixe outro peão na cor do bispo das pretas, onde poderia potencialmente se tornar um alvo de ataque, também fixa os peões a e b das pretas em quadrados onde eles só podem ser defendidos pela torre, amarrando assim em sua defesa. Enquanto isso, as brancas se concentrará em melhorar sua posição na ala do rei. **30...♖c2 31.♘f5+ ♔g6 32.♘e3 ♖c1+ 33.♔g2 ♗e5 34.♖a7!**

[Seria menos preciso 34.f4 ♗c3 35.♘d5 ♖c2+ 36.♔f3 ⌓e1⇄]

34...♖c6

[as pretas também poderiam ter almejado uma torre pura terminando com 34...♗d4 35.♖xa6 ♗xe3 36.fxe3 ♖c2+ 37.⌓h3± mas isso envolveria sofrimento passivo pelo resto do jogo, e as pretas estavam compreensivelmente esperando por um contra-jogo mais ativo.]

(Diagram 141)



Missão cumprida. Agora as brancas podem tentar usar seu cavalo e Rei para criar ameaças contra o Rei das pretas.

35.♘d5 ♗d6 36.a3! Não vai ser fácil para as pretas atacar o peão 'a' das brancas.

36...♔f5 37.♘e3+

[Mas não 37.♖xf7? ♔e6 38.♖xf6+ ♔xd5 39.♖xh6 ⌓c3∓]

37...♔g6 38.♔f3!?

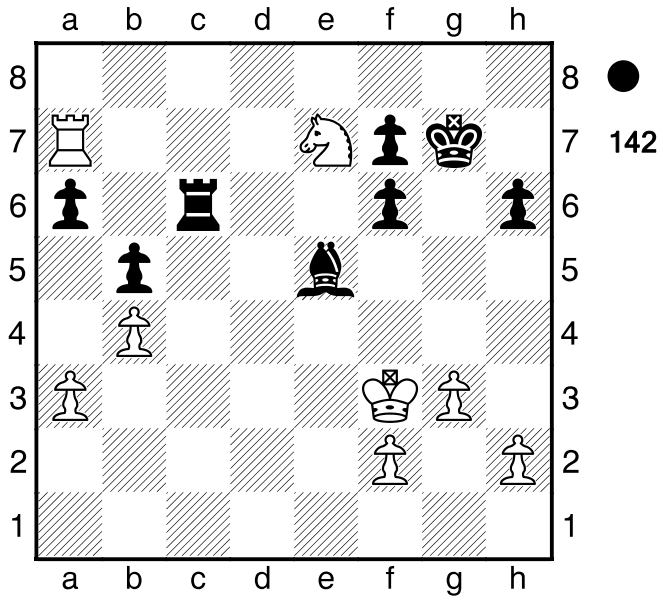
[Jogando para o ataque. 38.f4!? era uma alternativa atraente.]

38...♗e5?!

[A melhor defesa era 38...f5 39.♘d5 ♔g7]

39.♘d5 ♔g7 40.♘e7!

(Diagram 142)



142

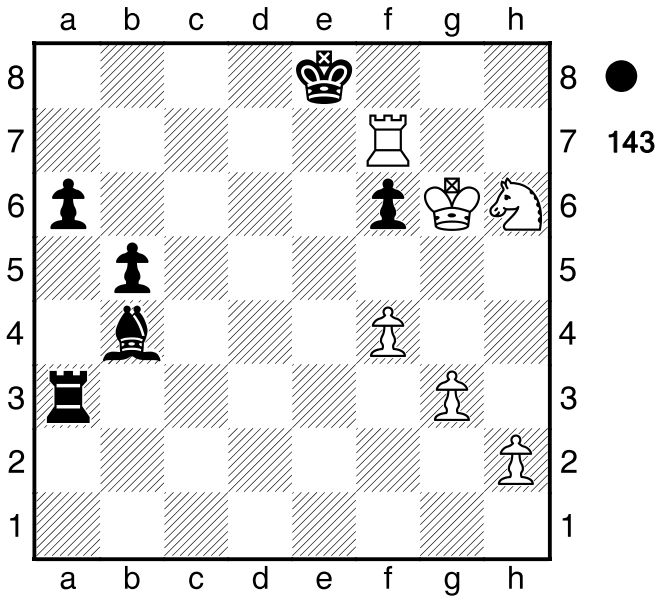
Restringindo a mobilidade do Rei das pretas. **40...♖c3+** as pretas finalmente abandonam a defesa passiva e vai para o contra-ataque ativo.

[Se as pretas ficarem bem com 40...♖e6 então as brancas jogariam 41.♔g4 seguido por h2-h4-h5 e Cf5 +, tentando forçar o Rei das pretas para longe da defesa de f7.]

41.♔g4 ♖xa3 42.f4 ♗c3 43.♔h5! as brancas deixam sua ala da dama para morrer na esperança de receber um peão na ala do rei. **43...♗xb4 44.♘f5+ ♔g8 45.♖a8+ ♔h7 46.♖a7 ♔g8 47.♘xh6+ ♔f8 48.♖xf7+ ♔e8 49.♔g6!**

[Claro que não 49.♖xf6?! permitindo ♗c3 e o bispo está bem colocado para ataque e defesa.]

(Diagram 143)



143

Limpando a rota pelo peão 'h' avançar. Peças menores geralmente são defensores ineficazes contra torre peões passados. **49...♗c3**

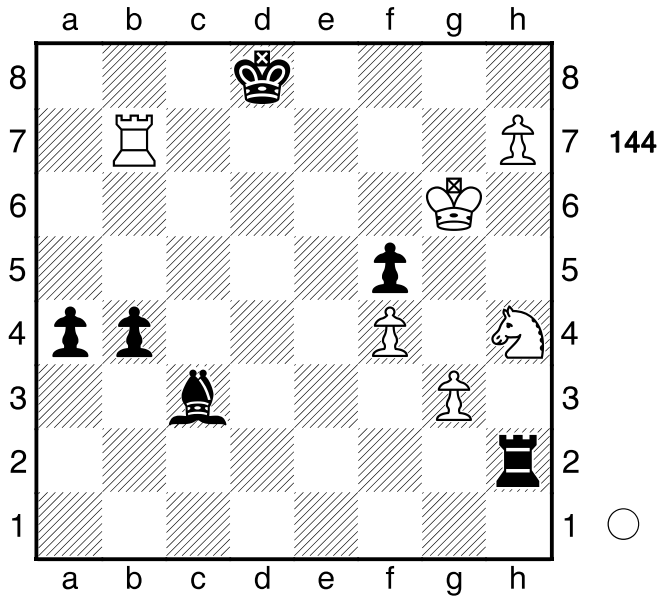
[O passivo 49...♗e7? falharia de repente 50.♘f5 ♗d8 51.♘d6#!]

50.♘f5! Mantendo o peão de f6 bloqueando o bispo das pretas. **50...b4 51.♖b7!** Como de costume, torres estão atrás de peões passados. As brancas também tem ideias de criar uma rede de acasalamento em torno do Rei das pretas com Nd6 + seguido por Kf7-Ke6 e Rd7 #. **51...♖a2 52.h4** Nada pode impedir este peão agora. **52...a5 53.h5 a4 54.h6 ♖h2 55.h7 ♔d8**

[Após 55...a3 as brancas ganham criando ameaças de acasalamento: 56.♘d6+ ♔d8 *(56...♔f8 57.♖f7#)* 57.♔f5! a2 58.♔e6 ♖e2+ 59.♔d5 ♖h2 60.♔c6+- E Rd7 # seguirá.]

56.♘h4 f5

(Diagram 144)



57.♖xb4! Eliminando o contra-jogo na ala da dama das pretas. O bispo deve ficar na diagonal longa. **57...♖h3 58.♖xa4 ♖xg3+ 59.♔xf5**
1-0

[% evp 0,1,20, -23] Resumo do capítulo 1- Nem todas as trocas são igualmente benéficas para ambos os jogadores; a maioria das trocas favorece um lado mais do que o outro, portanto, deve-se pesar cuidadosamente os prós e os contras antes de concordar com a qualidade do peão ou peça. **1.--** 2- Mesmo para trocas que sejam a nosso favor, podemos escolher atrasar a qualidade em um ou mais movimentos e manter a tensão por enquanto, para que possamos potencialmente extrair mais vantagem atrasando ou tentando induzir um erro de nosso oponente.

[1.-- 3- Quando temos uma vantagem posicional de longo prazo, devemos tentar reduzir o número de peças no tabuleiro para negar ao oponente qualquer contra-chance ativa.]

[1.-- 4- Quando estamos sob ataque, faz sentido colocar peças de qualidade (mas não as que estão à frente de nosso Rei!) Para que o ataque do oponente perca seu veneno.]

[1.-- 5- Ter uma boa estrutura peão também é fundamento para peças de qualidade, a fim de neutralizar o contra-jogo do adversário na forma de peças ativas.]

[1.-- 6- Quando estamos jogando pela vantagem no final de jogo, é melhor defender nossos peões fracos enquanto tentamos vencer os peões fracos do adversário. Enquanto defende um final um pouco pior, no entanto, é ideal trocar nossos peões fracos para aumentar as chances de um empate.]

[1.-- 7- Quando o oponente tem um bispo potencialmente ruim, é bom qualidade todas as outras peças menores e visar um bom cavalo versus um final de bispo ruim.]

PARTE DOIS: Jogo Prático de Xadrez **1.--** Na seção anterior, vimos muitos conceitos-chave que nos permitirão facilitar o pensamento lógico em nossos jogos. Aprendemos como avaliar os fatores mais relevantes para avaliar uma posição, como tomar certas decisões durante um jogo, quando colocar peças de qualidade e porque a defesa ativa é quase sempre preferível à defesa passiva. Esses são métodos abrangentes para jogar com sucesso usando lógica e bom senso.

[1.-- Agora daremos uma olhada nos elementos práticos que nos ajudarão a aplicar o raciocínio lógico em nosso pensamento. Abordaremos os conceitos de iniciativa, como converter uma vantagem, melhorar a posição de nossas peças, pensamento profilático, o princípio da desvantagem e jogar em

uma cor específica.]
[1.-- Em qualquer esporte, o conceito de iniciativa é importante. Não permitir que nosso oponente dite os termos garante que possamos trazer nossas próprias ideias à prática no jogo. Manter a iniciativa garante que tenhamos controle suficiente sobre a direção e o resultado do jogo. Através da iniciativa, pretendemos criar fraquezas na posição do adversário que podemos converter em vantagens maiores, quer através do ataque direto, quer através da pressão contínua e melhoria das nossas peças.]
[1.-- Um problema comum para jogadores abaixo do nível de grande mestre (às vezes até mesmo para muitos grandes mestres) é a conversão técnica de uma vantagem posicional em uma vitória merecida. Explorar as fraquezas da posição do oponente exige muitas nuances e perseverança de nossa parte. Não permitir que nosso oponente melhore sua posição, ao mesmo tempo que fortalecer nossa própria posição requer um conjunto especial de habilidades junto com uma grande dose de paciência. Com uma boa técnica, podemos marcar meio pontos cruciais em posições ligeiramente melhores (convertendo uma pequena vantagem em vitória) ou em posições piores (salvando-os da derrota).]
[1.-- Em todos os jogos, fazemos jogadas com boas intenções, contendo ideias que consideramos boas. Às vezes, acontece que nossos movimentos e ideias executados eram bons, enquanto em outros casos nosso jogo acaba sendo incorreto em vários graus. A partir disso, podemos inferir que cada lance tem suas próprias vantagens e desvantagens. Isso também vale para os movimentos do nosso oponente. Portanto, faz sentido gastar vários segundos após cada lance feito pelo oponente para descobrir suas intenções / idéias e também para procurar quaisquer desvantagens em seu último lance. Se a ideia do oponente é evitável e vale a pena prevenir, então podemos fazê-lo; ou se o lance dele tiver alguma desvantagem, podemos tentar puni-lo.]
[1.-- Na parte seguinte do livro, também examinaremos os conceitos de manter a tensão e brincar com as cores. Resumidamente, a ideia de manter a tensão sugere que devemos liberar a tensão de uma qualidade potencial apenas se ela nos favorecer ou se tivermos um acompanhamento concreto. Caso contrário, faz mais sentido manter a tensão por pelo menos mais um lance (nem que seja para pressionar o oponente ou tentar induzir um erro).]
[1.-- Por último, em um tabuleiro de xadrez, existem apenas duas cores de quadrados - claro e escuro. O trabalho dos bispos é controlá-los. Quando um dos bispos deixa o tabuleiro, os quadrados que ele estava guardando tornam-se fracos. Como jogamos para ganhar o controle dos quadrados enfraquecidos ou evitar que nosso oponente ganhe o controle deles é discutido no Capítulo 9: Jogando com Cores.]

Capítulo 5 Iniciativa

1.-- A iniciativa é a essência de qualquer esporte. No futebol, não podemos esperar fazer um gol a menos que tenhamos a posse da bola em primeira mão. Da mesma forma, no xadrez, precisamos criar ameaças em vários estágios do jogo para ter alguma chance

de jogar para ganhar.

[1.-- Haverá momentos em um jogo em que um lado faz ameaças e o outro lado deve responder, reagir ou defender essas ameaças. Diz-se que o lado que faz as ameaças possui a iniciativa e o lado que reage / defende / responde perdeu a iniciativa.]

[1.-- Um dos principais indicadores de uma abertura bem-sucedida é quando um jogador obtém a posse da iniciativa logo no início. Enquanto os dois jogadores estiverem desenvolvendo suas peças, lutando pelo controle do centro, colocando seu Rei em segurança e tentando completar um desenvolvimento inicial, nenhum dos jogadores geralmente possui a iniciativa. Na maioria dos jogos entre jogadores mais jovens, no entanto, um lado ou outro falha em fazer todas as opções acima. Um jogador pode fazer muitos movimentos de peão desnecessariamente, deixar de desenvolver peças em um lado do tabuleiro, mover a mesma peça muitas vezes sem uma razão válida, deixar o Rei no centro por um tempo um pouco mais longo, ou ele pode tentar ganhar material à custa do desenvolvimento. Em outras palavras, quando um lado ruptura algum princípio de abertura, naquele exato momento, a iniciativa provavelmente mudará de mãos se o jogador estiver disposto a tirar vantagem dos erros de seu oponente.]

[1.-- Quando percebemos que nosso oponente fez um lance incomum ou quebrou um importante princípio de abertura, devemos tentar tomar a iniciativa com movimentos vigorosos. Jogue movimentos forçados (xeques, capturas, ameaças ou quebras do peão) em sucessão e evite fazer movimentos passivos, defensivos ou silenciosos.]

[1.-- Quando um lado faz uma ameaça ou ataca algo, como um peão, o outro lado deve tentar não se defender contra essa ameaça diretamente pelo maior tempo possível. Como mencionado anteriormente, o contra-ataque é a melhor forma de defesa. Quando um lado joga defensivamente, o outro lado deve continuar fazendo ameaças. A cada lance, procuramos colocar o lado defensor em uma posição defensiva, forçando-o a dar concessões ao lado com a iniciativa.]

[1.-- Sempre há uma luta pela iniciativa em qualquer posição. Um lado quer ditar os termos do jogo, para decidir a direção em que o jogo deve prosseguir, e o outro lado tenta fazer o mesmo. Quem pisca primeiro (ou quem começa a jogar passivamente) perde a iniciativa para o adversário. O sinal de que você deve começar a jogar pela iniciativa usando movimentos vigorosos é quando seu oponente faz um lance incomum ou passivo.]

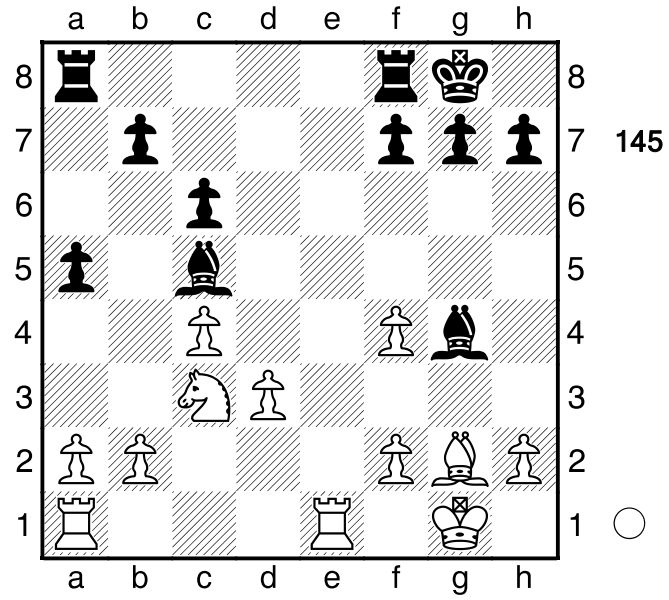
[1.-- A luta pela iniciativa começa desde o primeiro lance. Podemos ver em vários jogos que um jogador irá sacrificar material (normalmente um peão) para completar seu desenvolvimento rapidamente, para colocar o adversário na defensiva, para encalhar o Rei do adversário no centro do tabuleiro, ou para atrasar o desenvolvimento da peça adversária .]

[1.-- Devemos entender a natureza da iniciativa para administrá-la melhor. A iniciativa geralmente dura apenas alguns movimentos e depois diminui, na maioria dos casos. Geralmente, uma série de movimentos silenciosos ocorre antes que as ameaças e contra-ameaças voltem a surgir repentinamente,

seguidos por movimentos mais silenciosos. O que explica essa mudança de reprodução ativa para reprodução silenciosa e vice-versa?]
[1.-- Jogadores fortes jogam por iniciativa para explorar movimentos passivos de seu oponente, erros ou na mera suspeita de que o oponente fez um lance suspeito.]
[1.-- É fácil ficar confuso entre um ataque e iniciativa. Um ataque deve ter um objeto de fraqueza no qual concentramos nossos esforços. A presença de uma fraqueza na posição do nosso oponente é obrigatória para o sucesso de um ataque. Pode ser um Rei fraco, um peão (s) fraco (s), um (s) quadrado (s) fraco (s), etc. Um ataque pode ser desenvolvido lentamente ao longo do tempo se o oponente não tiver nenhum contrajogo ativo em troca. Por outro lado, para obter uma iniciativa, não há necessidade da presença de um alvo fraco. A iniciativa é o reflexo de um senso de urgência no cargo. O objetivo da iniciativa é a criação de fraquezas. Uma vez que uma fraqueza tenha sido criada na posição de nosso oponente, podemos explorá-la rapidamente (se for uma fraqueza de curto prazo) ou de maneira lenta com boa técnica, se a fraqueza for de natureza de longo prazo.]

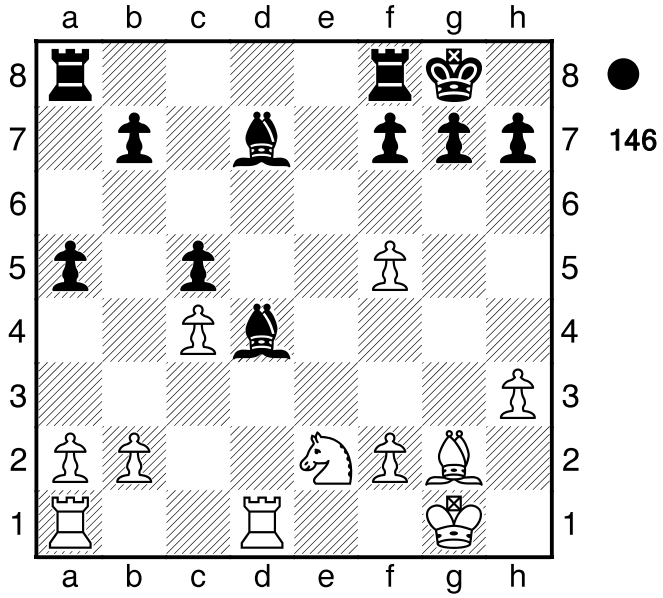
□ Gupta,Abhijeet
■ Sokolov,Ivan
World op 40th (5) 06.07.2012

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘f3 ♗b4+ 4.♗d2 a5 5.g3 ♘c6 6.♕c2 ♘ge7 7.♗g2 e5 8.dxe5 ♗f5 9.♕c1 d4 10.0-0 ♗c5 11.♘a3 0-0 12.♘b5 ♘g6 13.♖d1 ♘cxe5 14.♘xe5 ♘xe5 15.♗c3 ♘d3 16.exd3 dxc3 17.♘xc3 ♕d4 18.♕f4 ♕xf4 19.gxf4 ♗g4 20.♖e1 c6



21.h3 Daqui em diante, as brancas usam a iniciativa para neutralizar a vantagem de longo prazo das pretas do par bispo e melhor estrutura peão. Cada jogada das brancas é uma jogada forçada (xeque, captura, qualidade, ameaça ou ruptura de peão) e explora a desvantagem da jogada anterior das pretas. **21...♗e6 22.f5! ♗d7**
[22...♗xf5?? 23.♖e5+-]
23.d4! Explorando o bispo de d7 suspenso. **23...♗xd4**
[23...♗d6 seria respondido com 24.♘e4 ♗f4 25.♘c5 ♗xf5 26.⩲xb7±]
24.♖ed1!
[Mas não 24.♖ad1? ♗xc3 25.bxc3 ⩲xf5∓]
24...c5 25.♘e2!

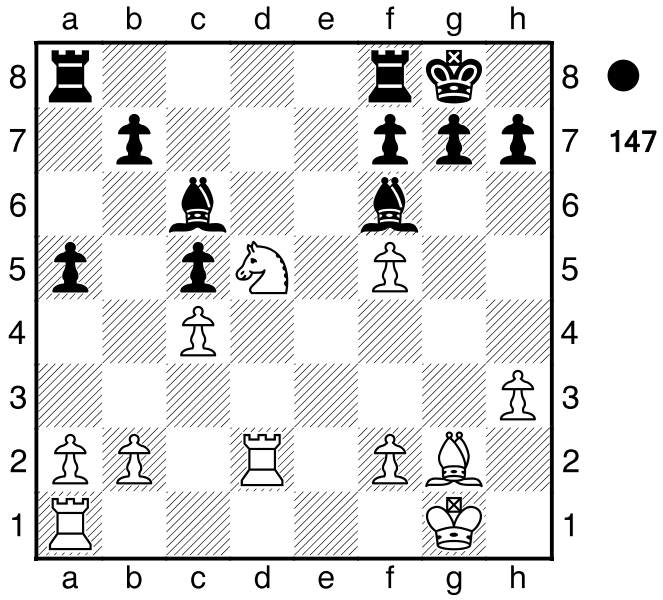
(Diagram 146)



♗a4

[as pretas poderiam tentar 25...♗xb2 26.♖ab1 ♗a4!? mas as brancas ainda podem gerar contra-ataque: 27.♖d5 ♗f6 28.♖xc5 ♖ae8 29.⩲g3∞ com torres muito ativas para compensar o par de bispos das pretas.]

26.♖d2 ♗f6 27.♘c3! ♗c6 28.♘d5=

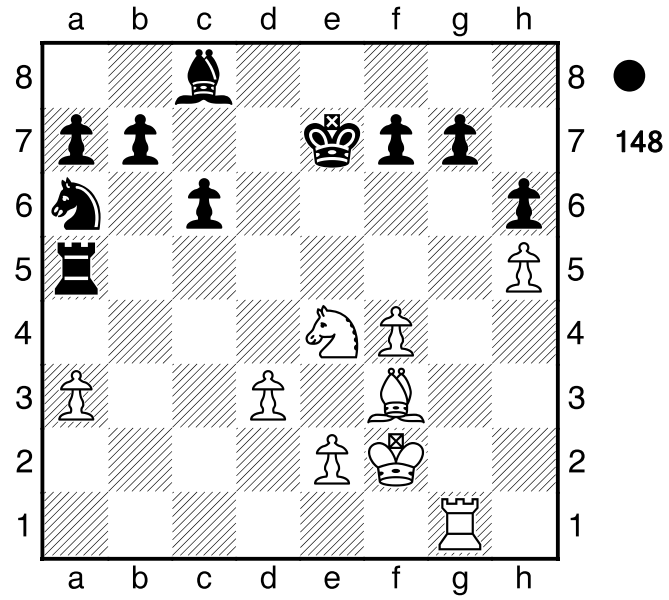


Com uma série de movimentos forçados, as brancas igualou a posição e passou a fazer um empate: 28...♗g5 29.♖e2 ♖fe8 30.♖ae1 ♔f8 31.♘b6 ♖xe2 32.♖xe2 ♖d8 33.♗xc6 bxc6 34.♔g2 ♗f6 35.b3 ♖d3 36.♘a4 ♗d4 37.♘b6 ♗f6 38.♘a4 ♗d4

½-½

□ Berkes,Ferenc
■ Bogner,Sebastian
Bundesliga 1112 (12.2) 17.03.2012

1.c4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♘f3 ♘c6 4.g3 d5 5.cxd5 ♘xd5 6.♗g2 ♘b6 7.0-0 ♗e7 8.d3 0-0 9.♗e3 ♖e8 10.♖c1 ♗f8 11.a4 h6 12.♘d2 ♘b4 13.a5 ♘6d5 14.♘xd5 ♘xd5 15.♕b3 ♘b4 16.♗c5 ♗xc5 17.♖xc5 ♘a6 18.♖d5 ♕f6 19.♘e4 ♕e7 20.♕a3 ♕xa3 21.bxa3 c6 22.♖d6 ♗g4 23.f3 ♗f5 24.f4 exf4 25.gxf4 ♖ad8 26.♖b1 ♗c8 27.♔f2 ♔f8 28.♗f3 ♔e7 29.♖xd8 ♖xd8 30.h4 ♖d5 31.h5 ♖xa5 32.♖g1



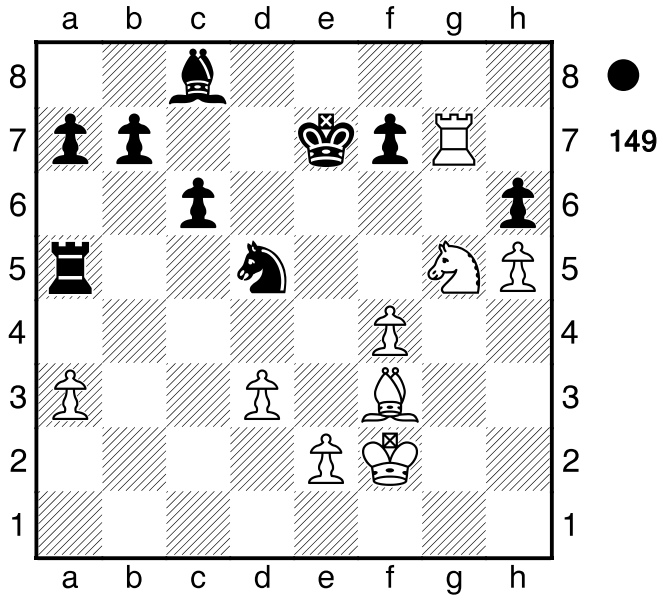
♘c7?!

[A melhor chance de conversão das pretas era 32...♗f5! com o objetivo de compensar o cavalo forte das brancas: 33.♖xg7 ♔f8 34.♖g1 ♗xe4 35.♗xe4 ⩲xa3∓]

33.♖xg7 ♘d5?

[Mais uma vez, o melhor era 33...♗f5 34.♖g8 ♗xe4 35.dxe4 ♖xa3 36.⩲h8± onde o peão 'h' das brancas será difícil de lidar.]

34.♘g5!



as brancas estavam prestes a perder o peão em f4 ou a3, quando ala da dama das pretas representaria uma séria ameaça para as brancas. Berkes encontra uma boa maneira de tomar a iniciativa jogando com força em vez de tentar defender a posição passivamente.

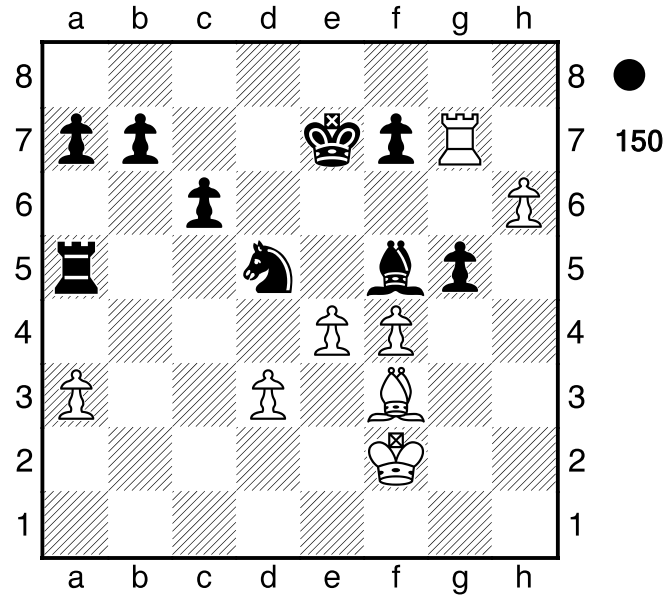
34...hxg5

[34...♗e6 encontra o forte 35.f5! explorando a desvantagem ♗d7 36.f6+! E as brancas estão claramente melhores depois de ♔xf6 37.♖xf7+ ♔xg5 38.♖xd7 ♖xa3 39.♖xb7 ♘f4 40.♖g7+ ♔f6 41.⩲c7±]

35.h6± Este peão passado avançado cria muitos problemas para as pretas. **35...♗f5**

[Após 35...♘f6 36.fxg5 ♗f5 ainda mais forte do que capturar em f6 é a seguinte sequência forçada: 37.e4 ♗g6 38.♖xg6! fxg6 39.gxf6+ ♔xf6 40.d4!+- Surpreendentemente, a torre das pretas não podem se defender contra peões passados das brancas, por exemplo ♖xa3 41.e5+ ♔f7 42.e6+ ♔f6 43.h7 ♔g7 44.e7 e as brancas ganham.]

36.e4



♘xf4?!

[36...g4 37.♗xg4+-]

[A melhor defesa era 36...gxf4 37.exf5 ♘f6 38.h7 ♘xh7 39.♖xh7 ♖xf5 40.⩲h5± com algumas pequenas chances de desenho para as pretas.]

37.exf5 ♔f8

[37...♔f6 38.♖g8 ♘xd3+ 39.♔g3 ♖a4 40.h7 ♖h4 41.h8♕+ ♖xh8 42.♖xh8+- é uma vitória simples para as brancas.]

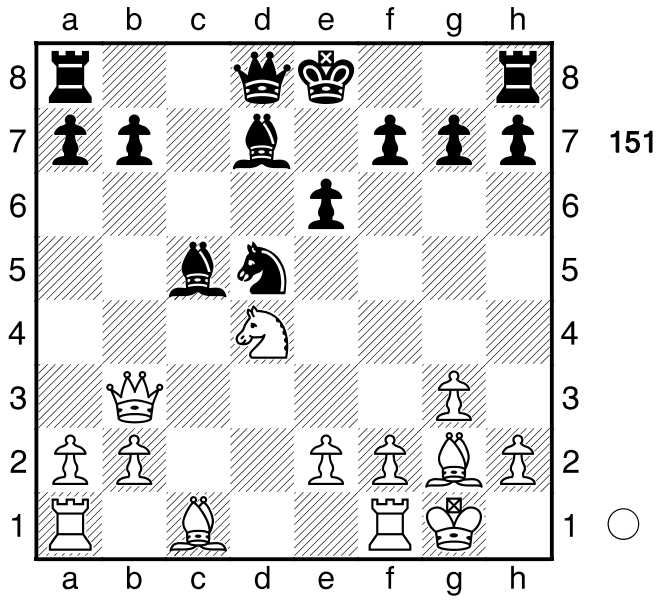
38.f6

1-0

□ Kramnik,Vladimir
■ Naiditsch,Arkadij
Olympiad-37 Turin (3) 23.05.2006

1.♘f3 ♘f6 2.c4 c5 3.g3 d5 4.d4 cxd4 5.♗g2 e6 6.0-0 dxc4 7.♘xd4 ♘d5 8.♕a4+ ♘d7 9.♕xc4 ♘7b6 10.♕b3 ♗d7 11.♘c3 ♗c5 12.♘xd5 ♘xd5

(Diagram 151)



13.♘f5N

[Após 13.♗xd5 ♗xd4 14.♗xb7 ♖b8 15.⊕d1± as brancas ganham um peão aqui também, mas a cravada na coluna b-: e o fato de que as pretas tem peças razoavelmente ativas significa que as brancas tem que ser cuidadoso. Isso seria aceitável se de fato as brancas não tivessem uma maneira melhor de jogar na posição 13.Cf5!]

13...0-0 14.♘xg7!

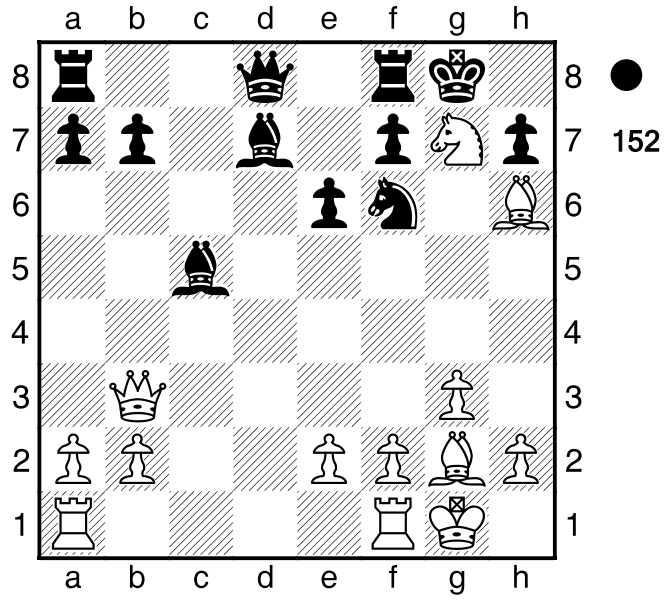
[Começando com 14.♗xd5 exd5 15.♘xg7 *(15.♕xd5 ⊕c8≅)*corre para 15...⊕h3!∞ É por isso que as brancas não devem assumir d5: primeiro! Podemos ver que jogar a sequência correta de movimentos é muito importante durante a execução de nossa ideia.]

14...♘f6

[14...♔xg7 15.♗xd5 exd5 16.♕c3+ ♕f6 17.♕xc5 ♗c6 18.⊕e3± as brancas tem um peão a mais claro e tem potencial para atacar as casas escuras.]

15.♗h6+-

[15.♕c4!? também foi forte: ♖c8 *(*ou *15...♗e7 16.♗h6 ♔h8 17.♘h5! ♘xh5 18.♕g4! ♕a5 19.⊕f3±)* 16.♕h4 ♔xg7 17.♗h6+! ♔g8 18.♗g5 ♗e7 19.♗e4! A única maneira de obter uma vantagem. ♘xe4 20.♗xe7 ♕e8 21.♗xf8 ♕xf8 22.♕xe4]



as brancas ganharam um peão e causou um enfraquecimento permanente da ala do rei das pretas. Ele claramente está melhor graças à sequência forçada de movimentos começando com 13.Cf5.

15...♕e7

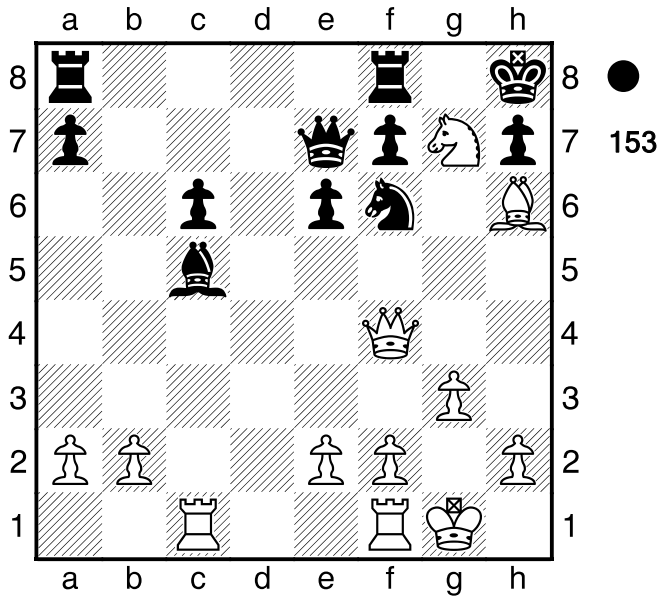
[15...♘g4 é respondido com 16.♘h5! ♘xh6 17.♕c3 ♘f5 18.♕xc5+-]

16.♕f3 Transferindo a Dama para a cena de ação - a ala do rei. **16...♗c6 17.♕f4 ♔h8**

[17...♗xg2? 18.♘f5!+-]

18.♗xc6 bxc6 19.♖ac1

(Diagram 153)



153

♗d6

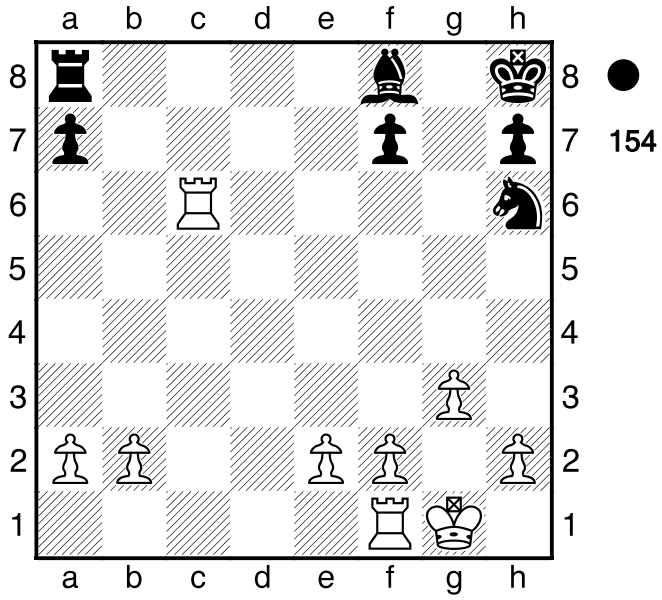
[19...♘d5 20.♕f3 ♗d4 21.♘h5+- seguido por e2-e4.]

20.♕h4 ♘g8 21.♕xe7 ♗xe7

[21...♘xe7 22.♘h5+- não é melhor, as brancas tem um peão a mais com peças mais ativas.]

22.♘xe6 ♘xh6 23.♘xf8 ♗xf8

24.♖xc6+-



154

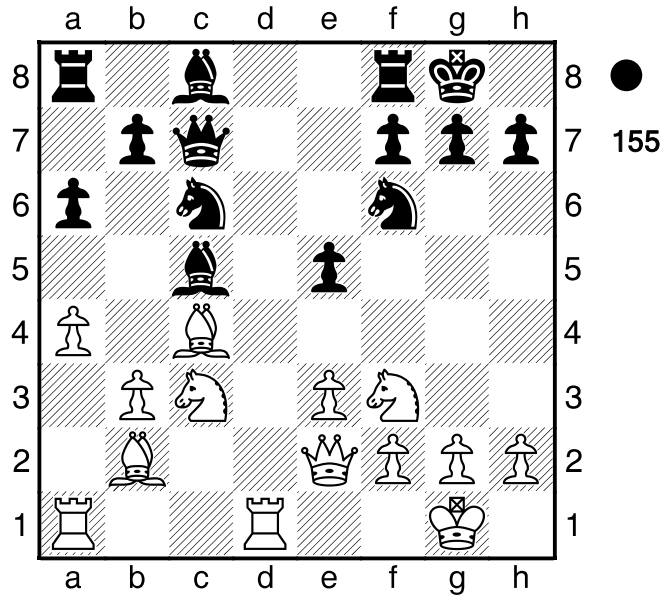
O resto era uma técnica simples para Kramnik: 24...♖d8 25.♖fc1 ♔g7 26.♖1c2 ♘f5 27.e3 a5 28.♖a6 ♖d5 29.e4 ♖d1+ 30.♔g2 ♘d4 31.♖c7 ♘b5 32.♖b7 ♘d6 1-0

□ Kramnik,Vladimir

■ Sadvakasov,Darmen

Astana (7) 28.05.2001

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♘f6 4.e3 e6 5.♗xc4 c5 6.0-0 a6 7.a4 ♘c6 8.♕e2 ♕c7 9.♖d1 ♗d6 10.dxc5 ♗xc5 11.b3 0-0 12.♗b2 e5 13.♘c3



155

e4 Com este lance, as pretas estão tentando tomar a iniciativa se as brancas jogarem passivamente.

[as brancas estão claramente melhores após um lance "normal" das pretas: 13...♕e7 14.♘d5 ♘xd5 15.♗xd5 ♗g4 16.⩲c4±]

[ou 13...♗g4 14.h3 ♗h5 15.g4±]

14.♘g5! É natural reagir defensivamente quando o oponente faz uma ameaça, mas às vezes é melhor ir para um contra-ataque. Claro, isso deve ser apoiado por cálculos precisos. 14...♗d6?!

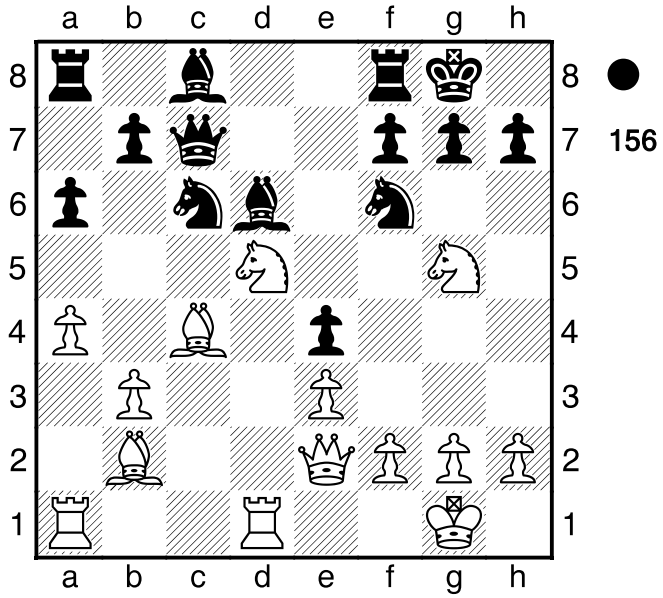
[as pretas deveriam ter continuado ativamente com 14...♗g4! valorizando o desenvolvimento sobre o material.

15.♘d5! Novamente, o contra-ataque é a melhor defesa. *(15.f3?!* é muito bom para as pretas depois de *exf3 16.gxf3 ♖ae8! 17.♘ge4 ♘xe4 18.♘d5 ♕d8 19.fxg4 ♔g5∓)* 15...♗xe2 16.♘xc7 ♗xd1 *(16...♗xc4 17.bxc4 ♖ac8 18.♘d5 ♘xd5 19.cxd5±)* 17.♔xa8±]

15.♘d5!?

[15.h3 ♗f5 16.♘d5 ♘xd5 17.♗xd5 ♖ae8 18.♕c4 ♗h2+ 19.♔h1 ♗e5 20.♗xe5 ♖xe5 21.♔xe4± foi outro caminho para uma clara vantagem.]

[Mas não 15.♘xf7?! ♗xh2+ 16.♔h1 ♖xf7 17.♘d5 que mal fica aquém depois de ♘xd5 18.♗xd5 ♗e5! 19.♗xf7+ ♔xf7 20.♕h5+ ♔e7 21.♕g5+ ♔f8 22.♗xe5 ♕xe5 23.♖d8+ ♔f7 24.♕xe5 ♘xe5 25.♖c1 ♘c6 26.♖h8=]

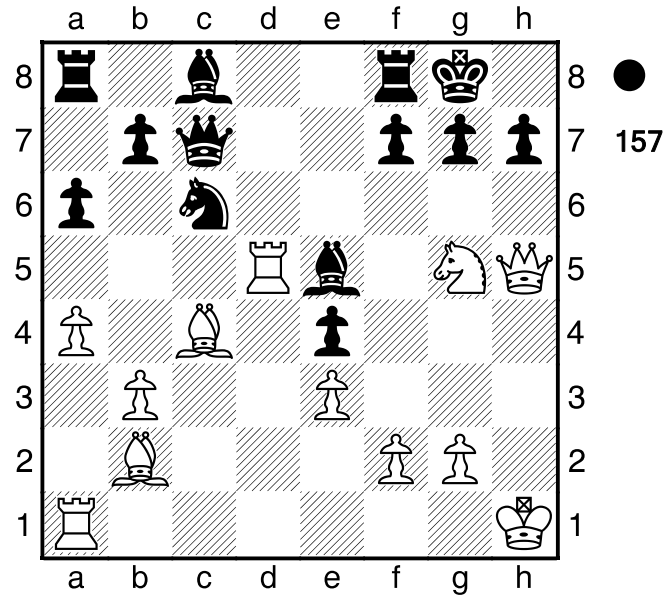


Kramnik sacrifica o H2-peão para manter a iniciativa. **15...♘xd5 16.♖xd5**

O Rei das pretas é defendido apenas pelos seus peões, que não haverá confronto pelo poder combinado de todo o exército das brancas. **16...♗xh2+**

[16...h6 seria respondido com 17.♕h5! hxg5 18.♗xg7! ♔xg7 19.♕xg5+ ♔h7 20.♕h4+ ♔g7 21.♖g5+ ♔f6 22.♖h5+ ♔g7 23.♕g5#]

17.♔h1 ♗e5 18.♕h5



Ao custo do peão, as brancas conseguiram que a maioria de suas peças aglomeradas em torno do a ala do rei das pretas.

18...♗f5?

[as pretas poderiam ter sobrevivido em um final de jogo com 18...h6 19.♘xf7! ♖xf7 20.♖xe5! *(*Mas não *20.♗xe5 ♕e7!)* 20...♘xe5 21.♗xe5 ♕e7 22.♗xf7+ ♕xf7 23.♕xf7+ ♔xf7 24.♔c1±]

19.♘xf7!

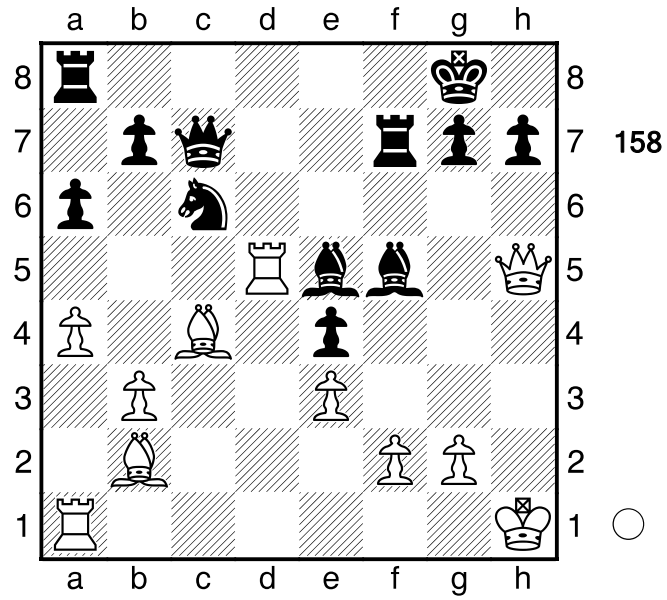
[Muito menos convincente é 19.♘xh7 ♗xh7 20.♗xe5 ♘xe5 21.♔xe5±]

19...♖xf7

[Não é melhor 19...♕xf7 20.♖xe5+-]

[ou 19...♗xb2 20.♖xf5 g6 21.♕h6! gxf5 22.♘d8+!+-]

(Diagram 158)



(Diagram 159)

20.♕xf5!

[Mais uma vez, Kramnik não está satisfeito com "apenas" uma clara vantagem depois de 20.♗xe5 ♘xe5 21.♖xe5 ♕xe5 22.♕xf7+ ♔h8 23.♖d1 ♗g6 24.♕d5 ⩲e7±]

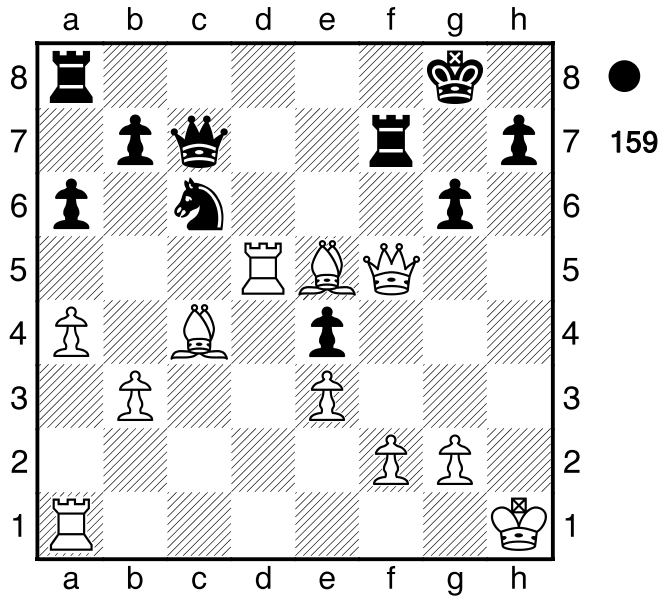
20...g6

[As outras possibilidades eram 20...♖xf5? 21.♖d8#]

[e 20...♗xb2 21.♖d7! ♔h8 22.♕xf7 ♕e5 23.♖ad1+- com uma qualidade extra.]

21.♗xe5

[Após 21.♗xe5 as pretas tem uma maneira de continuar o jogo: gxf5 *(21...♖xf5 22.♖d8#)* 22.♗xc7 ♖xc7 23.♖d7+]



(Diagram 160)

21...-- Neste jogo, Kramnik tomou a iniciativa no momento certo, assumindo o risco apropriado e não se esquivando dos cálculos.

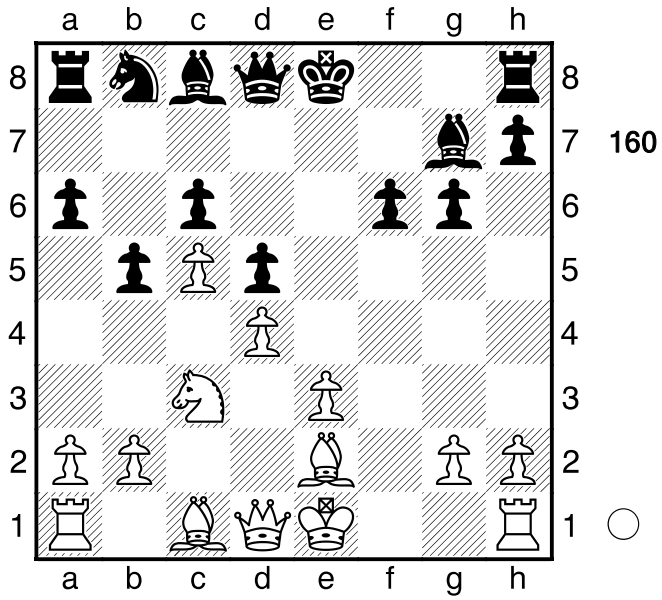
1-0

□ Eljanov,Pavel

■ Sokolov,Ivan

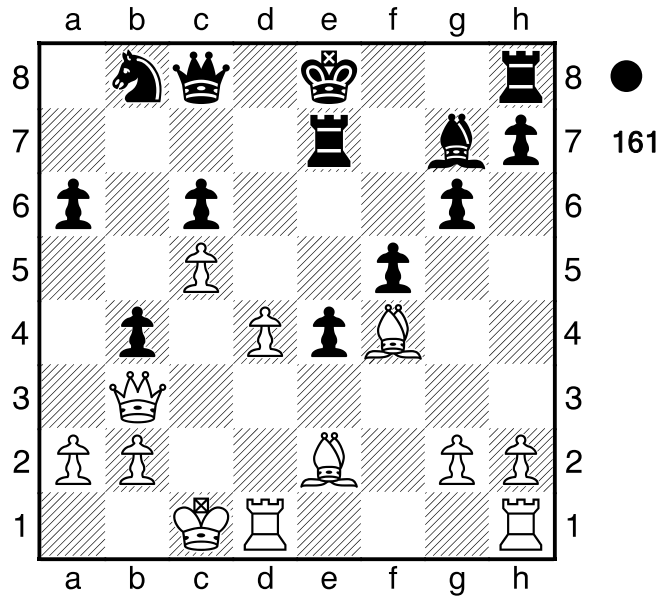
Sarajevo Bosnia 39th (2) 09.05.2009

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 a6 5.e3 b5 6.c5 g6 7.♘e5 ♗g7 8.♗e2 ♘fd7 9.f4 ♘xe5 10.fxe5 f6 11.exf6 exf6



12.e4! das brancas e3-peão é potencialmente uma dor de cabeça de longo prazo, pois está em uma coluna semiaberta. Assim, as brancas decide corretamente tomar a iniciativa jogando agressivamente. **12...b4 13.♘a4 dxe4 14.♘b6 ♖a7 15.♕b3!** Uma vez que o bispo de c8 está pendurado, as brancas não precisa se preocupar com o peão de d4. **15...♖e7 16.♘xc8 ♕xc8 17.♦f4±** Ao sacrificar temporariamente um peão para abrir a posição, as brancas ativaram suas peças e prendeu o Rei das pretas no centro. **17...f5 18.0-0-0**

(Diagram 161)



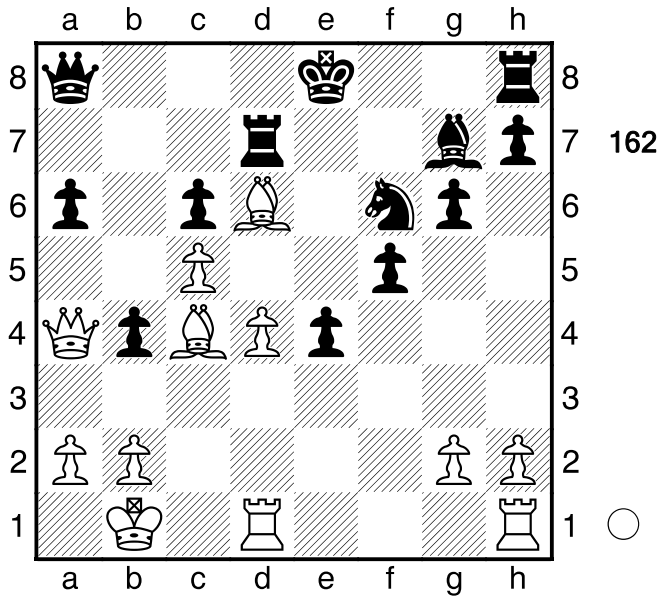
♘d7 19.♗d6 ♘f6 20.♗c4 Eljanov não tem pressa em recuperar o peão sacrificado; em vez disso, ele está focado na iniciativa e na atividade da peça. **20...♖d7 21.♔b1!** Antes de iniciar o ataque final, Eljanov primeiro garante a segurança de seu Rei. **21...♕b7**

[Com a ameaça de 21...♘d5 bloqueando a diagonal do bispo das brancas.]

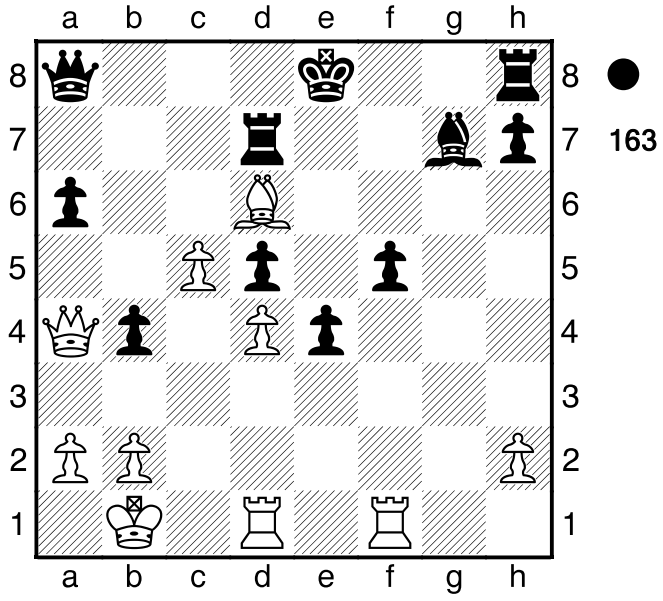
22.♕a4! Durante um ataque, a profilaxia ainda é uma técnica importante. **22...♕a8**

[22...♘d5?? agora perderia para 23.♗xd5 cxd5 24.c6+-]

(Diagram 162)



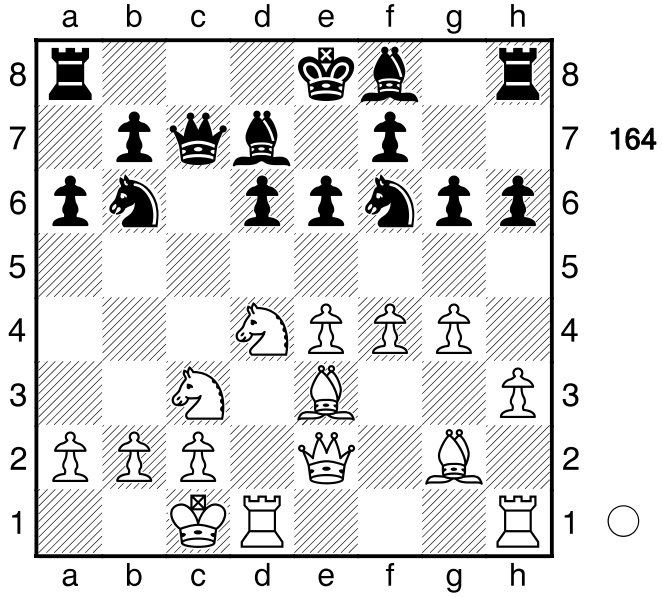
23.g4!?
[23.♗e6 ♕b7 24.d5! teria vencido mais rapidamente, mas a continuação do jogo também é instrutiva.]
23...♘d5
[23...♘xg4 permitiria o avanço 24.d5! após o qual o jogo pode terminar da seguinte maneira: ♘e5 25.♗xe5 ♗xe5 26.dxc6 ♖c7 27.♖d5 ♗f6 28.♖d6 ♗e5 29.♖e6++-]
24.gxf5 gxf5 25.♗xd5 cxd5 26.♖hf1+-



As peças das pretas estão todas amarradas e a partir daqui o fim é rápido.
26...♔d8 27.♖xf5 ♖e8 28.♕xb4 ♖e6 29.♖df1 ♔c8 30.♖f8+ ♗xf8 31.♖xf8+ ♖d8 32.♕b6
1-0

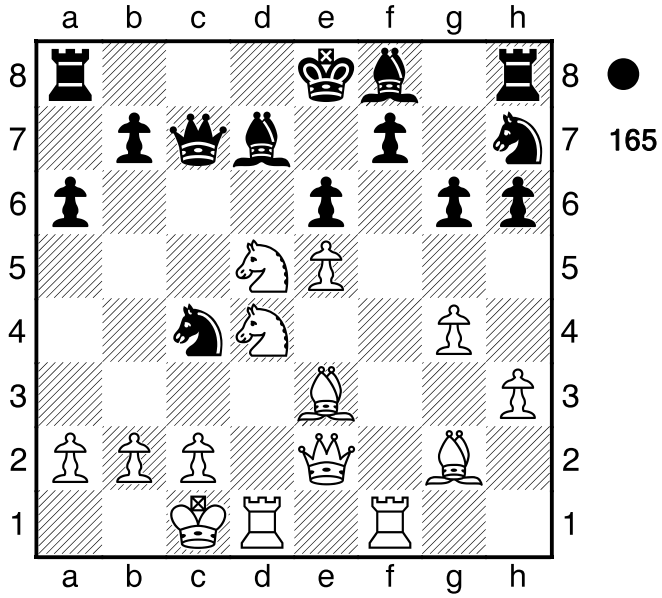
□ Negi,Parimarjan
■ Berg,Emanuel
Politiken Cup 31st (10) 26.07.2009

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.h3 e6 7.g4 h6 8.♗g2 ♘bd7 9.f4 ♕c7 10.♕e2 g6 11.♗e3 ♘b6 12.0-0-0 ♗d7



13.e5! as brancas fizeram o roque e totalmente desenvolvidos, exceto para a torre hl. O Rei das pretas está preso no centro e suas peças estão todas colocadas de maneira desajeitada. As brancas abre o centro para ter acesso ao o Rei das pretas. **13...dxe5 14.fxe5 ♘h7**
[Se 14...♕xe5 então 15.♗xb7 ♖b8 16.♘c6+-]
15.♖hf1 Trazendo a última peça para a ação. **15...♘c4 16.♘d5!!**

(Diagram 165)



165

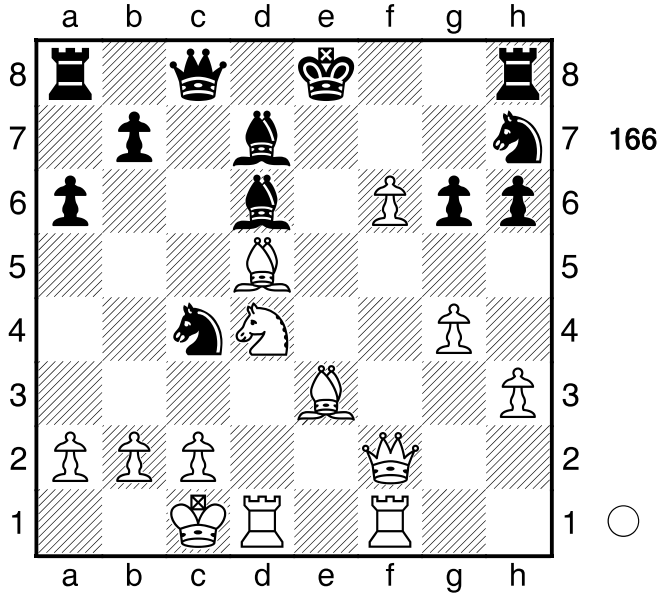
♕c8

[16...exd5 seria respondido com 17.♗xd5 ♖c8 18.♗xf7+ ♔e7 19.♗xg6+- com um ataque vencedor.]

17.♕f2 Agora, a dama das pretas não pode defender f7. **17...f5**

[17...exd5 18.♕xf7+ ♔d8 19.♗xd5+-]

18.exf6 exd5 19.♗xd5 novamente dá as brancas um ataque decisivo. **19...♗d6**



166

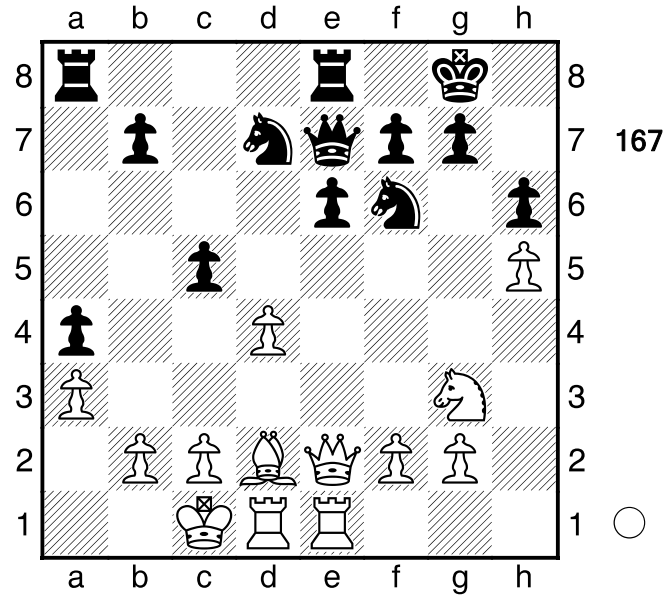
20.♗f4

[Mais força foi 20.f7+ ♔d8 21.♘e6+ ♗xe6 22.♗xc4!+-]

20...♕c7 21.♗xd6 ♘xd6 22.♕e3+ ♔d8 23.♕e7+ ♔c8 24.♘e6 ♕b6 25.f7 ♕e3+ 26.♔b1 ♕e5 27.f8♕+ ♖xf8 28.♖xf8+ 1-0

□ Negi,Parimarjan
■ Nielsen,Peter Heine
Politiken Cup 31st (7) 23.07.2009

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♗f5 5.♘g3 ♗g6 6.h4 h6 7.♘f3 ♘d7 8.h5 ♗h7 9.♗d3 ♗xd3 10.♕xd3 e6 11.♗d2 ♘gf6 12.0-0-0 ♗e7 13.♖he1 0-0 14.♕e2 a5 15.♘e5 a4 16.a3 c5 17.♘g6 ♖e8 18.♘xe7+ ♕xe7



167

19.d5! Mesmo em posições aparentemente tranquilas, jogadores fortes estão sempre procurando chances de tomar a iniciativa.

[Após 19.♘f5?! ♕f8 as brancas não tem um bom acompanhamento.]

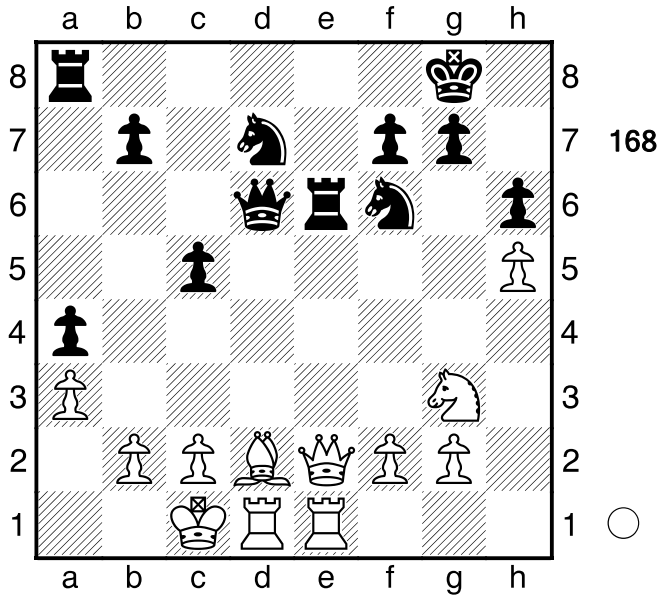
19...♕d6

[19...♘xd5 seria respondido com 20.♗xh6! gxh6 21.♖xd5 ♘f6 22.♖d3 e o Rei das pretas está muito exposto.]

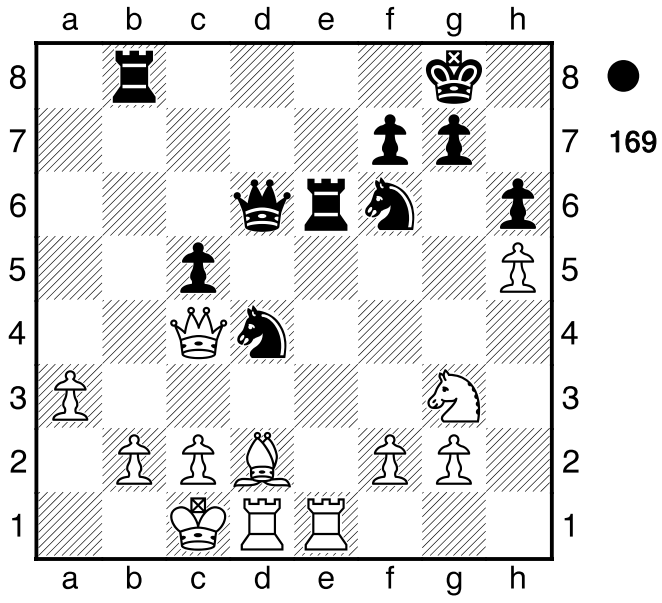
20.dxe6 ♖xe6?!

[O mal menor era 20...♕xe6 21.♕xe6

(21.♕b5 ⌓a2⇄) 21...♖xe6 22.♖xe6 fxe6 23.⌓f4± onde as brancas tem apenas uma borda posicional agradável.]



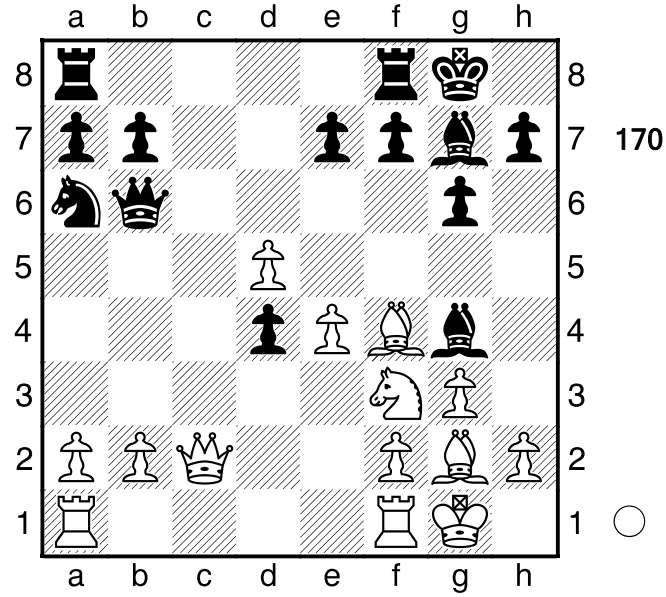
21.♕f3 ♘e5 22.♕xb7 Às vezes, tomar um peão com avidez é a única maneira de aproveitar a vantagem. **22...♖b8 23.♕a7** Mantendo a dama das pretas amarradas à defesa do torre de b8 e também atacando o peão de a4. **23...♘c6 24.♕xa4 ♘d4 25.⌓c4±**



as brancas consolidaram sua ala da dama e fica claramente melhor com o material extra. As pretas cravada suas esperanças em um ataque desesperado, mas acaba não sendo suficiente: **25...♘d5 26.♖xe6 ♕xe6 27.♗a5 ♕e5 28.♖e1 ♘e2+ 29.♖xe2 ♕xb2+ 30.♔d2 ♕xa3 31.♕xd5 ♕xa5+ 32.♔e3 ♖d8 33.♕e5 ♕a3+ 34.c3 ♕c1+ 35.♔f3 ♖d3+ 36.♖e3 ♕d1+ 37.♔f4 ♖d6 38.♘f5 ♖f6 39.♔g3 1-0**

□ Kortschnoj,Viktor Lvovich
■ Karpov,Anatoly
Alekhine Memorial-02 (14) 13.12.1971

1.c4 c5 2.♘f3 ♘f6 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 g6 6.d4 ♗g7 7.e4 ♘c7 8.d5 ♘b5 9.0-0 0-0 10.♕c2 ♘a6 11.♗f4 ♗g4 12.♘bd2 ♘d4 13.♘xd4 cxd4 14.♘f3 ♕b6



15.♘e5?!
[Melhor era 15.♕d2=]
15...♗xe5! O início de uma série de movimentos forçados a fim de tomar a iniciativa. **16.♗xe5 f6 17.♗f4 ♖ac8 18.♕a4?!** Não avaliando suficientemente o

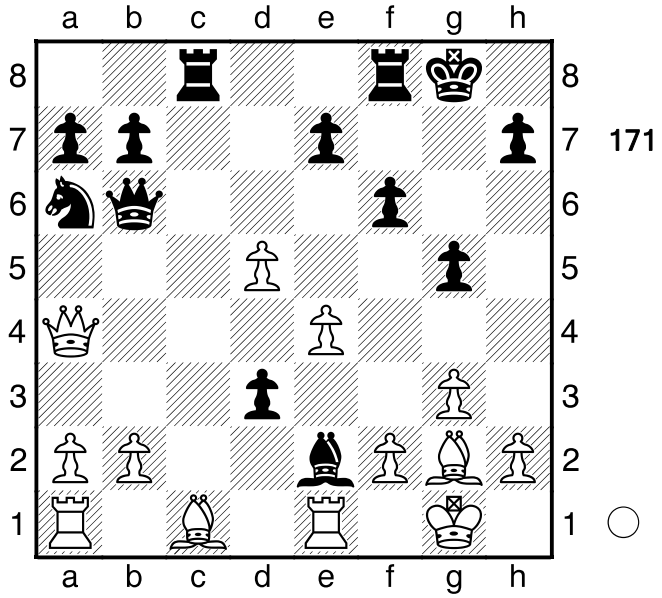
perigo que se aproxima.

[Melhor era 18.♕d2! g5 19.f3! ♗d7 *(19...gxf4 20.fxg4 fxg3 21.hxg3∞)* 20.♗xg5! fxg5 21.♕xg5+ ♕g6 22.♔xe7∞ Essa abordagem concreta é mais comumente vista na era do computador atual.]

18...g5! 19.♗c1 Os movimentos anteriores estabeleceram claramente que as pretas era quem fazia as ameaças, enquanto as brancas apenas reagia a essas ameaças com movimentos defensivos.

[Após 19.♗d2 ♔xb2∓ as brancas não tem muito a mostrar para o déficit do peão.]

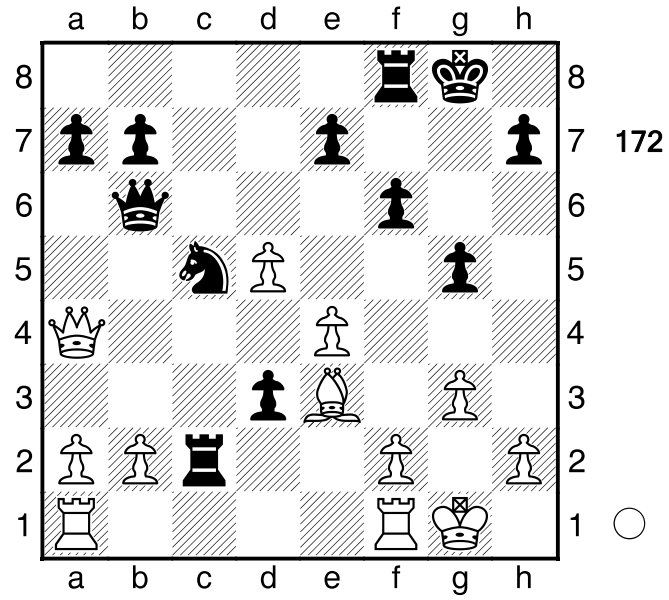
19...♗e2 20.♖e1 d3



Após uma série de movimentos forçados, as pretas assumiu firmemente o controle do jogo. **21.♗f1!** Trocando a peça mais forte das pretas. **21...♗xf1?!** Liberando a tensão e tornando a tarefa das brancas significativamente mais fácil.

[Correto era 21...♕b4! 22.♕xb4 ♘xb4 23.♗xe2 ♘c2! 24.♗xd3! ♘xe1 25.♗e2 ♘c2 26.♖b1 ♘d4 27.♗g4 ♖c2 28.♗e3 ♔b5∓ as pretas ganharam uma qualidade por um peão, embora as brancas tenham uma compensação significativa por causa de seu par de bispos e boa estrutura de peão.]

22.♖xf1 ♖c2 23.♗e3 ♘c5



24.♕d4?!

[Remover o peão perigoso em d3 deveria ter sido a prioridade das brancas: 24.♕a3!? ♖c8 25.♗xc5 ♖8xc5 26.♕xd3 ♔xb2∓]

24...e5 25.dxe6 ♕xe6 26.♖ac1?!

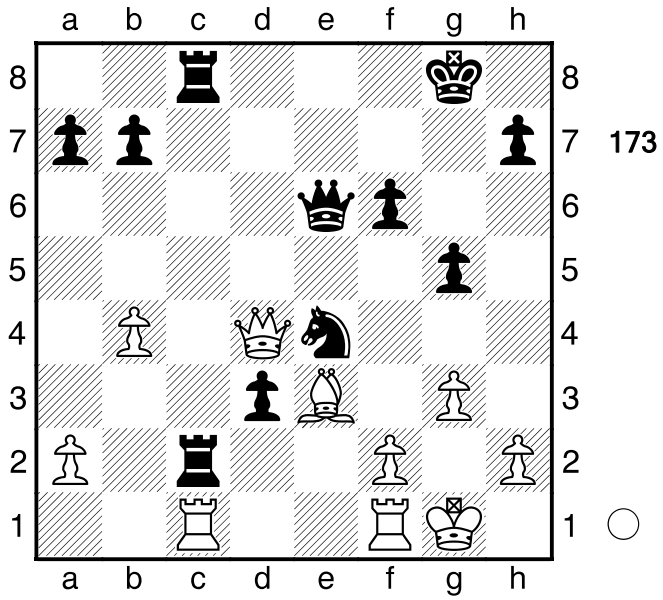
[Uma defesa melhor teria sido 26.b4 ♘xe4 *(26...♖c4 27.♕d5 ♕xd5 28.exd5 ♘a6 29.b5 ♘b4 30.♖ad1 ♘xd5 31.♖xd3=)* 27.♕xd3 ♔c3∓ embora as pretas possam gerar ameaças contra o Rei das brancas usando os quadrados claros enfraquecidos.]

26...♖c8 27.b4?! Assim como as brancas pensam em vencer o d3-peão, as táticas vêm em auxílio das pretas. Isso porque as brancas adiou por muito tempo a tomada de medidas concretas contra o perigoso d3-peão.

[Melhor era 27.f3±]

27...♘xe4!

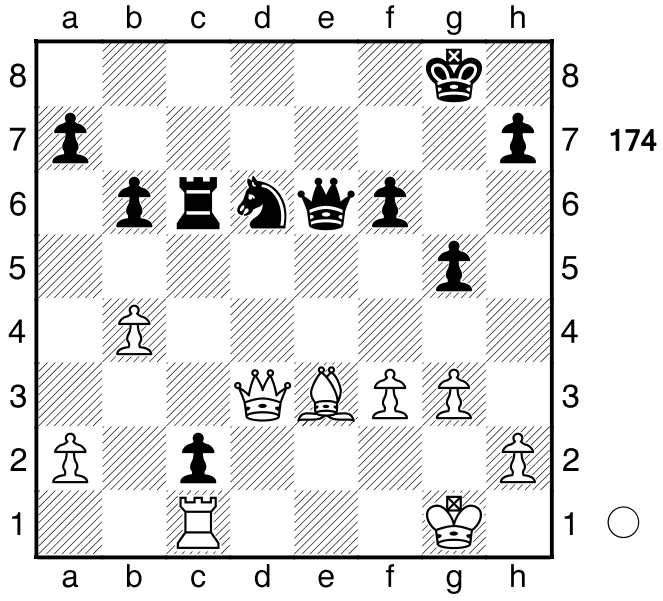
(Diagram 173)



28.♖xc2

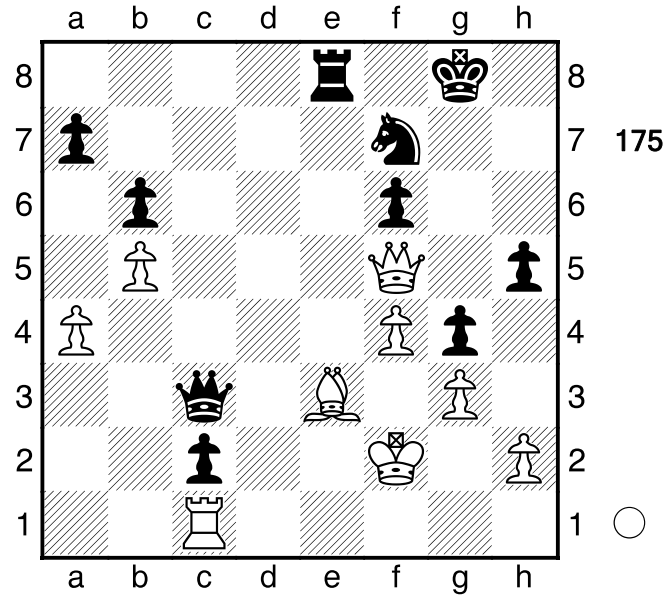
[Korchnoi percebeu isso depois de 28.♕xd3 as pretas tem a chance ♘xf2! 29.♖xf2 ♖xc1+ 30.♗xc1 ♖xc1+ 31.♔g2 onde as pretas tem boas chances de ganhar depois de ⩲ É interessante ver como táticas simples vêm em nosso auxílio quando estamos em aparentes problemas, mas temos peças ativas.]

28...dxc2 29.♖c1 b6 30.f3 ♘d6 31.♕d3 ♖c6!



O peão de c2 é tabu por enquanto, então as pretas usam esse tempo para defender seu cavalo e liberar sua Dama para operações ativas. **32.a4 ♕c4**

Visando simplificações. **33.♕d2 ♘f7 34.f4 g4 35.b5 ♖c8 36.♕d7 h5 37.♔f2 ♕c3 38.♕f5 ♖e8**

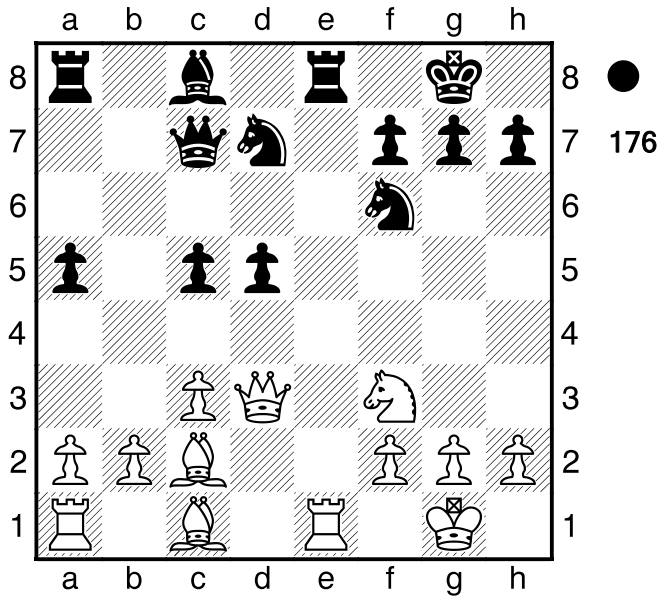


0-1

□ McShane,Luke J
■ Rapport,Richard
Bundesliga 1314 (11.1) 15.03.2014

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♗e7 4.c3 c5 5.dxc5 ♗xc5 6.♗d3 ♘f6 7.♕e2 ♕c7 8.♘gf3 0-0 9.0-0 ♘bd7 10.♗c2 b6 11.exd5 exd5 12.♘b3 ♖e8 13.♕d3 a5 14.♘xc5 bxc5 15.♖e1

(Diagram 176)

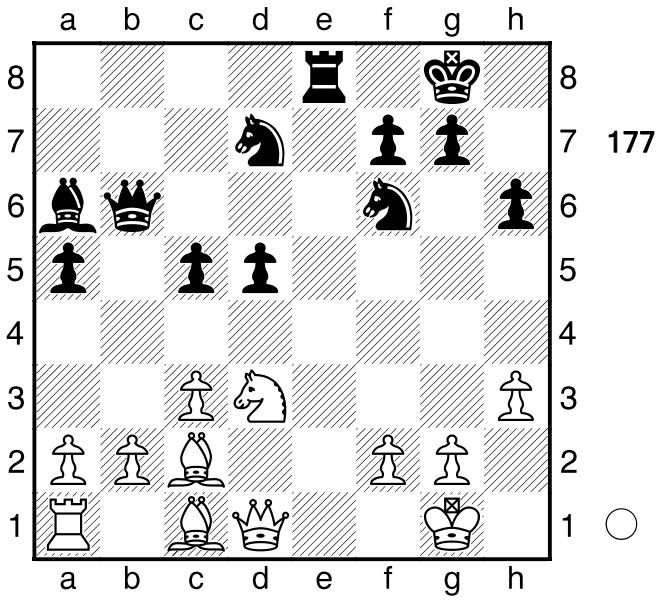


as brancas tem vantagens posicionais de longo prazo na forma do par bispo e peões pendurados das pretas, mas as pretas estão em lance e pode criar ameaças concretas para tomar a iniciativa. **15...♖xe1+** O início de uma sequência de força. **16.♘xe1 ♗a6 17.♕d1 ♖e8 18.♘d3**

[Após 18.♗e3 as pretas jogariam ♘e5 ameaçando ambos 19. . . Neg4 e 19. . . Nc4.]

18...♔b6∓ Tornando difícil para as brancas desenvolver seu cl-bispo. Com uma série de movimentos forçados, as pretas colocou as brancas na defensiva. **19.h3** Isso perde tempo, mas garante a última fila. **19...h6!**

(Diagram 177)



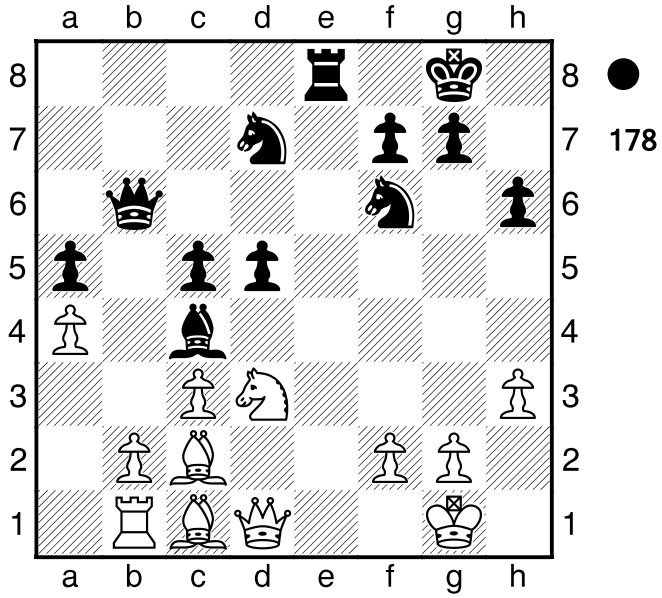
Visto que as brancas estão encontrando dificuldades para desenvolver seu ala da dama, as pretas resolve seu próprio problema da última fila. O fator de tempo é muito crucial aqui: quando devemos jogar movimentos tão silenciosos que eliminam / protegem nossas próprias fraquezas? É apropriado fazer esse tipo de lance quando estamos mantendo a pressão sobre nosso oponente e ele não tem uma maneira óbvia de resolver seus problemas ou gerar ameaças próprias. **20.♖b1 ♗c4?!**

[A maneira mais forte de manter a pressão sobre as brancas foi 20...♘e4 21.♗f4 *(21.♗e3 d4!)* 21...g5! 22.♗e3 d4! 23.cxd4 cxd4 24.♗d2 ♘df6 25.♗e1 ♔d5∓]

21.a4?!

[21.b3! ♗a6 22.c4! dxc4 23.bxc4 ♕e6 24.♗e3 ♕xc4 25.♔c1!⇄ as brancas conseguiram ativar suas peças e vai reconquistar o peão de c5.]

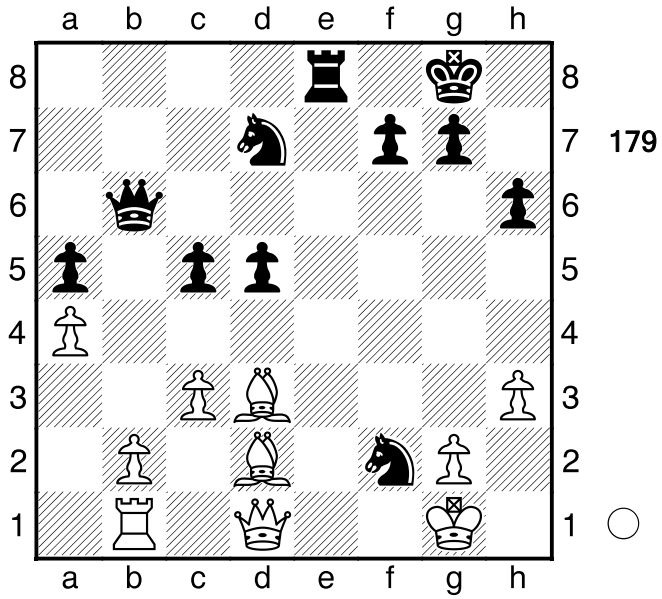
(Diagram 178)



Perdendo a chance de obter contra-ataque. Após 21...♘e4 as pretas novamente toma a iniciativa. 22.♗d2?? Um erro não surpreendente, dado que as brancas estavam sob forte pressão.

[Melhor era 22.♗e3 d4 23.cxd4 cxd4 24.♗f4 ⩲df6∓]

22...♗xd3 23.♗xd3 ♘xf2!



24.♕f3

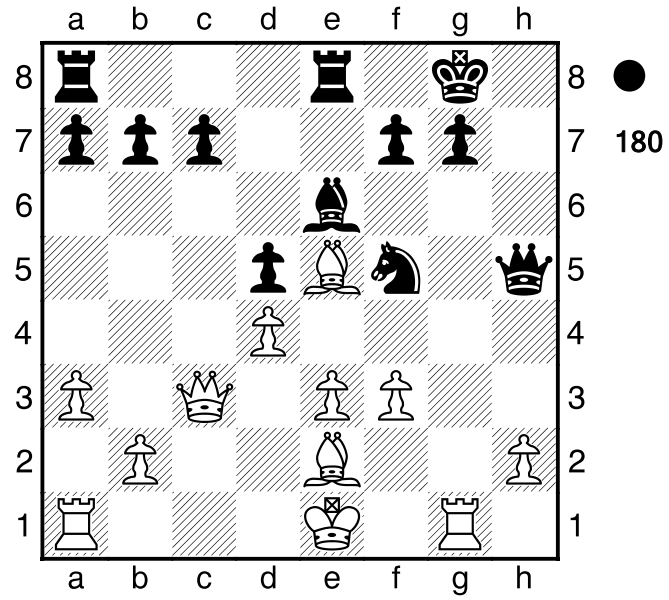
[Rei das brancas é irremediavelmente exposta depois de 24.♔xf2 c4+ 25.♔f1 cxd3-+]

24...♘xd3 25.♕xd3 c4+ 26.♕d4 ♖e2-+ as pretas subiu um peão com uma posição vencedora. 27.♖d1 ♕xb2 28.♕xd5 ♕c2 29.♗f4 ♖xg2+ 30.♔h1 ♖e2 31.♖g1 ♕d3 32.♕xd3 cxd3 33.♗xh6 d2 34.♖xg7+ ♔h8 35.♖g1 ♘e5 36.♗f4 ♘f3

0-1

□ Sakaev,Konstantin
■ Eljanov,Pavel
RUS-chT 16th (1) 04.04.2009

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♘bd7 5.cxd5 exd5 6.♕c2 ♗b4 7.a3 ♗xc3+ 8.♕xc3 ♘e4 9.♕c2 ♘df6 10.♘e5 ♗f5 11.f3 ♘d6 12.♕c3 ♘d7 13.♗f4 0-0 14.g4 ♗e6 15.e3 ♘xe5 16.♗xe5 h5 17.gxh5 ♕h4+ 18.♗g3 ♕xh5 19.♗e2 ♖fe8 20.♖g1 ♘f5 21.♗e5



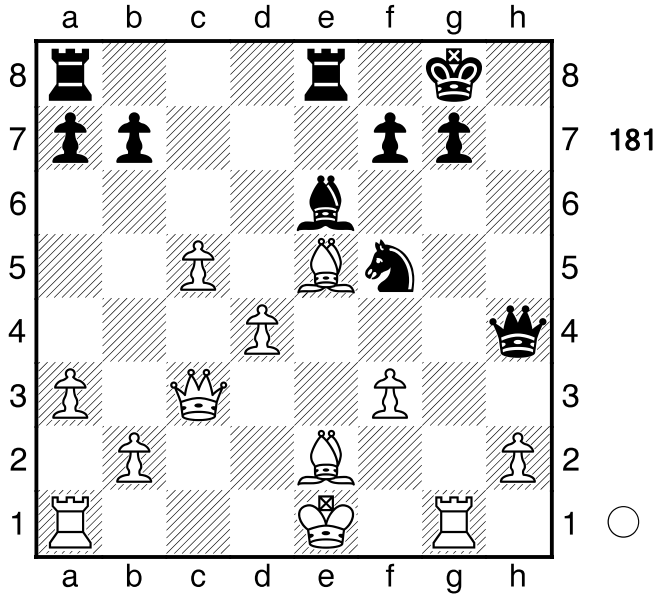
as brancas tem uma posição de sonho com o par bispo, a coluna G aberta e um centro peão móvel. As pretas tem apenas um tempo para tentar tirar vantagem do Rei não castigado das brancas. 21...c5! A ruptura do peão é uma ferramenta importante para abrir a posição e ganhar

acesso ao Rei do oponente no centro.

22.dxc5

[Após 22.♕xc5 ♖ac8 23.♕b4 ⊕c2∓ as pretas colocam sua última peça inativa no jogo com tempo.]

22...d4! Eljanov corre o risco de abrir o centro e explorar a posição fraca do Rei das brancas. **23.exd4 ♕h4+**

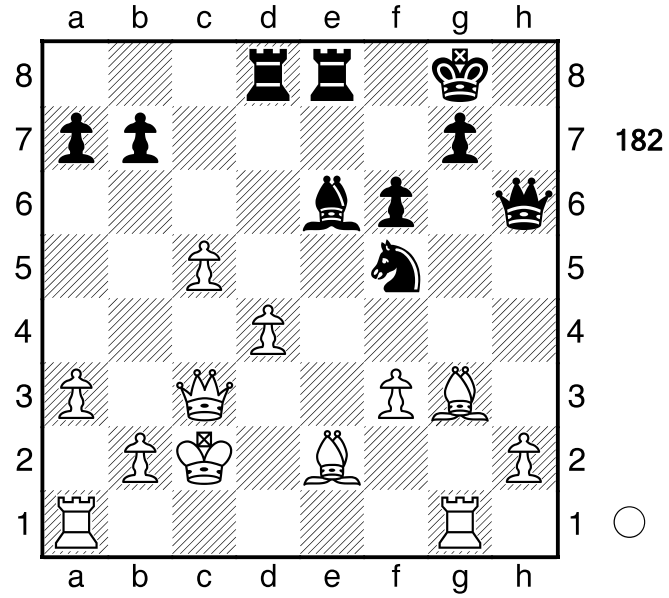


24.♔d2?! A as brancas compreensivelmente tenta ir para a segurança da ala da dama, mas havia uma maneira muito melhor de neutralizar a iniciativa das pretas, embora não sem riscos.

[O computador sugere 24.♔f1! f6 25.♗g3 ♘xg3+ 26.hxg3 ♕h2 27.♗c4 ♗xc4+ 28.♕xc4+ ♔f8 29.♕d3! Assumindo o controle do e3-casa. ♖ad8 30.♖g2 ♕h1+ 31.♖g1= e as brancas sobrevivem.]

24...♕h6+ 25.♔c2 f6 26.♗g3 ♖ad8

(Diagram 182)



A cada lance, as pretas apresentam problemas concretos para as brancas.

27.♖ad1 ♗f7?!

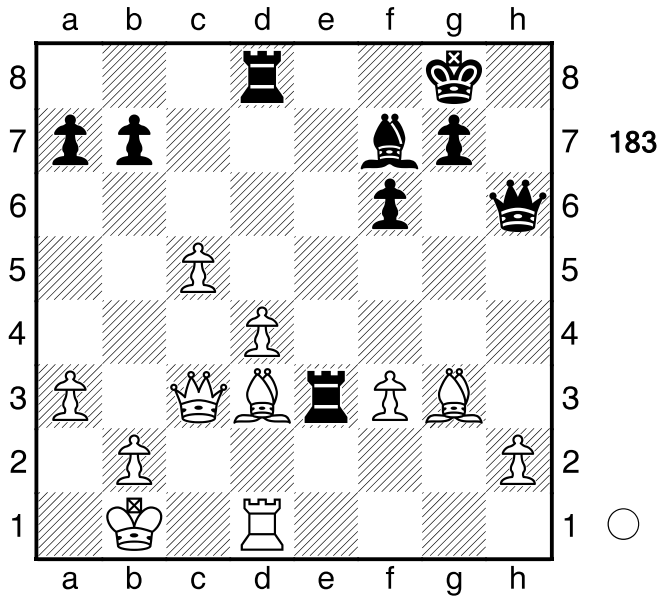
[Em vez disso, o ganancioso 27...♘e3+! 28.♔b1 ♘xd1 29.♖xd1 ♗f5+ 30.♗d3 ⊕e3!∓ 31.♕c4+ ♗e6 32.♕c2 ⊕h5∓ teria dado as pretas uma vantagem clara.]

28.♗d3 ♘e3+

[28...♖e3?! permitiria as brancas a possibilidade de 29.♗xf5!? ♖xc3+ 30.bxc3⩲]

29.♔b1 ♘xd1 30.♖xd1 ♖e3

(Diagram 183)

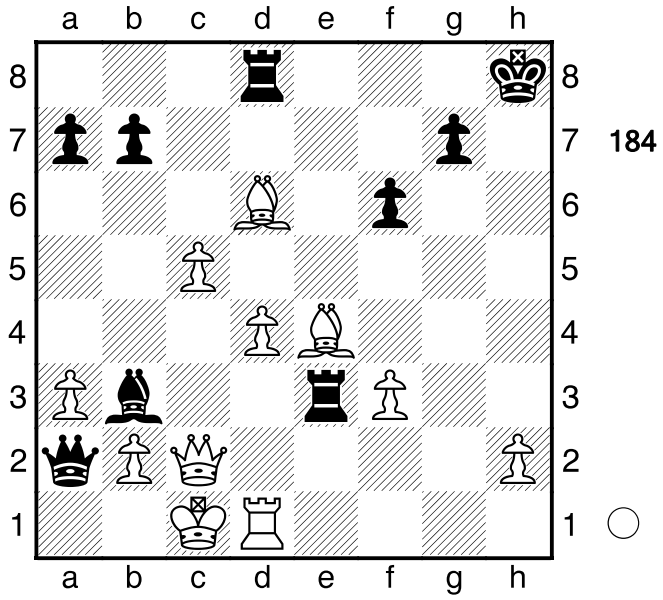


31.♗d6

[Mesmo depois da melhor jogada 31.f4 ♗g6 32.♕c4+ ♔h8 33.♗xg6 ♘xg6+∓ as pretas tem boas chances de ganhar.]

31...♕h5 32.♕c2 ♕d5! Apesar de sua longa jornada, o Rei das brancas ainda não se sente seguro na ala da dama.

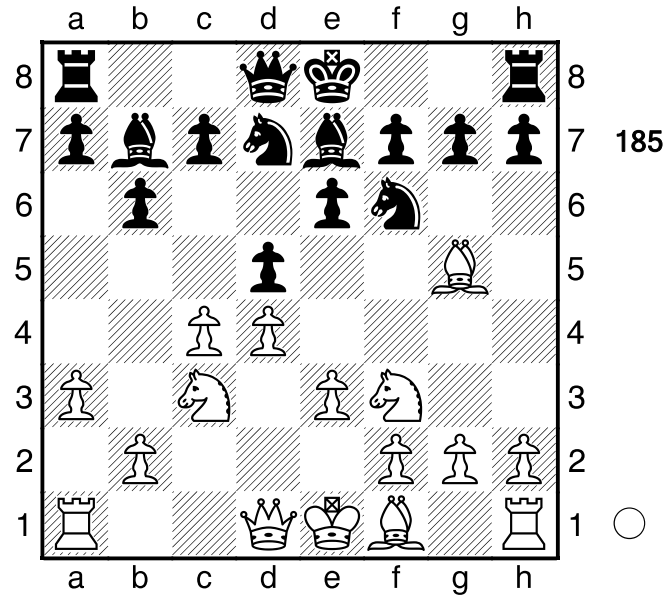
33.♗h7+ ♔h8 34.♗e4 ♕a2+ 35.♔c1 ♗b3-+



E as pretas logo ganharam. **36.♕b1 ♕xb1+ 37.♗xb1 ♗xd1 38.♔xd1 ♖xf3 39.♗e4 ♖f4 40.♗xb7 ♖xd4+ 41.♔c2 ♖8xd6 42.cxd6 ♖xd6 43.b4 f5 44.b5 f4 45.h3 ♖f6 46.♔d2 f3 47.♔e1 f2+ 48.♔f1 ♖f4 49.a4 ♖xa4 50.♔xf2 ♖a3 0-1**

□ Vaganian,Rafael A
■ Farago,Ivan
WchT Students 19th final A (3.3) 23.07.72

1.d4 e6 2.c4 ♘f6 3.♘f3 b6 4.a3 ♗b7 5.♘c3 d5 6.♗g5 ♗e7 7.e3 ♘bd7



8.cxd5 Mesmo na abertura, as brancas começam uma sequência forçada de movimentos para tomar a iniciativa.

8...♘xd5

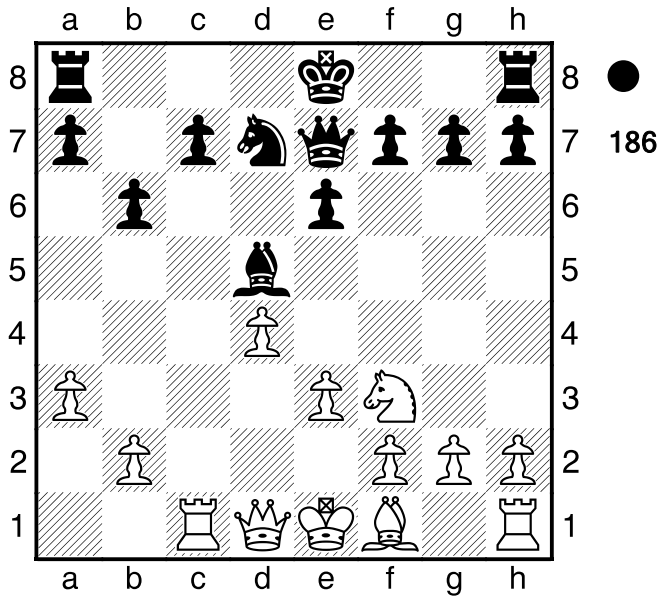
[8...exd5 9.⩲d3± deu bons resultados as brancas na prática.]

9.♗xe7 ♕xe7 10.♘xd5 ♗xd5

[10...exd5 11.⩲a4± com uma estrutura semelhante à nota anterior.]

11.♖c1

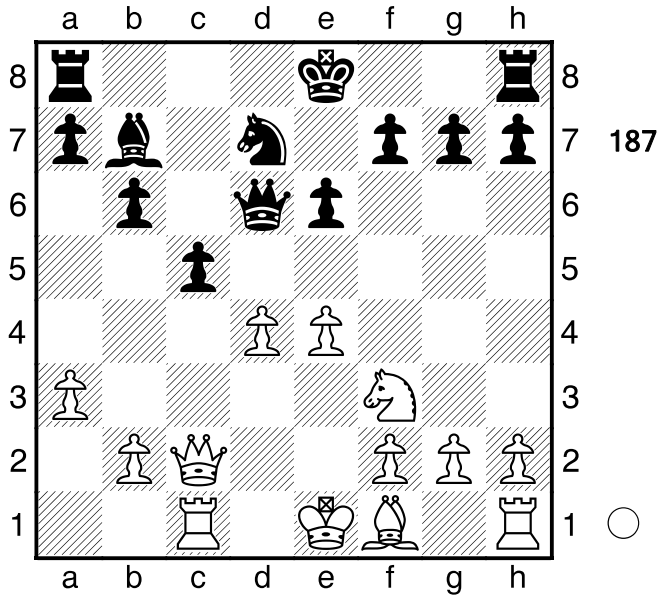
(Diagram 186)



A cada lance, as brancas estão criando ameaças ou trazendo novas peças para o jogo. **11...♕d6?!** Muito passivo.

[Em vez disso, as pretas deveriam ter tentado 11...c5 embora talvez ele estivesse preocupado com 12.♗b5!?]

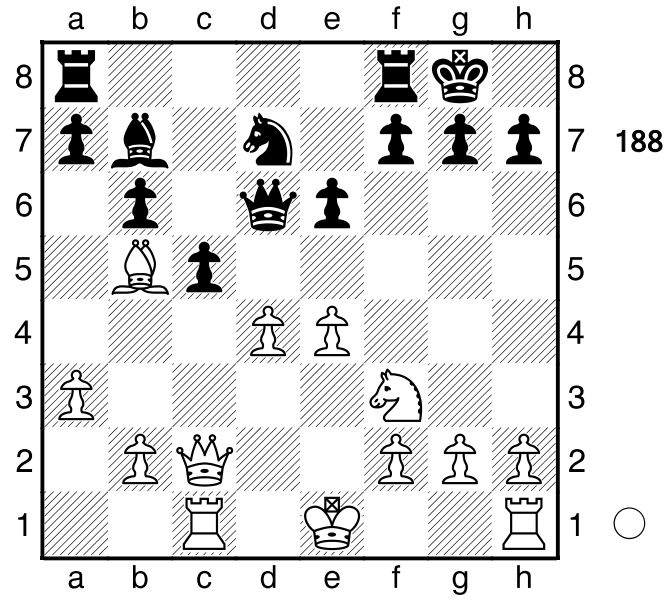
12.♕c2!? c5 Finalmente as pretas conseguem a pausa tão necessária, mas é um lance tarde demais. **13.e4 ♗b7**



14.♗b5?! A partir do lance 8, as brancas jogaram lances consecutivos de força e obteve uma vantagem clara, mas vacila ao escolher a segunda melhor continuação.

[14.dxc5! teria continuado a sequência de movimentos forçados e levado a uma vantagem as brancas: ♕xc5 corre para *(14...bxc5 15.♗b5±* seguido por Rd1, daria as brancas uma clara vantagem estrutural e de desenvolvimento.*; 14...♘xc5 15.♗b5+ ♗c6 16.e5! ♕c7 17.♗xc6+ ♕xc6 18.0-0±)* 15.♕d2! ♕e7 16.♖c7+-]

14...0-0!=



Após este lance, as pretas obtiveram contra-jogo suficiente, embora mais tarde ele jogou mal a posição e perdeu. **15.0-0 ♖ac8 16.♕a4 ♖fd8 17.♖fd1 cxd4 18.♖xc8 ♗xc8 19.♕xd4 ♕xd4 20.♖xd4 f6 21.♖d6 e5 22.♘h4 ♔f8 23.h3 g6 24.♗xd7 ♗xd7 25.♖xf6+ ♔e7 26.♖f3 ♗c6 27.♖e3 ♖d1+ 28.♔h2 ♖d2 29.♘f3 ♖xf2 30.♘xe5 ♗b7 31.b4 ♖f4 32.♖f3 g5 33.♖xf4 gxf4 34.♘d3 ♗xe4 35.♘xf4 ♔d6 36.g4 ♔c6 37.♘e2 ♗d3 38.♘f4 ♗c4 39.g5 ♔b5 40.h4 ♔a4 41.h5 ♔xa3 42.h6 ♔xb4 43.g6**

1-0

[% evp 0,1,26, -25] Resumo do capítulo
Vimos alguns exemplos que nos ensinaram sobre a necessidade de tomar a iniciativa jogando forçantes, gerando ameaças e colocando assim nosso oponente na defensiva. Na abertura, todos os movimentos em desenvolvimento, roque, luta pelo centro, etc. podem ser considerados "movimentos de iniciativa". Qualquer lance que perca tempo, seja passivo ou defensivo por natureza, geralmente passa a iniciativa para o nosso oponente. 1.-- Um lance incomum feito pelo oponente é um convite para tomarmos a iniciativa por meio de movimentos ativos e arriscados. A iniciativa é de curto prazo e pode desaparecer com alguns movimentos. Nesse curto espaço de tempo, devemos jogar o mais vigorosamente possível para extrair uma concessão posicional ou material do oponente - que mais tarde tentaremos explorar em nosso proveito assim que a iniciativa fracassar.

[1.-- Assim, o objetivo da fase de iniciativa é criar uma fraqueza na posição do oponente que podemos explorar mais tarde. Durante a fase de iniciativa, devemos evitar jogar movimentos defensivos e silenciosos. As trocas também devem ser evitadas, a menos que sirvam a um propósito específico a nosso favor. Cada lance deve vir com uma ameaça e colocar nosso oponente ainda mais na defensiva. Se tivermos que sacrificar algum material para esse objetivo, que seja!]

[1.-- A iniciativa freqüentemente muda de mãos entre os jogadores durante o jogo. Quando um jogador faz jogadas defensivas / passivas / incomuns, a iniciativa vai para o adversário, desde que ele corra o risco de agarrá-la jogando com força. Portanto, devemos estar sempre atentos para tomar a iniciativa!]

[1.-- Jogadores mais fortes gostam de jogar com a iniciativa em suas mãos e às vezes até sacrificam um peão ou destroem sua própria estrutura de peão para esse objetivo. E muitas vezes extraem concessões maiores do oponente no processo.]

[1.-- Se temos muitas vantagens de longo prazo (definidas no Capítulo 1) e nosso oponente possui a iniciativa, devemos ser muito cuidadosos e trabalhar duro para neutralizar sua atividade o mais cedo possível para que as peças do oponente não possam causar grandes danos à nossa posição. Se tivermos sucesso, podemos trabalhar para aumentar nossas vantagens posicionais de longo prazo com uma boa técnica.]

Capítulo 6 Convertendo uma Vantagem

Existem três tipos de vantagens no xadrez: vantagem material, vantagem de ataque e vantagem posicional. 1.-- A natureza dessas vantagens pode ser de curto ou longo prazo. Alguns exemplos de vantagem de curto prazo são: uma vantagem no desenvolvimento, o Rei do oponente preso no centro, o oponente ignorando o desenvolvimento de sua ala da dama, uma peça do oponente temporariamente presa em uma casa ruim, etc. Tais vantagens irão desaparecer dentro alguns movimentos se não agirmos com força. O tempo é essencial nessas posições.

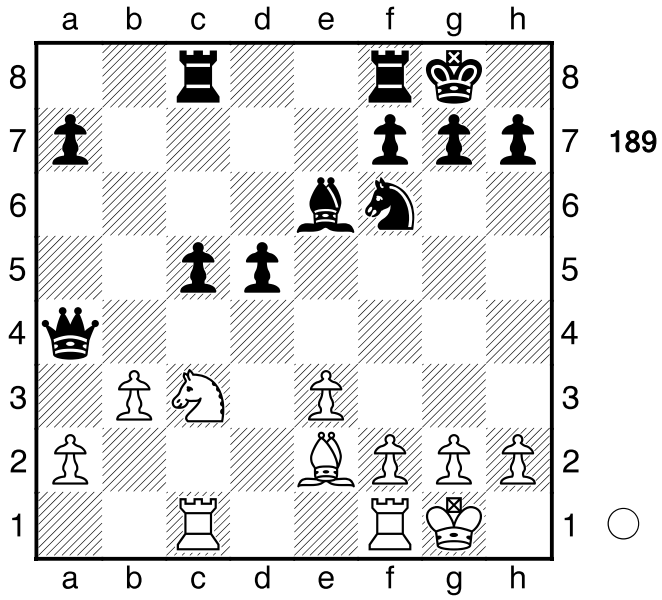
[1.-- A maioria das outras vantagens são de longo prazo. Em posições com vantagens de longo prazo, devemos tentar manter o jogo relativamente tranquilo com o mínimo de

complicações possível.]
[1.-- Vantagem material - geralmente é mais fácil jogar com vantagem material na maioria dos casos, pois o lado com vantagem material procura simplificar a posição para negar ao oponente qualquer chance de um contra-ataque bem-sucedido. Trocar peças é a maneira mais fácil de evitar contra-ataques ou atividades para seu oponente como compensação pelo déficit material.]
[1.-- Vantagem de Ataque - Neste livro, tentamos olhar para situações de natureza posicional ou estratégica e não posições que são dinâmicas ou complicadas que requerem um tratamento mais direto. Ainda assim, para completar o tópico em discussão, vamos dar uma olhada rápida em como lidar com uma posição em que um lado tem chances de lançar um ataque.]
[1.-- Para ter sucesso, precisamos considerar cuidadosamente as seguintes questões ao decidir sobre um ataque. Devemos considerar o objeto do ataque (o alvo), com o que atacar (peões ou peças), o momento do ataque (agora ou mais tarde), o tempo do ataque (lento ou rápido) e a abordagem do ataque (com material igual ou com sacrifícios).]
[1.-- Algumas coisas que precisamos ter em mente durante o ataque são:]
[1.-- - Ataque com mais material. Tente exceder os recursos defensivos de seu oponente em uma proporção de 3:1;]
[1.-- - Sempre calcule variações simples no nível inferior e variações complexas no nível superior;]
[1.-- - Preste atenção em forçar movimentos no cálculo. Procure xeques, capturas, ameaças e quebras de peão;]
[1.-- - Identifique a fraqueza na posição de seu oponente e direcione seu ataque para lá. Pode ser um peão ou uma casa;]
[1.-- - Use sua imaginação e tente encontrar idéias incomuns ou inesperadas que irão deixar seu oponente desprevenido. Apenas certifique-se de que a ideia é razoavelmente segura; e]
[1.-- - Não hesite em desistir de material para um ataque de longo prazo ou para uma compensação razoável, seja na forma de peças ativas ou um Rei vulnerável para seu oponente.]
[1.-- Vantagem posicional Esta é a forma mais comum de vantagem que um jogador obtém em jogos e a mais difícil de administrar na prática. Alguns exemplos de vantagem posicional são: posse do peão passado ou par de bispos, boa estrutura de peão, Rei seguro, vantagem espacial, presença de quadrados fracos ou peões fracos na posição do oponente, controle de colunas ou diagonais longas, um centro forte , uma vantagem no final de jogo, etc. As vantagens posicionais são principalmente de longo prazo na natureza.]
[1.-- Voltamos agora ao jogo Mikhalchishin - Beliavsky, que começamos a analisar no Capítulo 1, na página 40.]

□ Mikhalchishin,Adrian
■ Beliavsky,Alexander G
Moscow-4teams (6.6) 28.02.1981

1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♗e7 5.♗f4 0-0 6.e3 c5 7.dxc5 ♘c6 8.cxd5 exd5 9.♗e2 ♗xc5 10.0-0 ♗e6 11.♘e5 ♗d6 12.♘xc6 bxc6 13.♕a4 ♗xf4 14.♕xf4 c5 15.b3 ♕a5 16.♖ac1

♖ac8 17.♕a4 ♕xa4



18.♘xa4 c4 19.bxc4 dxc4 20.⊕fd1± ♖fd8?!

[Melhor era 20...♘d5 21.♖d4 ♘b6 22.♘c3 ♖fd8 23.♖cd1 ♖xd4 24.⊕xd4±]

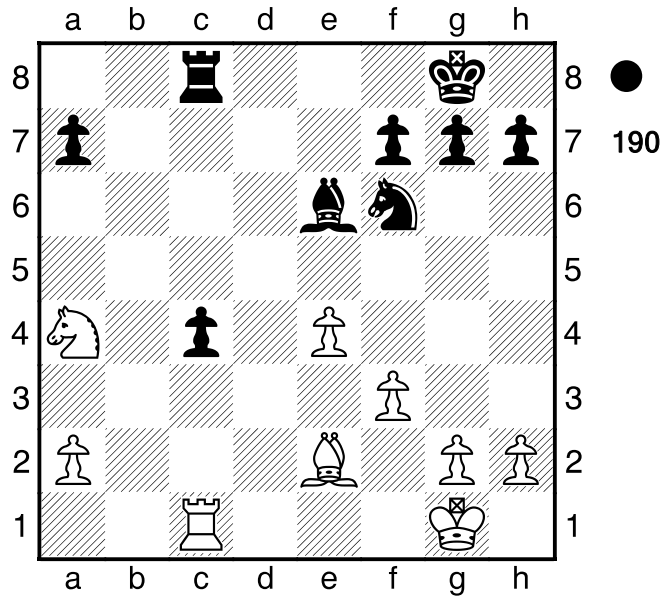
[ou 20...♖c7 21.♘c3 ♖b8 22.e4 g6 23.⊕b1±]

21.♖xd8+ Trocar um par de torres é uma estratégia importante ao explorar uma vantagem posicional no final. Reter uma torre ajuda a atacar as fraquezas do peão do oponente. 21...♖xd8 22.⊕c5!± ♗d5

[Pior seria 22...♖d2 23.♗f1 ♖xa2 24.♘xe6 fxe6 25.⊕xc4±]

23.f3 ♖c8 24.♘a4 ♗e6 25.e4

(Diagram 190)



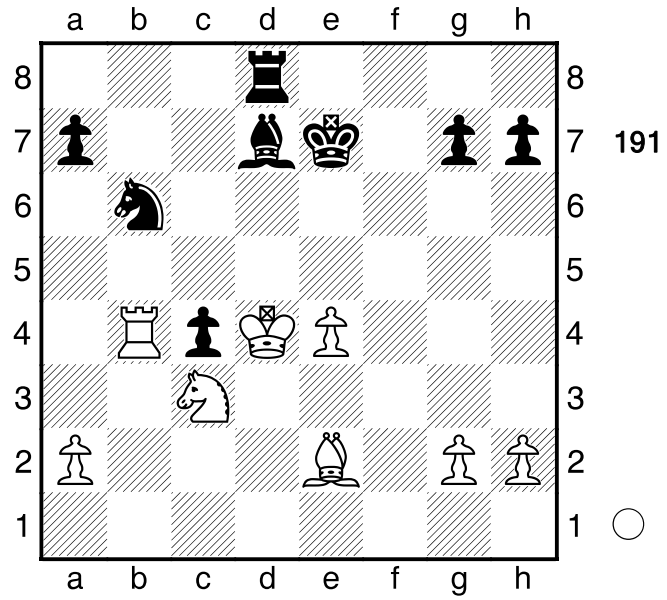
Esta é a estrutura peão ideal para as brancas, pois restringe ambas as peças menores das pretas e também permite que as brancas traga seu Rei para d4.

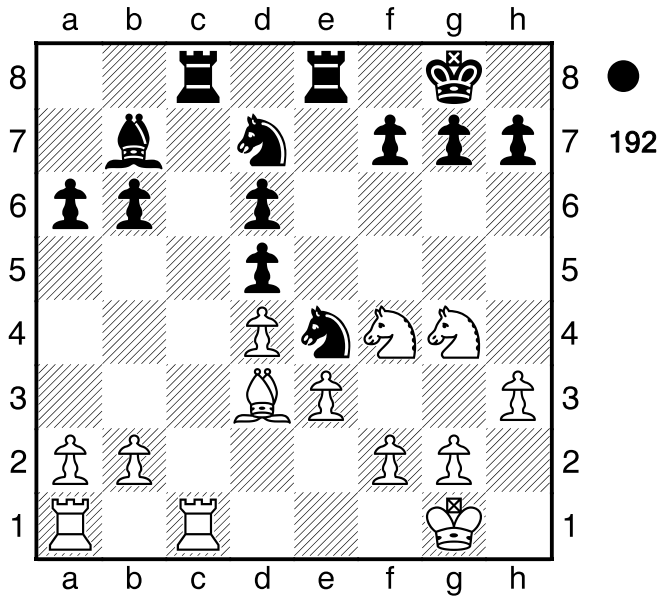
25...♘d7 26.♔f2 ♘b6 27.♘c3 f5 28.♔e3 fxe4 29.fxe4 as brancas agora também obtém um peão passado. 29...♔f7 30.♖b1! Como o peão 'c' está bem bloqueado pelo c3-cavalo, as brancas melhoram a posição de sua torre. 30...♗d7 31.♔d4 ♔e7 32.♖b4

[Também foi possível o imediato 32.a4 ♘xa4 33.♘xa4 ♗xa4 34.♖b7+ ♗d7 35.⊕xc4±]

32...♖d8

(Diagram 191)





33.♗xc4! ♗h3+ 34.♘d5+ ♘xd5 35.exd5 ♗xg2 36.♔e5!+- ♖d7 37.♖b8!

[A continuação final pode ser 37.♖b8 ♗f3 38.♖g8 g6 39.d6+ ♖xd6 40.♖g7+ ♔f8 41.♖f7+]

1-0

□ Miles,Anthony John
■ Larsen,Bent
Interpolis-02 (11) 15.09.1978

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.c4 b6 4.♗f4 ♗b7 5.e3 ♗e7 6.h3 0-0 7.♘c3 d5 8.cxd5 exd5 9.♗d3 ♘bd7 10.0-0 a6 11.♘e5 ♖e8 12.♕f3 ♗d6 13.♘g4 ♘e4 14.♗xd6 cxd6 15.♖fc1 ♕g5 16.♘e2 ♖ac8 17.♕f4 ♕xf4 18.♘xf4

(Diagram 192)

Aqui temos um final de jogo em que as brancas estão claramente melhores devido aos peões dobrados das pretas na coluna d, o bispo ruim em b7 e o cavalo passivo em d7 (a partir de agora). **18...g6 19.f3** Enviando o cavalo ativo em 'e4' para trás. O enfraquecimento do e3-peão não tem grandes consequências, pois não pode ser atacado facilmente e pode ser suportado. Os peões as brancas em f3-e3 - d4 restringem os cavalos as pretas maravilhosamente. **19...♘ef6 20.♘xf6+ ♘xf6 21.♔f2 ♔f8?!**

[21...h5! deveria ter sido jogado imediatamente. Embora as brancas tenham uma clara vantagem mesmo aqui, seu trabalho se torna significativamente mais difícil.]

22.g4! Isso mostra que mesmo em jogos finais em que um lado tem uma vantagem clara, você precisa estar alerta para as chances de contra-jogo do oponente. O ponto principal a ser entendido nesta posição é o seguinte: a única coluna aberta na posição, a coluna c, não é tão útil porque as brancas podem controlar os pontos de entrada cl e c2 com seu Rei em d2. Nessas posições é melhor manter uma

torre para jogar dos dois lados do tabuleiro. Visto que as pretas já tem uma fraqueza em 'd5', as brancas querem criar uma segunda fraqueza avançando seus peões na ala do rei.

[22.h4?! seria respondido com h5!]

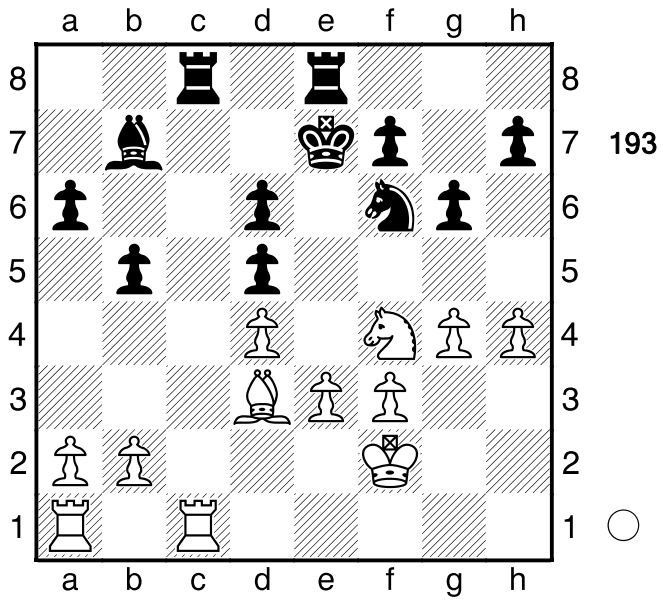
[22.b4?! também não promete as brancas muito depois de b5 23.a4 *(23.♖xc8 ♖xc8 24.a4 bxa4 25.♖xa4 ♔c6±)* 23...♖xc1 24.♖xc1 e as pretas estão bem a tempo de equalizar: bxa4 25.♖a1 ♗c6 26.♗xa6 ♖b8 27.b5 ♗xb5 28.♖b1 a3=]

22...♔e7

[22...g5 23.♘e2 seguido por Cg3-f5, h3-h4, etc.]

23.h4 as brancas querem avançar h4-h5 e tem a opção de abrir a coluna h para sua torre. Ele também quer aumentar a pressão no peão 'd5' melhorando seu bispo com Bc2-b3, ameaçando g4-g5.

23...b5?!



as pretas querem passar para Nd7-b6-c4. Uma vez que esta não é uma ameaça tão séria (pode ser facilmente evitada com b2-b3 mais tarde), as brancas continuam com sua ideia pretendida. Com isso, aprendemos que é essencial ver todas as ideias por trás do lance do oponente, mas não é obrigatório impedir todas as suas ideias. É importante notar também que o quadrado a5 é enfraquecido com este lance. **24.h5** ♘d7 **25.♖xc8** Trocando um par de torres e mantendo outro para explorar os pontos fracos da posição das pretas em ambos os lados do tabuleiro.

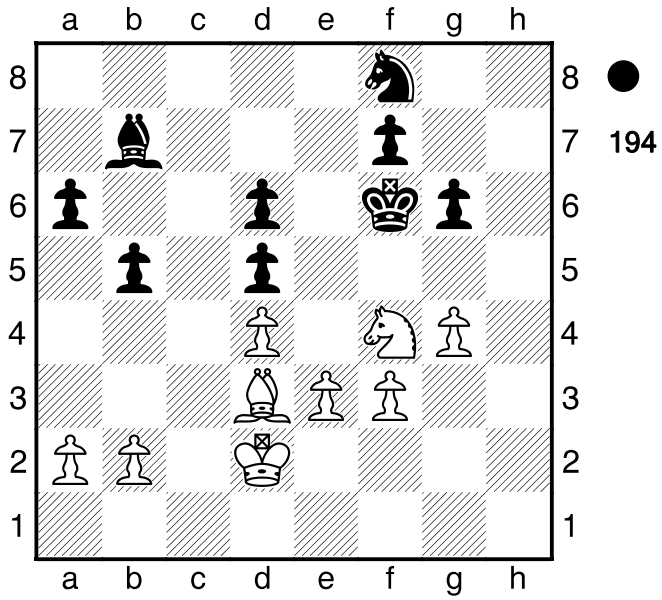
25...♖xc8 26.♖h1 ♘f8

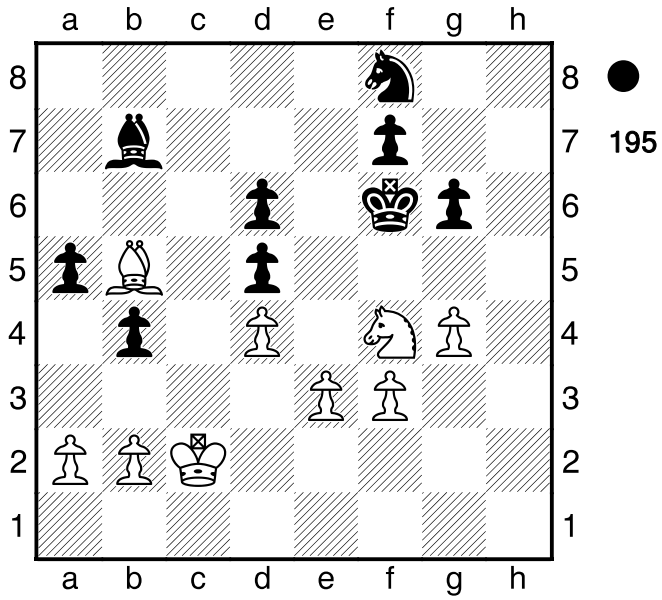
[26...♘b6? 27.hxg6 hxg6 28.♘xg6+ é um exemplo de como nunca devemos parar de calcular e procurar variações concretas até o final, especialmente quando estamos em posições tecnicamente ganhas ou vantajosas. fxg6 29.♖h7++-]

27.hxg6 hxg6 28.♔e2 O Rei segue para d2 para cobrir os pontos de entrada na coluna C e também ajudar na manobra Bc2-b3. Vemos que as brancas estão melhorando continuamente a posição de suas peças e não permite que seu oponente faça o mesmo. **28...♔f6 29.♔d2 ♔g7** as pretas levam seu Rei para longe do centro para controlar os pontos de entrada na coluna h, e agora as brancas explora esse fato com o inesperado. . .

30.♔c1!± O Rei das pretas foi muito longe da ala da dama e as brancas explora essa mudança nas circunstâncias para trocar as torres e limpar o caminho do Rei das brancas para a casa a5. **30...♖xc1 31.♔xc1 ♔f6 32.♔d2**

(Diagram 194)





b4 as pretas tentam impedir Rei das brancas de se tornar ativo. Vamos ver o que pode acontecer depois de outras defesas em potencial:

[32...♗c6 esperando jogar a6-a5 e b5 - b4 é encontrado 33.a4+- Profilaxia contra o plano das pretas e as brancas irrompe na ala da dama.]

[32...♔e7 leva a uma linha instrutiva: 33.♔c3 ♔d7 34.♔b4 ♔c7 35.♗c2! ♘d7 36.♘h3! Visando todos os peões fracos na posição das pretas. Jogar por mais pontos fracos no campo do oponente é mais eficaz do que focar em apenas um ponto fraco. ♘b8 37.♘g5 ♘c6+ 38.♔c3 ♘d8 39.♦h7±]

[32...♔g5!? 33.♘g2 ♗c6 34.a4 ♘e6 35.axb5 axb5 36.♔c3+- e as brancas devem vencer este final de jogo.]

33.♔c2 a5 34.♗b5!

[Após 34.♔b3 ♗c6 as brancas teriam dificuldades em avançar.]

(Diagram 195)

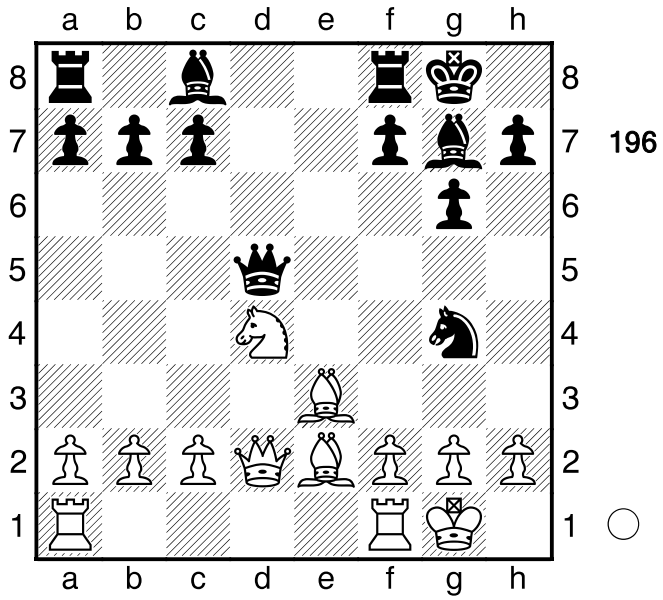
Profilaxia! **34...♘e6 35.♘xe6 fxe6 36.♔b3** O Rei das brancas tem carta branca na ala da dama, que se mostra decisiva. **36...♔g5 37.♔a4 e5 38.♔xa5 exd4 39.exd4 ♔f4 40.♗d7!** Capturando o bispo das pretas. **40...♔e3 41.♔b6 ♗a8 42.♔a7 ♔xd4 43.f4**

1-0

□ Englisch,Berthold
■ Steinitz,William
London International Masters (14.3) 6.6.83

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 g6 4.d4 exd4 5.♘xd4 ♗g7 6.♗e3 ♘f6 7.♘c3 0-0 8.0-0 ♘e7 9.♕d2 d5 10.exd5 ♘exd5 11.♘xd5 ♕xd5 12.♗e2 ♘g4

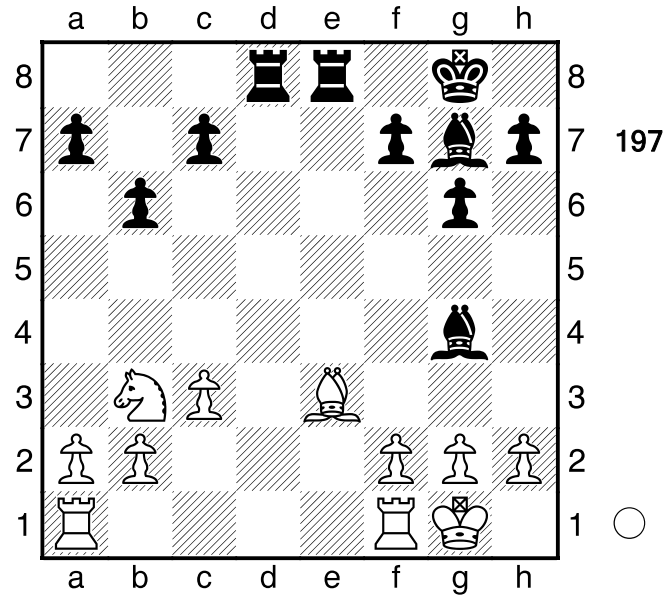
(Diagram 196)



Com esta jogada, as pretas garantem que terá a vantagem da par de bispos, que é algo com que jogar pela vitória. **13.♗xg4 ♕xg4∓ 14.♘b3 ♕xd2** Os dois bispos são tão úteis (se não mais) no final de jogo como no meio do jogo. **15.♘xd2 ♖ad8** Desenvolvimento simples. Quando já possuímos certas vantagens posicionais (par de bispos em posição aberta, neste caso), não devemos nos esforçar para aumentar nossa vantagem com pressa, mas pacientemente melhorar nossa posição, evitando que nosso oponente faça o mesmo sempre que possível. Uma mistura de política de "espada e escudo".

[15...♗xb2 16.♖ab1 ♗e5 17.♖xb7 Embora as pretas retenham alguma vantagem aqui também, as brancas conseguem ativar suas peças em uma extensão considerável. Ao converter vantagens, devemos escolher caminhos que garantam que as peças do adversário sejam mantidas o mais passivas possível, ao invés de ir para linhas de concreto onde as peças inimigas se tornam ativas.]

16.c3 ♖fe8 Concluindo o desenvolvimento. Não precisamos fazer nada de especial na maioria dos casos, apenas siga os princípios básicos corretamente e esteja alerta para as chances de contra-ataque do oponente quando decidirmos agir de forma proativa. **17.♘b3 b6**



Restringir um cavalo inimigo com nossos peões (sem criar um novo posto avançado para o cavalo no processo!) É uma importante ferramenta posicional de prevenção de atividade. **18.h3 ♗e6**

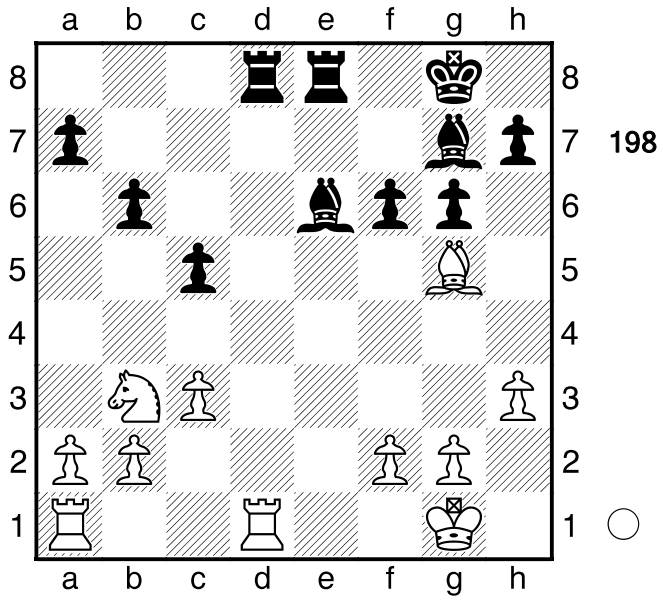
[18...♗c8 Também é possível puxar os bispos para que não atrapalhem as outras peças, mas, em vez disso, Steinitz quer pressionar o cavalo das brancas e o peão de a2.]

19.♖fd1

[19.♘d4 ♗c4 20.♖fd1 c5 21.♘c6 ♖c8! É muito importante calcular com precisão essas variações curtas em jogos finais. 22.♘xa7 *(22.♖d6* seria respondido com *♗f8)* 22...♖c7-+ Cavalo das brancas está preso.]

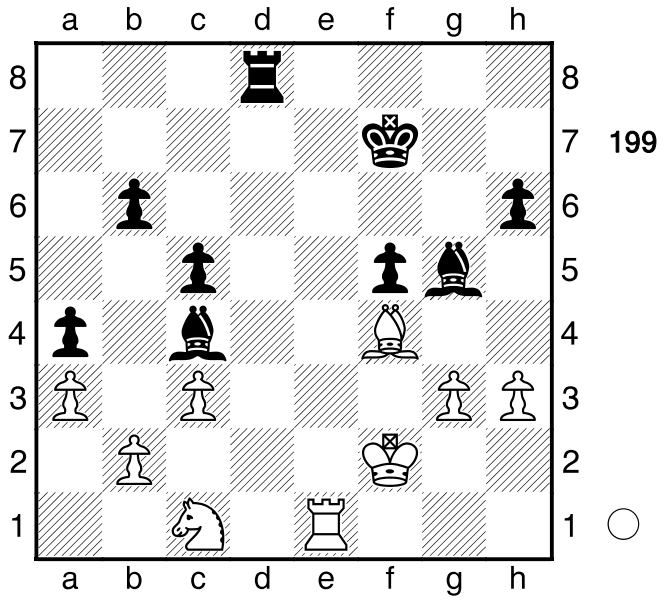
19...c5 Restrição adicional. Com movimentos simples mas eficazes, as pretas vão melhorando a sua posição aos poucos. As brancas não são capazes de fazer o mesmo. **20.♗g5 f6**

(Diagram 198)



Normalmente não devemos bloquear nossa própria peça com um peão como este, mas aqui está uma exceção. O bispo em g7 já estava restrito pela corrente b2-peão 'c3' e f6 não iria prejudicá-lo mais. Além disso, f6 permite que as pretas traga seu Rei em direção ao centro. No momento certo, as pretas devem melhorar seu bispo. Quando temos o par de bispos, ativá-los não é a prioridade nos estágios iniciais, mas sim nos estágios posteriores de perceber a vantagem. Isso explica por que, em alguns casos, vemos os melhores jogadores puxando seus bispos para trás com movimentos como Bf1, Be1, etc.
21.♗f4 ♔f7 Melhorando o Rei. **22.f3 g5** O princípio de criar uma segunda fraqueza: está ficando difícil melhorar ainda mais nossas peças sem fazer concessões na posição, então as pretas decide jogar por uma segunda fraqueza na posição do oponente iniciando um avanço do peão em um flanco. Este é um método típico que deve ser lembrado em jogos finais. Deve-se ter cuidado para que os peões não fiquem fixos quando jogamos com bispos, pois os bispos preferem estruturas de peão flexíveis e móveis. São os cavalos que se dão bem em estruturas fixas de peão. Para quem está se perguntando qual é a primeira fraqueza do adversário, é a nossa par de bispos! Nossa força é a fraqueza de nosso oponente também!
23.♖xd8 ♖xd8 24.♗e3 h6 Preparando f6-f5 e abrindo o bispo novamente. **25.♖e1 f5** Continuando com o princípio de criar uma segunda fraqueza. **26.f4**
[26.g4 f4 27.♗c1 ♖d3 28.♔f2 ♗d5 é inútil para as brancas. 29.♘d2 ♗xa2-+]
26...♗f6 Mantendo os peões flexíveis.
27.g3 a5 Empurrar uma torre peão por espaço é outra ferramenta eficaz quando temos a par de bispos em um final de jogo.
28.♘c1 a4 29.a3 Embora pareça que a ala da dama peões estão fixados, as pretas ainda pode preparar b5-b4, abrindo a ala da dama no momento certo. O benefício de avançar os peões é óbvio: as peças das brancas estão sendo empurradas para trás com firmeza.
29...♗c4 30.♔f2 gxf4! O jogo torna-se mais concreto e forçando agora. Isso mostra que Steinitz estava alerta para as possibilidades táticas da posição.
[30...♖d5 preparar b5 -b4 também é muito bom.]
31.♗xf4 ♗g5!

(Diagram 199)



Trocando um bispo na hora certa - as pretas se infiltrará com sua torre no casa d2. **32.♗xg5**

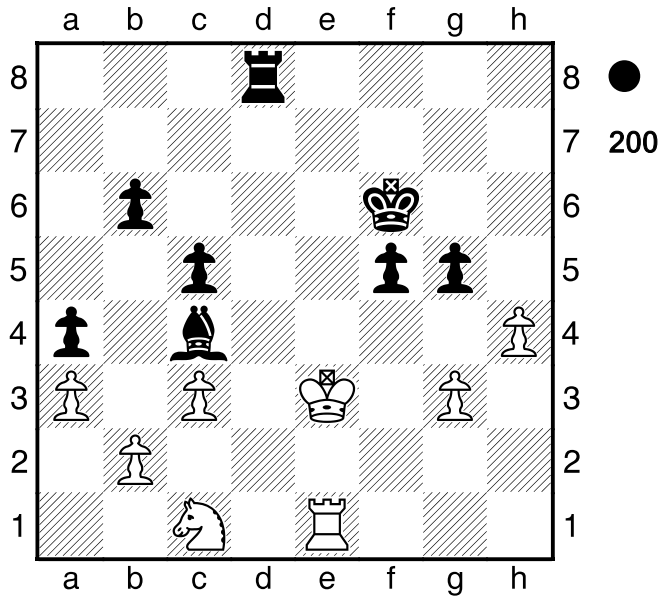
[Semelhante ao jogo é 32.♔e3 ♖e8+ 33.♔f2 ♗xf4 34.gxf4 ♖d8 35.♔e3 ♔g6 36.♖g1+ ♔h5-+]

32...hxg5 as pretas demonstraram outro princípio importante ao jogar com a par de bispos, que é a opção de qualificar um ou ambos os bispos no momento apropriado. A questão é transferir a vantagem da par de bispos para outro tipo de vantagem, que pode facilitar o processo técnico de conversão. Aqui, a torre e o bispo das pretas são muito mais fortes do que a torre e o cavalo das brancas. **33.♔e3 ♔f6**

Não se apresse, melhore suas peças.

34.h4

(Diagram 200)



Agora com um cálculo simples, mas correto, as pretas ganham o jogo pela força. Tente encontrar a continuação vencedora aqui para as pretas: **34...gxh4**

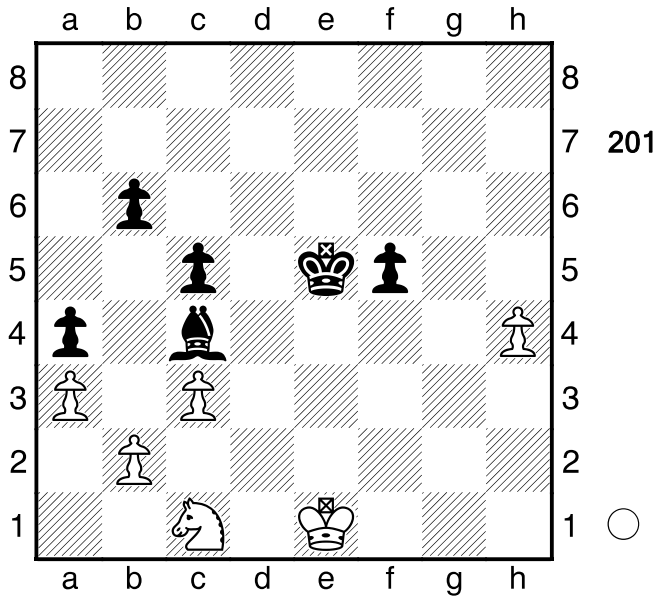
[34...f4+ 35.gxf4 gxh4-+ também está ganhando, mas não tão simples.]

35.gxh4 ♖e8+ 36.♔f2 ♖xe1 37.♔xe1 ♔e5!

[Nem 37...♔g6 38.♔f2 f4 39.♘e2]

[Nem 37...f4 38.♘e2 ♔f5 39.h5 levaria a uma vitória limpa para as pretas.]

(Diagram 201)

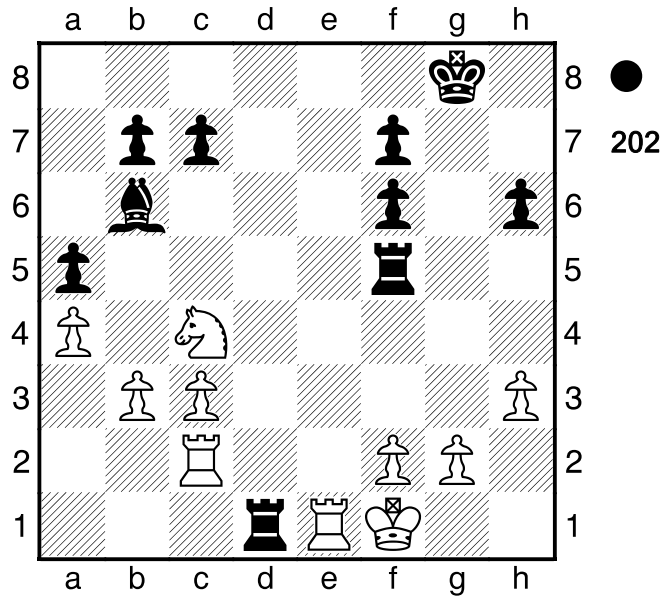


Agora o peão de h4 está perdido. Boa centralização por as pretas. **38.♘e2 ♗xe2 39.♔xe2 ♔f4 40.c4 ♔g4 41.♔e3 f4+ 42.♔e4 f3 43.♔e3 ♔g3** Uma excelente ilustração de como usar a vantagem do par de bispos no final de jogo. Jogar um jogo tão bonito em 1883 o torna ainda mais especial!
0-1

□ Short,Nigel D
■ Kasimdzhanov,Rustam
Corus-B Wijk aan Zee (7) 24.01.2009

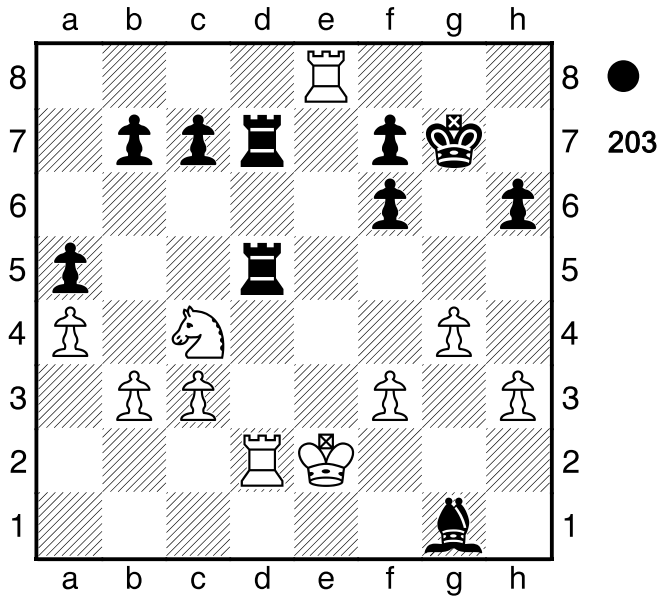
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.0-0 d6 5.c3 ♘f6 6.d4 ♗b6 7.a4 a5 8.dxe5 ♘xe5 9.♘xe5 dxe5 10.♕f3 0-0 11.h3 h6 12.b3 ♕e7 13.♖e1 ♖d8 14.♖a2 ♗e6 15.♗a3 ♕e8 16.♘d2 ♖d7 17.♗xe6 ♕xe6 18.♘c4 ♖ad8 19.♕f5 ♕xf5 20.exf5 e4 21.♔f1 ♖d3 22.♗e7 ♖8d5 23.♗xf6 gxf6 24.♖c2 ♖xf5 25.♖xe4 ♖d1+ 26.♖e1

(Diagram 202)



Nesta posição, as brancas tem uma vantagem estrutural devido aos f-peões dobrados das pretas. Mas as peças das pretas são razoavelmente ativas, então as brancas devem tentar qualidade de pelo menos um par de torres para neutralizar a atividade do oponente. **26...♖d3 27.♖e8+** as brancas agora vem com uma variação rápida e precisa pela qual ele neutraliza a pressão das pretas no peão de f2 e ganha o controle da coluna e. **27...♔g7 28.♔e2! ♖d7 29.f3** A torre em f5 está temporariamente sem trabalho e a fraqueza em a5 manterá uma das peças das pretas amarrada à sua defesa até que as pretas possa jogar b7-b6. **29...♗g1** Permitindo que o peão 'b' avance para b6 ou b5. **30.♖d2!** Trocando um par de torres para neutralizar a pressão das pretas.
30...♖fd5 31.g4

(Diagram 203)



as brancas visam fixar os peões em h6 e f6 (da mesma cor do bispo das pretas) e obter acesso aos quadrados f5 e h5 para seu cavalo. **31...♖xd2+?!** Isso cede voluntariamente um par de torres junto com o controle da 5ª linha.

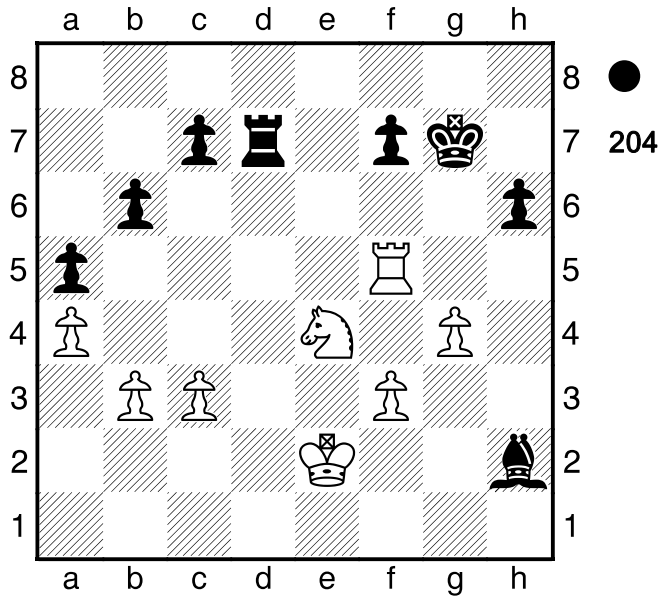
[Muito mais forte era 31...f5!
Uma boa maneira de lutar pela iniciativa, não liberando a tensão trocando em d2. Depois da linha crítica 32.♖xd5 ♖xd5 33.♖e5 ♖xe5+ 34.♘xe5 ♔f6 35.♘c4 b6 36.b4 b5! 37.axb5 axb4∞
as pretas teriam certas chances de empate.]

32.♘xd2 f5 as pretas se livram de seus peões fracos o mais cedo possível, antes que o vínculo seja concluído.

[32...♖d6 33.♖e7 ♖c6 34.♔d3±
e as brancas progridem lentamente.]

33.♖e5! Boa centralização. As brancas assumem o controle da importante 5ª linha, que ativará sua torre e evitará que as pretas troque mais peões. **33...fxg4 34.hxg4 b6 35.♘e4 ♗h2 36.♖f5**

(Diagram 204)



Prevenção de Bf4. **36...♖e7?!**

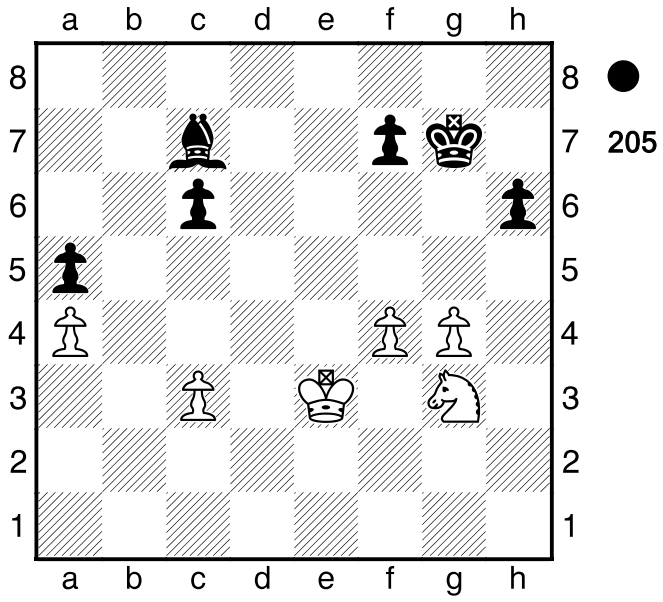
[36...♗d6! era absolutamente necessário, evitando b3-b4. 37.♖d5 ♖e7 38.♔d3 ♗e5 39.♖b5! *(39.b4 axb4 40.cxb4 c6 41.♖d8 ♔a7⇄)* 39...f6!±
Libertando a torre de defender o bispo e ameaçando ativar via Rd7. Embora as pretas tenham uma estrutura de peão ruim e as brancas tenham um potencial passado peão na ala da dama, a atividade das pretas lhe dá esperanças de sobrevivência aqui.]

37.b4 ♖e5? A troca de torres coloca as pretas em uma posição passiva, sem chances de contra-ataque.

[Melhor era 37...axb4 38.cxb4 c6 39.a5 ♗d6! *(39...♖d7 40.axb6 ♖b7 41.♖h5 ♗f4 42.♔d3 ♖xb6 43.♔c4* as brancas retém pressão. *)* 40.b5 bxa5 41.bxc6 ♗b4 42.♖b5 ♖c7 43.♔b6±
Com algumas chances de vitória para as brancas.]

38.♖xe5 ♗xe5 39.bxa5 bxa5 40.♔e3 c6 41.f4 ♗c7 42.♘g3!

(Diagram 205)



Não permitindo as pretas a possibilidade de criar um peão passado por meio de um sacrifício de peão como f7-f5, seguido por h6-h5. **42...♔g6 43.♔e4 ♗d6 44.♘f5 ♗c5 45.♘h4+ ♔g7 46.♘f3** O objetivo das brancas é atacar o peão de c6 e induzi-lo a avançar para c5, criando mais fraquezas na posição das pretas. **46...f6 47.♘d2** Com a ideia de Nc4. **47...♗b6 48.♔f5 ♔f7 49.♘b3! ♔g7**

[49...♗c7 50.♘d4 c5 51.♘b3 ♗b6 52.c4⊙ E as pretas estão em zugzwang. Ele deve desistir do peão ou permitir que o Rei das brancas penetre.]

50.c4

[E as pretas abandonaram como 50.c4 ♔f7 51.c5 ♗d8 52.♘d4 ♗e7 53.♘xc6 ♗xc5 54.♘xa5 está ganhando sem problemas para as brancas. Neste jogo, aprendemos que embora a posição fosse difícil para as pretas visualmente, ele ainda poderia lutar bem contando com o contra-ataque ativo e calculando variações precisas quando em apuros.]

1-0

[% evp 0,1,23, -18] Resumo do capítulo Um dos principais atributos que distinguem um bom jogador de um jogador muito forte é a habilidade de ganhar posições melhores com mais frequência. Hoje em dia, os jogadores de xadrez cometem menos erros do que no passado e as técnicas defensivas mais comuns são amplamente conhecidas. Portanto, não se pode esperar que o adversário cometa erros e torne nosso trabalho mais fácil. Portanto, a capacidade de converter pequenas vantagens em mais tangíveis é vital para marcar pontos cruciais. **1.--** Ao converter uma vantagem, duas coisas devem andar de mãos dadas - melhoramos nossa posição e evitamos que nosso oponente faça o mesmo. Além desses dois aspectos, outras armas como o princípio das duas fraquezas, ser paciente, tomar a iniciativa, ativar o Rei, zugzwang, etc. também desempenham papéis importantes. O livro Final Strategy, de Mikhail Shereshevsky, é um bom começo para abordar esses tópicos.

[1.-- Se evitar que o oponente melhore sua posição enquanto melhora nossa própria posição é tudo que se precisa fazer para melhorar sua técnica, então por que isso é tão difícil de aplicar na prática? É porque, uma vez que alcançamos uma vantagem, tendemos a pensar em vencer o jogo e começar a construir castelos no céu. No processo, deixamos de prestar atenção às coisas pequenas, mas importantes. Melhorar a posição significa jogar movimentos simples como g2-g3 e Kg2, que por si só não vão ganhar o jogo na hora, mas vão aumentar a qualidade de nossa posição.]

[1.-- Quando chegamos ao final de jogo, jogadores inexperientes geralmente sentem que o fim está muito próximo,

mas uma mão experiente saberá que ainda há muito trabalho a ser feito e prestará a devida atenção ao que está acontecendo no tabuleiro. Embora não tenhamos de perder tanto tempo pensando no final de jogo quanto em posições complicadas no meio do jogo, ainda temos que estar prontos para jogar um grande número de movimentos para chegarmos ao ponto final.]
[1.-- Paciência é uma virtude em jogos finais silenciosos. Mas isso não significa que paramos de calcular variações. Podemos calcular variações relevantes e ainda fazer movimentos silenciosos que melhoram nossa posição pouco a pouco.]

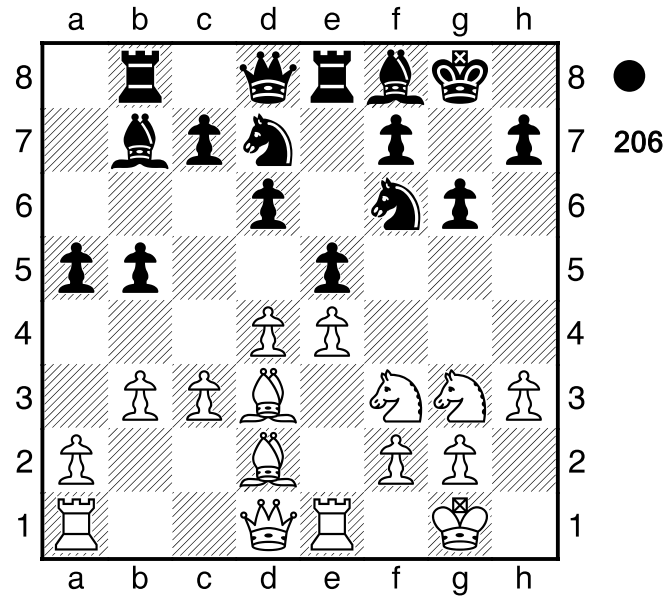
Capítulo 7 Mantendo a Tensão

No Capítulo 4: Trocando Peças, aprendemos que nem toda qualidade é igualmente vantajosa para ambos os jogadores. Na maioria das trocas, um lado se beneficia mais do que o outro. O mesmo vale para as trocas de peão. Muitas vezes é um teste de "quem pisca primeiro?" Os jogadores com classificações mais baixas não se sentem confortáveis em situações onde há algum tipo de tensão, então eles estão ansiosos para simplificar a posição negociando. Um jogador com uma classificação mais alta tem mais capacidade de suportar a tensão na posição por um longo período de tempo. **1.--** Ao manter a tensão, adicionamos pressão psicológica ao adversário e também ganhamos certas vantagens concretas na posição. É mais fácil cometer um erro quando temos uma escolha do que quando não temos uma. Assim, mantendo a tensão do peão um pouco mais, damos ao nosso oponente a chance de tomar a decisão incorreta entre as opções disponíveis. Devemos liberar a tensão apenas quando:

[1.-- - Obter algo concreto em troca, como controle de uma coluna, um peão passado, iniciativa, o par de bispos, melhor estrutura de peão, etc .;]
[1.-- - Não é possível adiar a liberação da tensão, pois nosso oponente liberará a tensão a seu favor na sua vez; ou]
[1.-- - Veja que nenhum propósito útil é alcançado mantendo a tensão.]
[1.-- Agora, vejamos alguns exemplos em que um lado, ou às vezes ambos os lados, mantém a tensão do peão por mais tempo. Quando possível, jogadores fortes adicionam lenha ao fogo, introduzindo mais tensão no peão.]

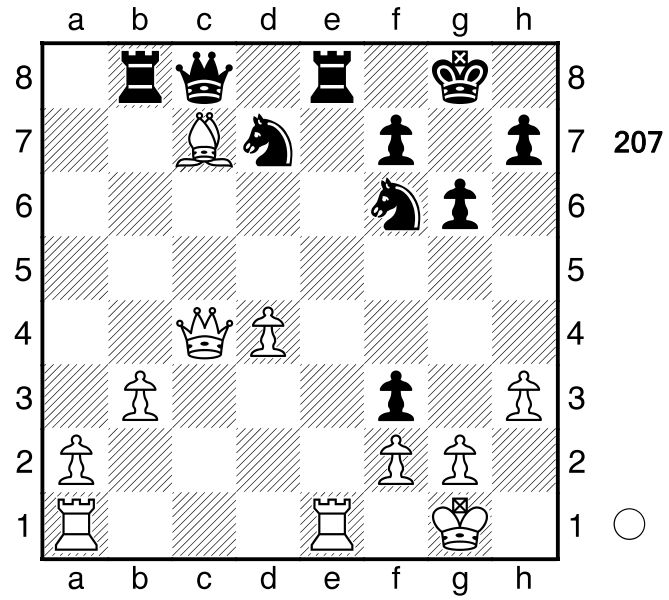
□ Leko,Peter
■ Carlsen,Magnus
Corus Wijk aan Zee (9) 22.01.2008

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0-0 8.c3 d6 9.h3 ♘b8 10.d4 ♘bd7 11.♘bd2 ♗b7 12.♗c2 ♖e8 13.♘f1 ♗f8 14.♘g3 g6 15.b3 a5 16.♗d2 ♖b8 17.♗d3

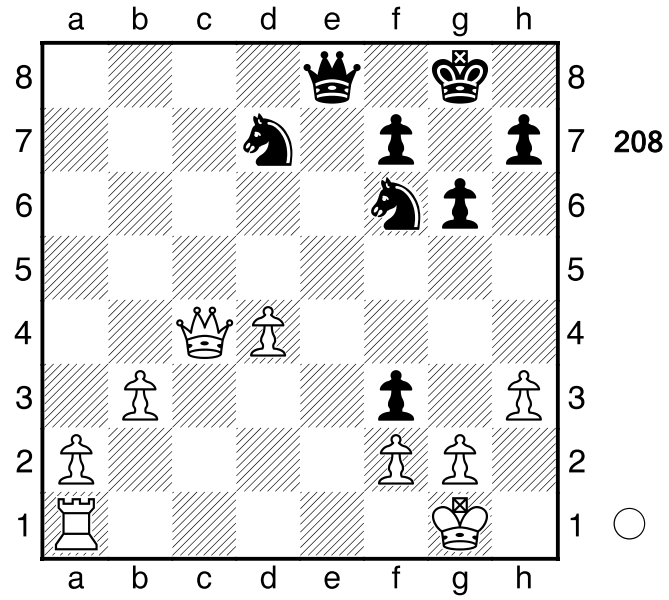


b4 18.♕c2 as brancas mantém a tensão um pouco mais.
[as pretas estão indo bem depois de 18.cxb4 axb4 19.d5 c6 20.dxc6 ♗xc6 21.♗c4 ⩲b6⇄]
18...d5!? as pretas aumentam a tensão!
[Mais sólido era 18...bxc3 19.⩲xc3±]
19.cxb4 as brancas liberam a tensão agora, pois mantê-la não é mais a seu favor.
[as brancas não conseguem manter a tensão com 19.♖ad1 por causa de dxe4 20.♘xe4 ♘xe4 21.♗xe4 ♗xe4 22.♖xe4 f5⇄ seguido por e5-e4.]
[Também são bons para as pretas 19.exd5 bxc3 20.♕xc3 ♘xd5 21.♕xa5 exd4!= com a ameaça de Nc5.]
19...dxe4?! Em qualquer posição com tensão peão, há uma grande pressão de ambos os lados para jogar com precisão a fim de sobreviver. Aqui, as pretas visam erroneamente uma longa sequência forçada.
[Melhor era 19...axb4 quando o jogo pode prosseguir 20.♗g5 *(20.exd5?! exd4 21.♖xe8 ⩲xe8∞)* 20...c5!? 21.♘xe5 ♘xe5 22.dxe5 ♖xe5 23.♗f4 ♗d6! 24.♗xe5 ♗xe5 25.♖ac1 ♗c3 26.♖ed1 d4⩱ Com excelente compensação pela qualidade.]
20.♘xe4 ♗xb4 21.♗xb4 ♗xe4 22.♗xa5 ♗xd3 23.♕xd3 e4 24.♕c4 exf3
[Não é melhor 24...♘b6 25.♗xb6 cxb6 26.⩲e5±]
25.♗xc7 ♕c8

(Diagram 207)

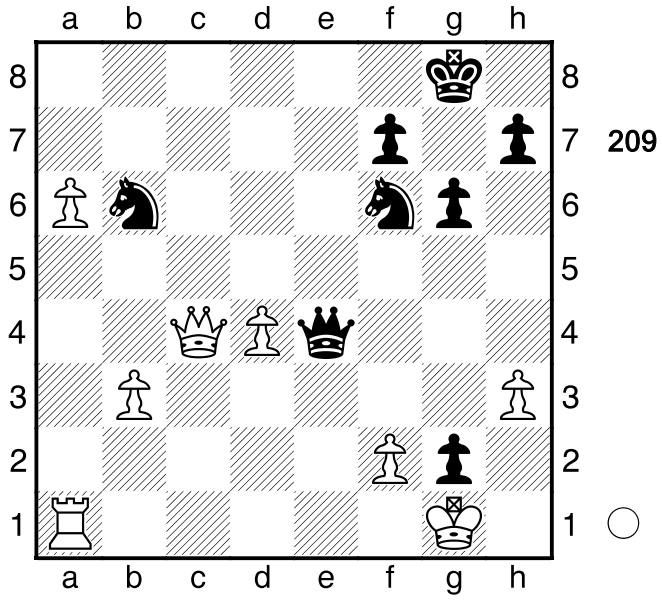


26.♗xb8?
[A ordem de movimentação correta era 26.♖xe8+! ♘xe8 27.♗xb8 ♕xb8 28.a4±]
26...♕xb8 27.♖xe8+ ⩲xe8⇄



Em comparação com a nota anterior, aqui a Dama e o cavalo de f6 das pretas são muito mais ativos. 28.a4! Os cavalos defendem mal contra uma torre peão passada. As brancas usam isso de forma eficaz, avançando rapidamente seu perigoso peão passado com o apoio de

sua torre. **28...fxg2** A combinação da Dama com o cavalo pode ser mortal no ataque ao Rei. As pretas usam esse fato para obter contra-jogo na ala do rei. **29.a5 ♕e4! 30.a6 ♘b6**



31.a7?! Todos os cálculos anteriores cobraram seu preço na forma de problemas de tempo e as brancas quase empataram o jogo com esse erro.

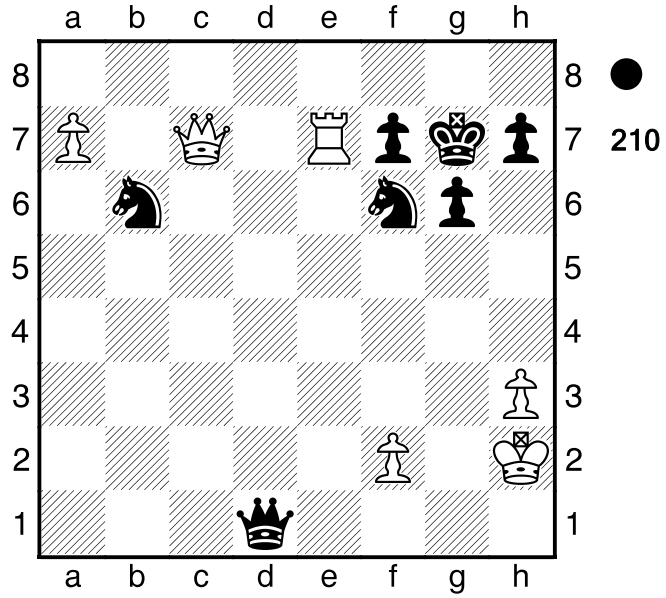
[Correto era **31.♕c5! ♘fd5 32.a7 ♔g7 33.a8♕ ♘xa8 34.♔xa8±**]

31...♔g7?

[as pretas poderiam ter alcançado um final segurável após **31...♕f3! 32.a8♕+ ♘xa8 33.♕c8+ ♔g7 34.♖xa8 ♘d7! 35.♕xd7** *(35.♕h8+ ♔h6 36.♕e8 ♔g7!* repetindo a posição. *)* **35...♕xa8 36.♔d6±** e o Rei exposto das brancas deve dar as pretas contra-ataque suficiente.]

32.♕c7 ♕xd4 33.♖e1 ♕b4 34.♖e7 ♕xb3 35.♔xg2 ♕d5+ 36.♔g1 ♕d1+ 37.♔g2 ♕d5+ 38.♔g1 ♕d1+ 39.♔h2

(Diagram 210)



♕f3? Um lance antes do controle de tempo ...

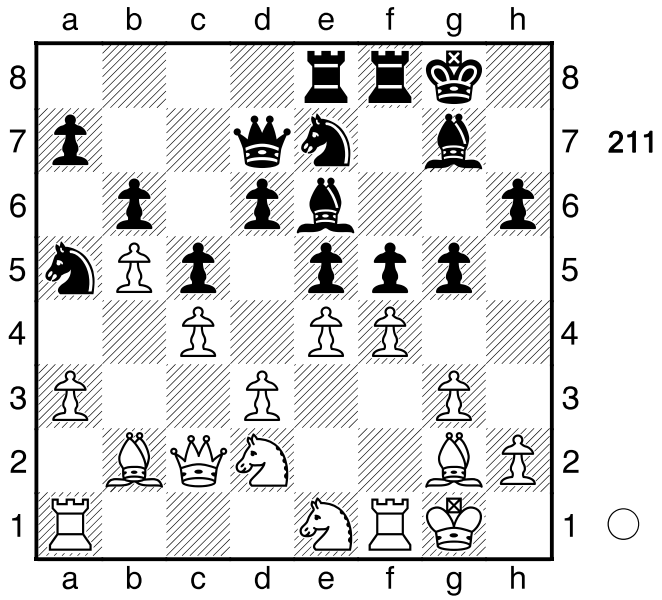
[A melhor defesa era **39...♕d4! 40.♕g3 ♕d5 41.♕f4** embora as brancas ainda retenham algumas chances enquanto o peão de a7 estiver vivo.]

40.♕xb6 ♕f4+ 1 - 0 Tendo atingido o controle de tempo com uma posição perdida, as pretas abandonaram. As xeques acabam depois de **41.♔g2 ♕g5+ 42.♔f1 ♕c1+ 43.♖e1 ♕c4+ 44.♔g1 1-0**

□ Movsesian,Sergei
■ Wang,Hao
Sarajevo Bosnia 39th (4) 11.05.2009

1.♘f3 c5 2.g3 ♘c6 3.♗g2 g6 4.0-0 ♗g7 5.e4 e5 6.a3 d6 7.c3 ♘ge7 8.b4 0-0 9.d3 h6 10.♘bd2 ♗e6 11.♗b2 b6 12.b5 ♘a5 13.c4 ♕d7 14.♘e1 ♖ae8 15.f4 f5 16.♕c2 g5

(Diagram 211)



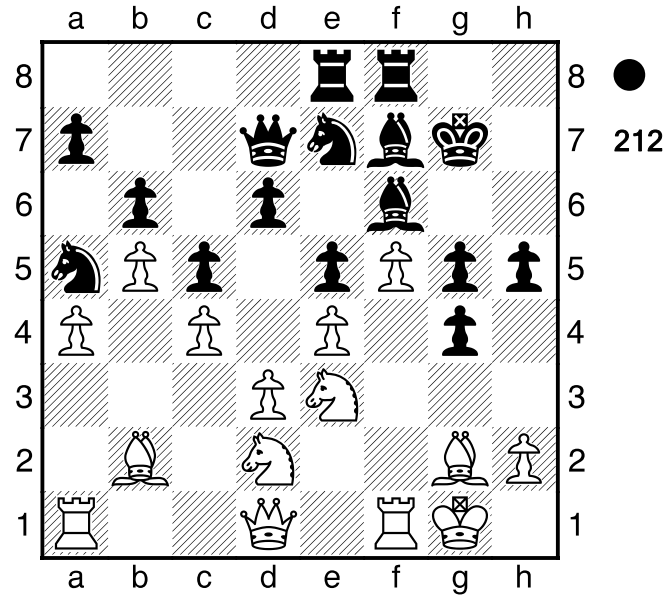
17.g4!! É esse tipo de decisão que um jogador com os nervos mais fracos acharia muito difícil de tomar no tabuleiro. Com este sacrifício do peão, as brancas obtém um peão passado protegido e obtém uma tremenda compensação posicional - as peças das pretas não encontrarão nenhum papel ativo, enquanto as brancas poderá melhorar lentamente a posição das suas peças e criar um jogo ativo na ala da dama. **17...fxg4 18.f5 ♗f7 19.♕d1!?** Movsesian opta por manter as peças das pretas sob controle e mantém a possibilidade de melhorar suas peças e criar lentamente o jogo em ambos os lados do tabuleiro.

[Após 19.f6 ♘g6 20.fxg7 ♔xg7 21.♘b3 ♘xb3 22.♕xb3 ♘f4 23.♘c2 h5 24.♘e3 ⊕e6⩱ não é fácil para as brancas abrirem a posição a seu favor. As pretas tem uma compensação decente pela peça e sua ala do rei peões pode representar sérios problemas para as brancas se ele não for cuidadoso.]

19...h5 20.♘c2

[Novamente 20.f6 ♗xf6 21.♖xf6 ♗e6 22.♖xf8+ ♖xf8 23.♘c2 ♘g6 24.♘e3 ♘f4 daria as pretas uma compensação decente pela peça.]

20...♗f6 21.♘e3 ♔g7 22.a4⩲

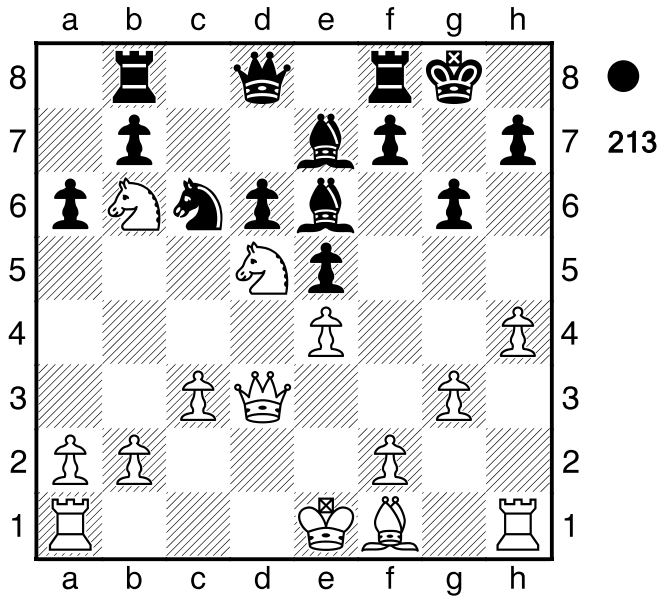


Os movimentos de remammg do jogo não se relacionam ao tópico em discussão, então não os examinaremos de perto. As brancas logo desafiou o bloqueio em a5 e abriu a ala da dama a seu favor, enquanto as pretas não poderiam fazer o mesmo com sucesso na ala do rei: **22...♘g8 23.♗c3 ♗d8 24.♘b3 ♘xb3 25.♕xb3 ♘f6 26.a5 ♕b7 27.axb6 ♗xb6 28.♕d1 ♕e7 29.♗d2 ♖g8 30.♖a6 ♔f8 31.♕c1 ♖b8 32.♘d1 ♘h7 33.f6 ♕d7 34.♘e3 ♖g6 35.♘f5 ♖b7 36.♗e3 ♗e6 37.♖a2 ♔f7 38.♖af2 ♗d8 39.♘g7 g3 40.hxg3 ♗g4 41.♘f5 ♗xf6 42.♗f3 ♗xf3 43.♖xf3 ♔g8 44.♖3f2 ♗d8 45.♔g2 ♕e6 46.♗d2 ♖d7 47.♘e3 ♖f6 48.♘f5 ♖g6 49.♕d1 ♘f6 50.♘e3 ♖h7 51.♖f5 g4 52.♕a1 h4 53.gxh4 g3 54.♖h1 ♘g4 55.♘xg4 ♖xg4 56.h5 ♖f7 57.♕d1 ♖gg7 58.♖hf1 ♕e7 59.h6 ♕h4 60.♖h1 ♖xf5 61.♖xh4 ♖f2+ 62.♔g1 g2 63.♕g4**

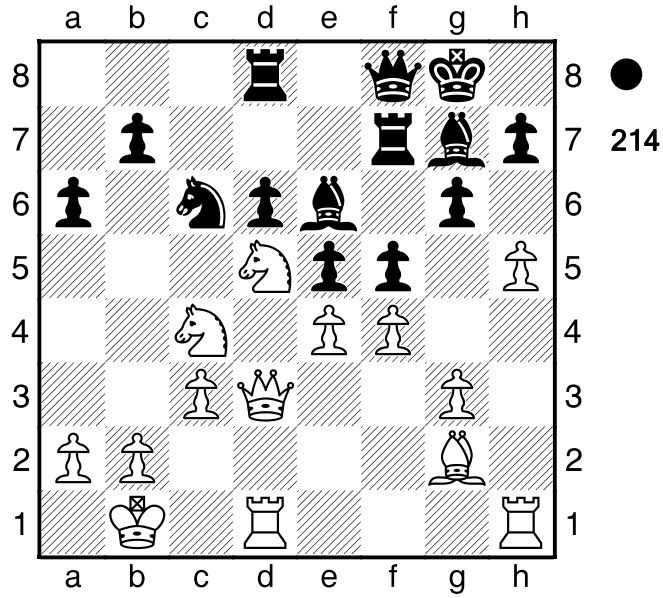
1-0

□ Hammer,Jon Ludvig
■ Huschenbeth,Niclas
Olympiad-38 Dresden (2) 14.11.2008

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♘db5 d6 7.♗f4 e5 8.♗g5 a6 9.♘a3 ♗e6 10.♘c4 ♖c8 11.♗xf6 ♕xf6 12.♘b6 ♖b8 13.♘cd5 ♕d8 14.c3 ♗e7 15.g3 0-0 16.h4 g6 17.♕d3

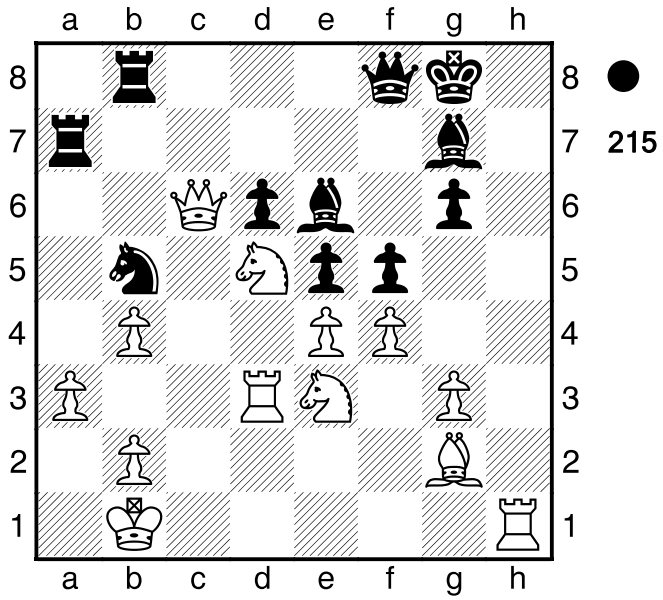


f5 as pretas introduziram tensão na posição. **18.♗g2** Desenvolver uma peça com frieza. Lembre-se sempre de que o desenvolvimento da peça vem antes de tudo na abertura (exceto a segurança do Rei). **18...♖f7** Por causa dos movimentos do peão g7-g6 e f7-f5, as casas escuras ao redor do Rei das pretas foram enfraquecidos consideravelmente. Então, ele planeja manobrar seu bispo para g7 para cobrir as casas escuras e evitar que sua Dama tenha que proteger o bispo. **19.0-0-0 ♗f8 20.f4!** Apresentando mais tensão e tentando abrir a ala do rei **20...♗g7 21.h5!** Ainda mais tensão! **21...♕f8 22.♔b1!** Quando nosso oponente permanece passivo, não devemos nos apressar em tentar acabar com ele. Devemos melhorar nossa própria posição lentamente. Isso, por sua vez, deixará nosso oponente desesperado por contra-ataques e, nesse desespero, há uma boa chance de ele fazer algo prejudicial à sua própria posição. **22...♖d8 23.♘c4!**



Antes do ataque final, as brancas traz sua última peça para a ação. **23...b5 24.♘ce3 b4** Finalmente as pretas vão para o contra-ataque ativo, mas já é tarde demais. Suas peças são atingidas na ala do rei, então este ataque do outro lado está fadado ao fracasso. **25.cxb4!** Pela primeira vez as brancas aliviam a tensão - e ganha a peão! **25...♖b8 26.a3 ♘d4 27.hxg6** Ganhar uma coluna aberta é outro motivo concreto para liberar a tensão. **27...hxg6 28.♕xa6!** O principal motivo para essa captura adicional do peão foi impedir a ideia das pretas de abrir a coluna b com a6-a5. **28...♘b5 29.♕c6 ♖a7 30.♖d3!**

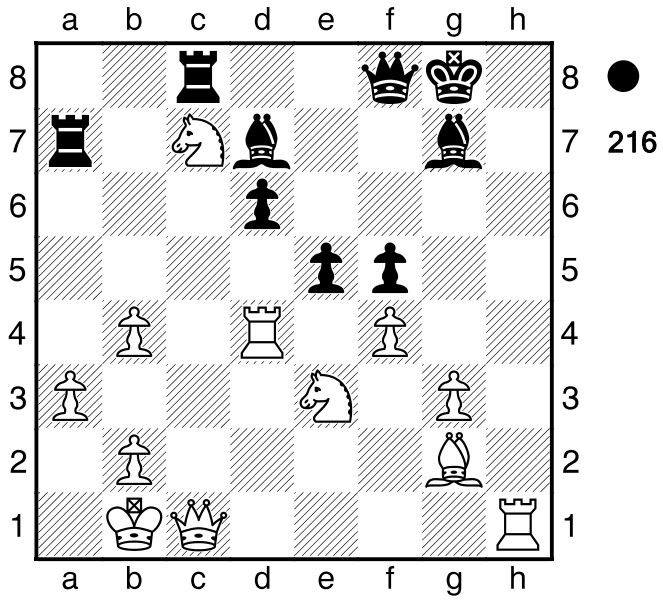
(Diagram 215)



as brancas tem uma grande superioridade material - em tais posições onde claramente estamos vencendo a longo prazo, é muito importante não tentar ganhar imediatamente fazendo algo precipitado. A primeira prioridade é evitar o contra-ataque do oponente, e só então devemos começar a pensar em termos de ação concreta. **30...♘d4 31.♕c1 ♗d7 32.exf5** Abrindo a diagonal para o bispo de g2. **32...gxf5 33.♘c7!** Agora, o bispo recém-libertado está ameaçando chegar ao d5 com xeque. **33...♖c8 34.♖xd4!**

[O imediato 34.♗d5+ também estava ganhando: ♘e6 35.♘xe6! ♖xc1+ 36.♔xc1+- mas a continuação do texto é mais simples.]

(Diagram 216)

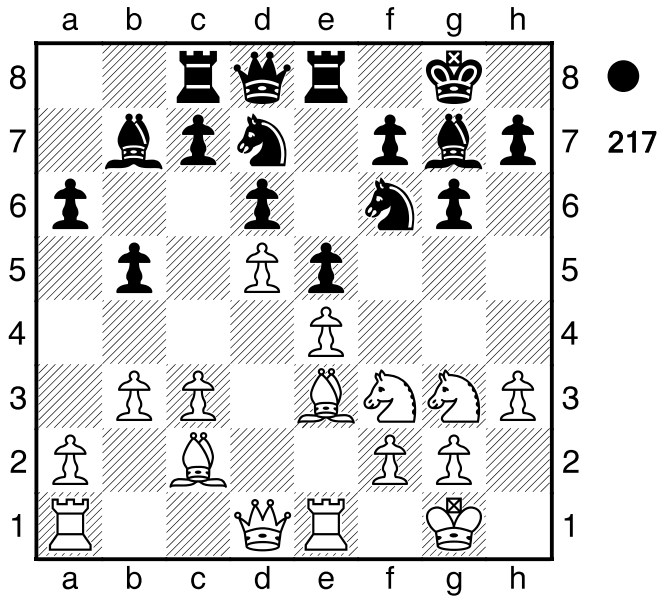


Uma combinação simples, mas eficaz.
34...♗e6
[34...exd4 perde para 35.♗d5+]
[Como faz 34...♖axc7 35.♗d5+]
35.♖c4
1-0

□ Vachier Lagrave,Maxime
■ Harikrishna,Pentala
Olympiad-38 Dresden (7) 20.11.2008

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♘b8 10.d4 ♘bd7 11.♘bd2 ♗b7 12.♗c2 ♖e8 13.♘f1 ♗f8 14.♘g3 g6 15.b3 ♗g7 16.d5 ♖c8 17.♗e3

(Diagram 217)

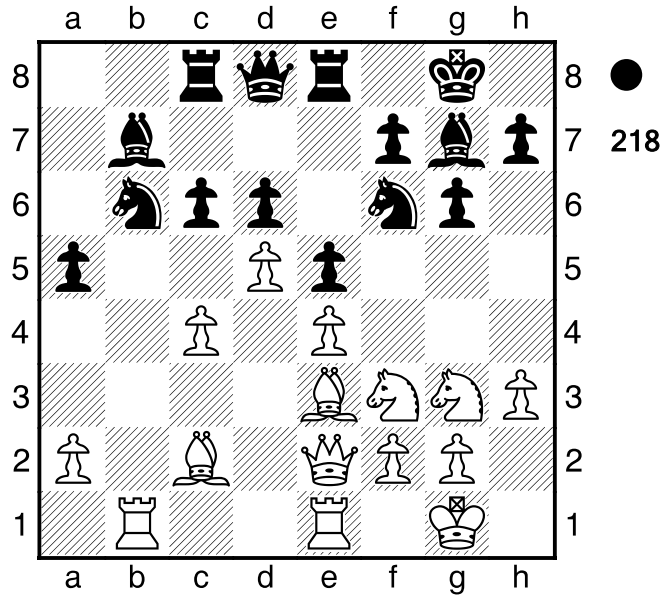


217

c6 as pretas colocam tensão. **18.c4** E as brancas adiciona a isso! Manter a cadeia peão e4-d5 restringe o bispo de b7 e outras peças indiretamente também. As brancas manterá uma vantagem de espaço e as pretas terão dificuldade em encontrar quadrados decentes para suas peças. **18...♘b6 19.♕e2** Mantendo a tensão, defendendo o peão de c4 e conectando as torres. **19...bxc4!?** as pretas liberam a tensão com a esperança de que a pressão sobre o peão de c4 lhe dê um contra-jogo adequado.

[19...cxd5! teria sido uma forma mais ativa de liberar a tensão. 20.cxd5 ♘bxd5! O acompanhamento concreto. 21.exd5 ♔xd5⩲ Pode não ser imediatamente claro o que as pretas alcançaram com seu sacrifício, então aqui estão alguns exemplos de linhas: 22.♖ac1 *(22.♗e4 ♘c3 23.♗xb7 ♘xe2+ 24.♖xe2 d5 25.♗xc8 ♔xc8∓* e as pretas ganham a vantagem por causa de seus peões centrais fortes e as peças das brancas descoordenadas. *)* 22...♘xe3 23.fxe3 *(23.♕xe3 d5⩲)* 23...e4 24.♘d4 ♕g5 25.♘f1 ♗xd4 26.exd4 f5⩲ O passador protegido das pretas será um aborrecimento constante na posição das brancas.]

20.bxc4 a5 21.♖ab1!



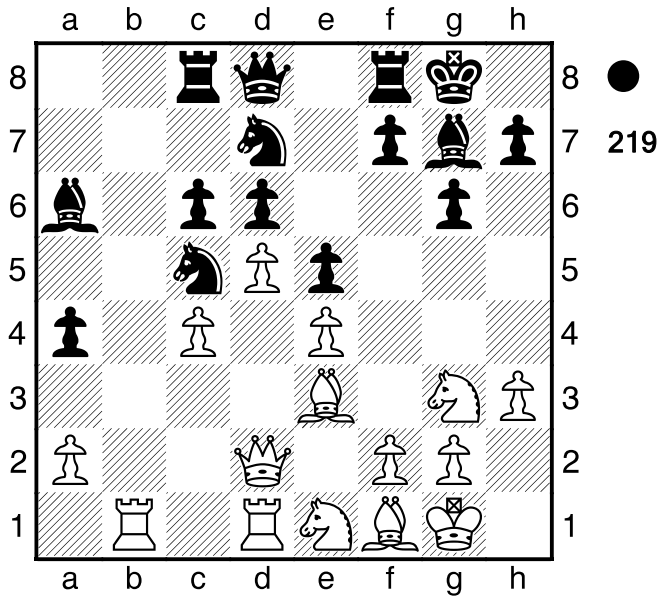
218

Esta é a desvantagem das pretas liberar a tensão com 19. . . bxc4: com os peões ainda em b3 e b5, Rbl teria feito menos sentido. **21...♘fd7 22.♗d3** Novamente apenas melhorando calmamente suas peças sem liberar a tensão. **22...♗a6 23.♖ec1 ♘a4 24.♕d2!** Mantendo a pressão no peão de a5, e também mantendo a opção de puxar o bispo de volta para fl se as pretas jogarem Nc5. **24...♘ac5 25.♗f1 ♖f8 26.♖d1!** Paciência! Quando nosso oponente não tem contra-jogo ativo, devemos melhorar nossa posição lentamente. Já que as brancas calculou isso 26. . . f5 não é possível, ele coloca mais pressão no peão 'd6'. **26...a4** Todos os movimentos do peão criam quadrados fracos, e isso não é exceção, pois agora b4 está enfraquecido.

[26...f5? seria respondido com 27.dxc6 ♖xc6 28.♕d5++-]

27.♔e1±

(Diagram 219)

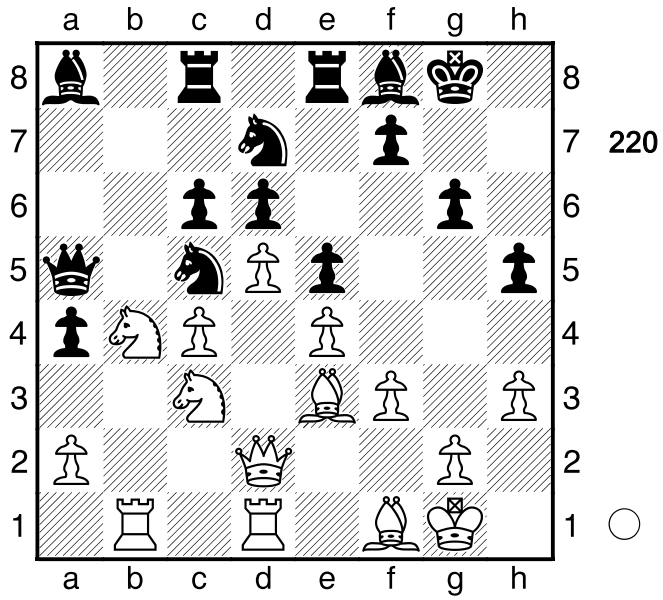


Rumo ao quadrado b4 enfraquecido. **27...h5 28.f3** as pretas estavam ameaçando jogar h5-h4 e ganhar o peão de e4. Devemos fazer movimentos peão apenas com um motivo claro, caso contrário, focar no jogo de peças. **28...♖e8 29.♘c2**

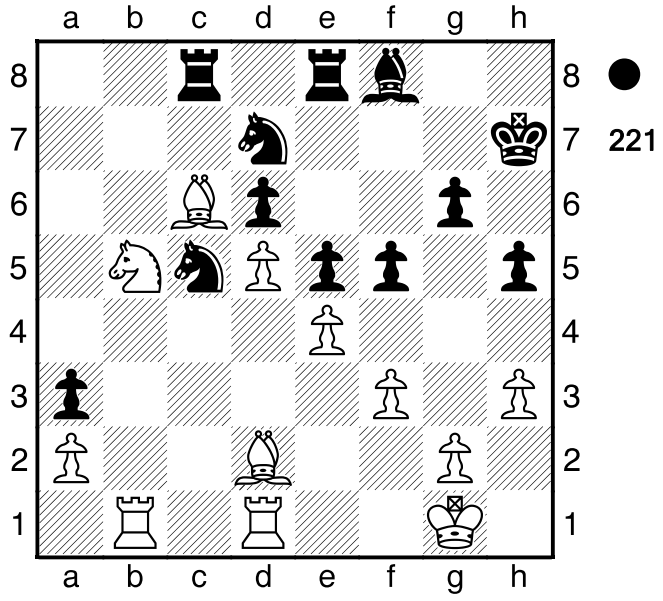
[29.dxc6 ♖xc6 30.♘c2 também foi muito bom para as brancas.]

29...♗f8 30.♦b4± Missão cumprida. **30...♗b7 31.♘e2** Outro cavalo segue para a ala da dama onde toda a ação está acontecendo. Ambos os lados estão mantendo a tensão - as pretas por necessidade e as brancas por opção. **31...♕a5 32.♘c3 ♗a8**

(Diagram 220)

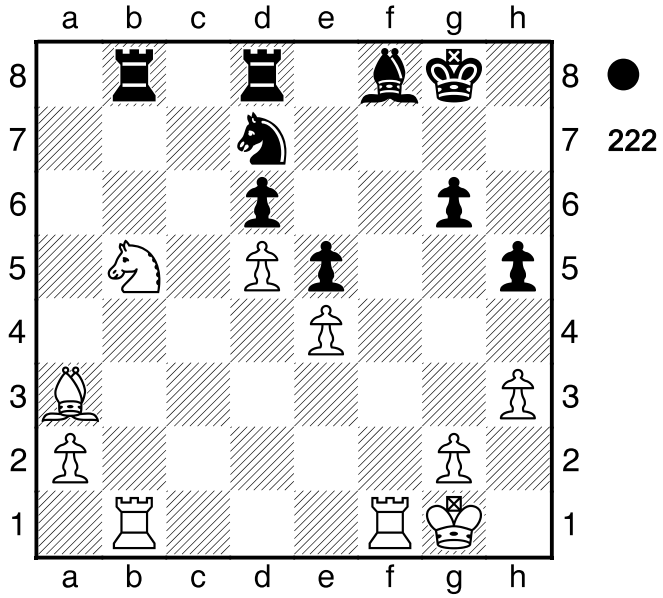


33.dxc6! Aqui, a razão concreta para liberar a tensão é que agora o peão de d6 está fraco e as brancas se apoderará dos quadrados d5 e b5. **33...♗xc6 34.♘b5 ♖e6 35.♘d5 ♕xd2 36.♗xd2 ♗xd5 37.cxd5 ♖ee8 38.♘c3!** Movimentos para trás são muito difíceis de fazer psicologicamente. As brancas estão abrindo caminho para que seu bispo chegue a b5. **38...♔h7 39.♗b5 a3 40.♗c6 f5 41.♘b5!**



Novamente mantendo a tensão do peão

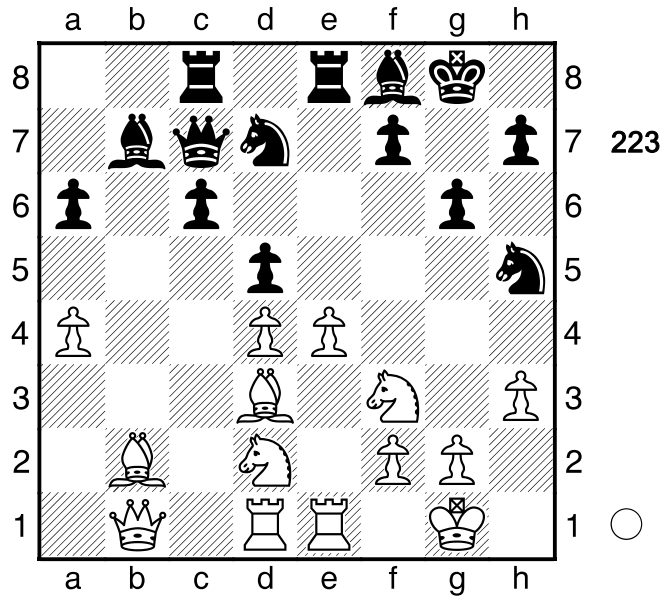
pois e4 não pode ser levado devido à pressão no cavalo de d7. **41...fxe4 42.fxe4 ♖b8 43.♗b4 ♖ed8 44.♖f1!** Mais uma vez, vemos a desvantagem das pretas liberar a tensão! Com os peões ainda em f5 e f3, esse lance não faria sentido. **44...♔g8 45.♗xd7** Liberando a tensão, mas ganhando um peão. **45...♘xd7 46.♗xa3**



E as brancas ganharam o jogo facilmente aqui: **46...♖dc8 47.♗xd6 ♖a8 48.♗xf8 ♘xf8 49.♖f2 ♖cb8 50.♖fb2 ♘d7 51.♘c3 ♖c8 52.♖b7 ♘c5 53.♖7b6 ♖a3 54.♖c6 ♖xc6 55.dxc6 ♖xc3 56.♖b8+ 1-0**

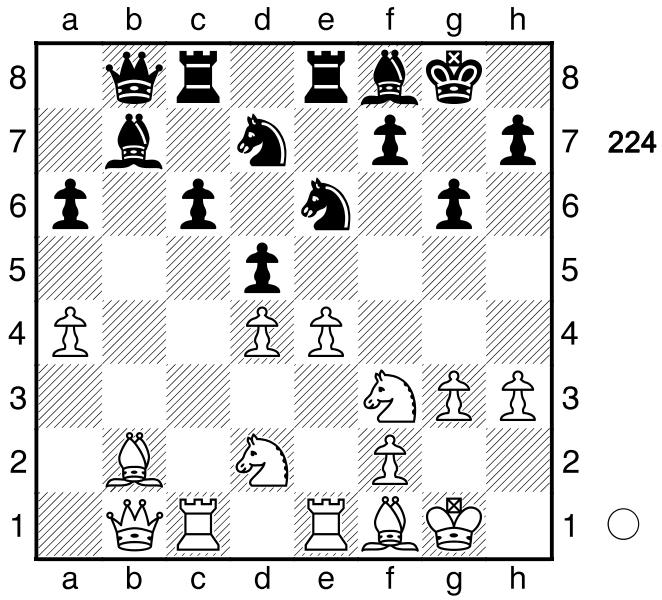
□ Naiditsch,Arkadij
■ Ponomariov,Ruslan
Dortmund SuperGM 42nd (6) 19.07.2014

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0-0 8.c3 d6 9.h3 ♘b8 10.d4 ♘bd7 11.♘bd2 ♗b7 12.♗c2 ♖e8 13.a4 ♗f8 14.♗d3 c6 15.♕c2 ♕c7 16.b3 g6 17.♗b2 ♖ac8 18.♖ad1 ♘h5 19.♕b1 bxa4 20.bxa4 exd4 21.cxd4 d5



22.♖c1 Mantendo a tensão.
[Se 22.e5 então ♘f4 com a ideia de c6-c5 dá um bom contra-ataque as pretas.]
22...♘f4
[22...dxe4 seria respondido com 23.♘xe4 ameaçando d4-d5. ♘hf6 24.♘xf6+ ♘xf6 25.±e5± Seguido por Bc4.]
23.♗f1 ♕b8
[23...dxe4 24.♘xe4 ♘d5 25.±e5± deixa as pretas com um peão de c6 fraco.]
24.g3 ♘e6

(Diagram 224)



25.h4! Para restringir o cavalo de e6, crie algumas chances de ataque na ala do rei e dê ao bispo de f1 uma casa em h3.

25...♗g7 26.♗h3 c5! Jogadores fortes não têm medo de aumentar a tensão do peão e muitas vezes dão boas-vindas à oportunidade de fazê-lo.

[as pretas cairia um pouco pior depois de 26...dxe4 27.♘xe4 c5 28.♘e5 ♗xe4 29.♖xe4 ♘f6 30.♖ee1 cxd4 31.♖xc8 ♕xc8 32.⊕xd4±]

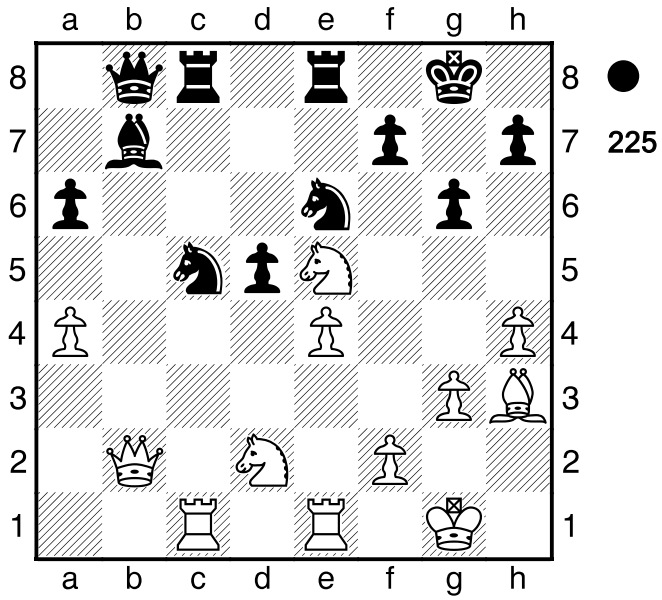
27.dxc5 ♗xb2 28.♕xb2 ♘dxc5?

Este é um erro grave que dá à as brancas uma vantagem clara. Quando há tensão no peão por um longo período de jogadas, isso pode induzir a erros até mesmo de jogadores muito fortes.

[28...♘exc5 foi necessário, onde depois de 29.♗xd7 ♘xd7 30.♖xc8 ♕xc8 31.e5± as brancas tem uma pequena vantagem.]

29.⊕e5!±

(Diagram 225)



as brancas mantém a tensão dos peões e4 e d5 um pouco mais e tenta explorar o lado negativo do lance Ndc5. O cavalo de e5 se dirige ao g4 para atingir as casas escuras abandonados próximos ao o Rei das pretas. **29...♖ed8 30.♗xe6!** Liberando a tensão por razões concretas.

[O objetivo do lance anterior das pretas era 30.♘g4? d4! e agora o Nf6 + não ganha a qualidade em 'e8'.]

30...♘xe6

[Rei das pretas fica muito exposta depois de 30...fxe6? 31.exd5 exd5 32.♘g4+-]

31.♖xc8! ♕xc8

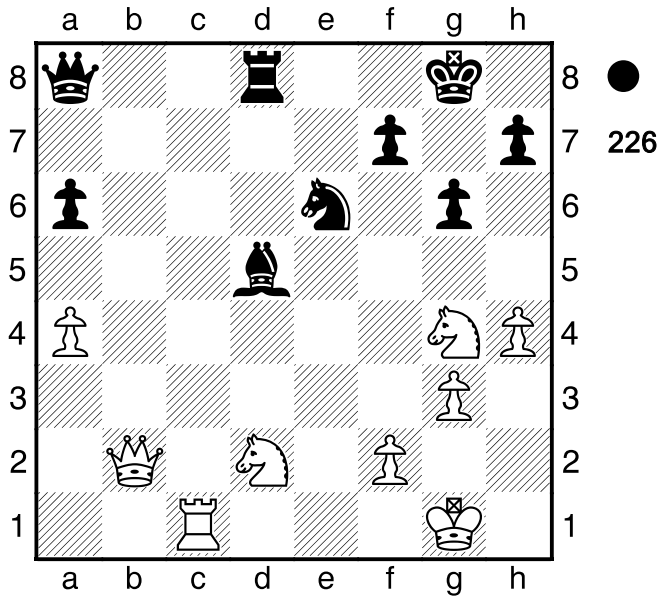
[Não 31...♖xc8 32.♘d7+-]

32.♖c1?!

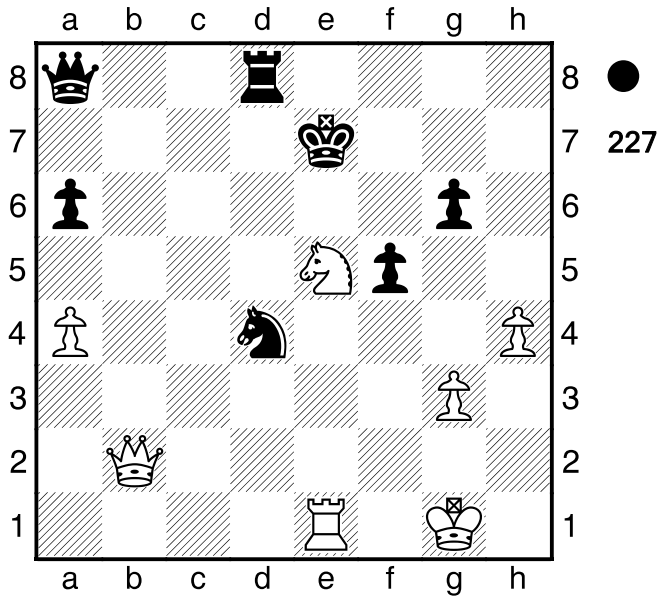
[Era Mais forte 32.exd5! ♗xd5 *(32...♖xd5?! 33.⊕g4±)*]

32...♕a8 33.exd5 ♗xd5 34.♘g4

(Diagram 226)



226



227

♗h1? Este lance de aparência ativa acaba saindo pela culatra no as pretas.

[Melhor era 34...h5! 35.♘h6+ (Também não está claro *35.♘f6+ ♔f8 36.♕e5 ♗h1 37.♘de4 ♗xe4 38.♘xe4 ♔d5⇄*) 35...♔f8 e surpreendentemente depois de 36.♕f6 *(36.♖e1 ♕b7 37.♕h8+ ♔e7 38.♕c3 ♕c6=)* 36...♔b7!± as brancas não tem golpe de nocaute.]

35.♘f6+ ♔f8 36.♘xh7+ ♔g8 37.♘f6+ ♔f8 38.f3! ♗xf3 39.♕a3+ ♔g7 40.♘xf3 ♔xf6 41.♕b2+ ♔e7 42.♘e5 Após uma longa sequência de força, as brancas podem novamente reivindicar uma clara vantagem devido ao Rei exposto das pretas. **42...♘d4 43.♖f1 f5?**

[A última chance foi 43...♕d5+-]

44.♖e1+-

(Diagram 227)

as pretas não tem mais nenhuma chance de sobreviver: **44...♕d5 45.♕b6 ♖d6 46.♕c7+ ♔f8 47.♘xg6+ ♖xg6 48.♕e7+ ♔g8 49.♕e8+**

1-0

[% evp 0,1,23, -27] Resumo do capítulo O xadrez não é um jogo em que apenas a força dos movimentos (ou a falta dela) decide o resultado de um jogo. Também é parcialmente psicológico e deve-se tentar obter o máximo de vantagem possível sobre o oponente. Devemos tentar aumentar a pressão mental de nosso oponente usando ferramentas específicas no xadrez; e manter a tensão é uma ferramenta importante. Jogar rápido, jogar com uma boa demonstração de confiança, até mesmo bater o relógio de forma assertiva podem ser armas que podem trabalhar a nosso favor nos níveis mais baixos. Mas à medida que um jogador progride no xadrez, ele deve adicionar mais ferramentas no tabuleiro que podem adicionar pressão ao nosso oponente. Jogar por uma vitória em todos os jogos, jogar por uma vitória em posições iguais,

ter uma boa preparação inicial, criar complicações voluntariamente, transpor para um final de jogo quando o adversário não está confortável em finais de jogo e assumir muitos riscos para jogar pela vitória são tais ferramentas. 1.-- Manter a tensão entre peões e peças também se enquadra nesta categoria. Os jogadores jovens geralmente liberam a tensão assim que ela aparece no tabuleiro, consertando os peões ou trocando o peão criando a tensão. Jogadores fortes, por outro lado, apreciam manter a tensão entre peões ou peças pelo maior tempo possível e a liberam somente quando é claramente a seu favor, ou se continuar mantendo a tensão pode levar a problemas.

[1.-- Ao manter a tensão, mantemos constantemente nosso oponente sob pressão, forçando-o a considerar a cada vez: "O que acontecerá se eu liberar a tensão no próximo lance?" Ele tem que estar alerta e calcular o lance para se mover e não pode fazer movimentos casuais ou intuitivos. Ao fornecer problemas concretos para o nosso oponente resolver, aumentamos a probabilidade de nosso oponente cometer um erro de cálculo - ou o forçamos a fazer um lance intuitivo sem considerar cuidadosamente as consequências, e então tentamos explorar isso em nossa vantagem.]

[% evp 0,1,23, -17] Capítulo 8 Melhorando a posição das peças Muitos jogadores de xadrez costumam fazer a pergunta: "Depois que o estágio de abertura termina, não sei o que fazer. Como faço para formar um plano? "Uma sugestão simples é perguntar a si mesmo:" Qual é a peça pior colocada na minha posição? "Sua meta é então começar a melhorá-la. 1.-- "EM SITUAÇÕES QUE ENVOLVEM MANOBRAS ESTRATÉGICAS (QUANDO O FATOR DE TEMPO NÃO FOR DE IMPORTÂNCIA DECISIVA), PROCURE A PEÇA QUE SE PODE Pior DO QUE AS OUTRAS. TORNAR ESTA PEÇA MAIS ATIVA SEMPRE SE TORNA A FORMA DE MELHORIA DE SUA POSIÇÃO. TODO "- KosIKOV, SEGREDOS DO JOGO POSICIONAL

[1.-- Na abertura, focamos principalmente em desenvolver nossas peças rapidamente, mas às vezes não as colocamos nos quadrados certos. O meio-jogo inicial é a hora de corrigi-los. Quando melhoramos a posição de uma única peça, também melhoramos nossa posição como um todo, no processo. O bom xadrez posicional consiste em melhorar nossa posição pouco a pouco e, ao mesmo tempo, tomar cuidado para não permitir que nosso oponente faça o mesmo. Assim, a profilaxia e o aprimoramento de nossas peças desempenham um papel crucial no jogo posicional.]

[1.-- Podemos ver muitos jogadores reclamando que conseguem boas posições, mas não conseguem vencê-las. Combinar a profilaxia e melhorar as próprias peças certamente ajudará a superar esse problema na técnica.]

[1.-- Muitas vezes encontramos jogadores jovens muito entusiasmados com o avanço dos peões em seus jogos. Embora em certo sentido mostre que o jogador gosta de jogar xadrez ativo e agressivo, o que em si é uma coisa boa, os movimentos do peão nem sempre são aconselháveis. Em posições em que temos vantagens posicionais de longo prazo e em posições sem ruptura de

peão, é mais importante jogar um xadrez calmo e tranquilo. Uma combinação de profilaxia e melhoria da peça seria a melhor maneira de lidar com essas posições.]
[1.-- Sempre que sentirmos vontade de fazer um lance de peão, podemos tentar nos perguntar se um lance de peça melhor está disponível na posição; e dada a escolha entre um lance peão e um lance de peça, escolha o último. Não é à toa que eles dizem: "Uma vez que um peão avança, não pode ser retirado. "]
[1.-- Os movimentos do Peão são aconselháveis quando estamos tentando lançar um ataque do peão ao ala do rei do nosso oponente, para tomar a iniciativa, para avançar nossa maioria peão para criar um peão passado, para aproveitar o espaço, para avançar um peão passado e para controlar o centro ou uma casa importante.]
[1.-- Em posições onde a tensão do peão já está presente no tabuleiro e onde movimentos forçados (xeques, capturas, ameaças e quebras do peão) são possíveis, o cálculo é uma necessidade. Em posições onde movimentos forçados estão ausentes e não há quebras de peão presentes, usar o pensamento lógico com conhecimento dos vários princípios do xadrez será a maneira ideal de encontrar a melhor continuação.]
[1.-- Para jogar xadrez lógico, como mencionei antes, é necessário um conhecimento sólido e compreensão dos princípios do xadrez. Sugiro fortemente ao leitor: dê importância à profilaxia junto com o princípio do drawback, melhore suas peças e quando todas as suas peças forem aprimoradas, mude a estrutura peão na posição.]
[1.-- Exploraremos o tópico da profilaxia no décimo capítulo. Em relação à melhoria das peças, precisamos saber como identificar as peças ativas e passivas primeiro. Isso foi tratado no Capítulo 1: Avaliação da posição, na seção "Atividade das peças".]
[1.-- Agora que sabemos identificar as peças ativas e passivas, devemos priorizar a ordem em que devem ser melhoradas, caso haja mais de uma peça passiva no tabuleiro. Aprendi a seguinte ordem em um campo de treinadores da FIDE alguns anos atrás, que considero muito útil:]
[1.-- A Ordem do Improvinl (Partes 1) PIOR PEÇA 2) RAINHA 3) RooK 4) REI 5) PEÇAS MENORES]
[1.-- A lógica é simples de entender. Suponhamos que três pacientes procurem um médico ao mesmo tempo para tratamento. Um tem enxaqueca, outro tem uma fratura na mão e o outro tem um grave traumatismo cranioencefálico. Em que ordem o médico deve tratar os pacientes? Obviamente, aquele com ferimento na cabeça tem prioridade, seguido por aquele com fratura na mão e, finalmente, aquele com enxaqueca.]
[1.-- Da mesma forma, em qualquer posição onde o pensamento lógico é necessário, precisamos fazer mais uso da profilaxia. Se isso não for necessário, precisamos nos concentrar em melhorar nossas peças passivas. Já vimos como uma peça passiva varia de acordo com a situação. Uma peça não desenvolvida, uma peça no canto do tabuleiro, uma peça que ataca um peão que é defendido por outro peão e um cavalo restringido por peões de qualquer cor

são geralmente as peças piores colocadas em qualquer posição. Eles devem sempre ter prioridade quando você estiver tentando melhorar sua posição. Se não houver "pior peça" na posição, a maior peça terá prioridade. Dada a opção entre jogar com um bispo ruim ou um Dama ruim, jogar com um bispo ruim é preferível. Pela mesma lógica, depois de melhorar o posicionamento da Dama, precisamos focar nos torres. Depois que as peças principais encontraram os melhores quadrados, temos uma pequena reviravolta. Precisamos melhorar nossa posição Rei primeiro, e só depois, procuramos melhorar as peças menores.]

[1.-- Quando melhoramos nossas peças principais, às vezes a posição Rei se torna vulnerável devido à presença da fraqueza da última fila. Para evitar isso, primeiro limpe a última fila de quaisquer pontos fracos movendo um peão próximo ao Rei. (Quando seu oponente tem apenas um bispo, é melhor manter o (s) peão (s) próximo ao nosso Rei na mesma cor do bispo para eliminar os xeques) Agora, estamos prontos para reposicionar as peças menores. Mesmo em jogos finais, dada a opção de melhorar nosso Rei ou peças menores, devemos melhorar o Rei primeiro. A exceção é se qualquer uma das peças menores for a "pior peça", então ela deve ter prioridade.]

[1.-- Não devemos seguir cegamente esta ordem, é claro. É apenas um princípio orientador. Mas funciona, digamos, 80% das vezes, o que é uma taxa de sucesso muito boa!]

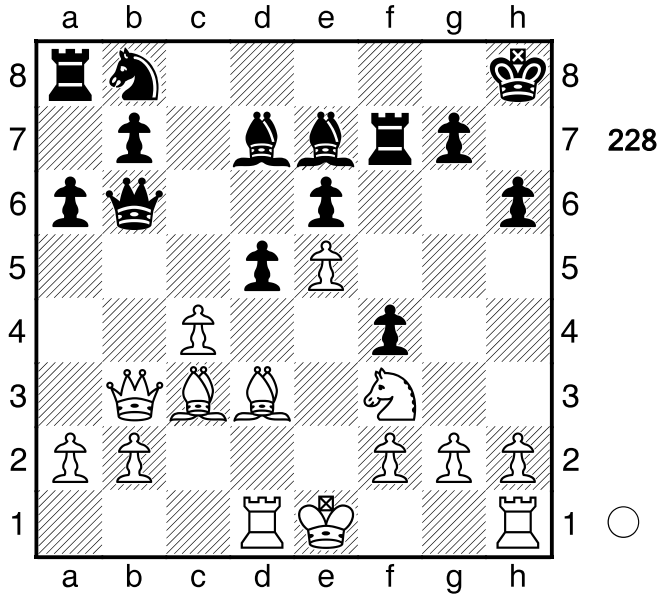
[1.-- Quando identificamos a pior peça e melhoramos, devemos ser cautelosos com a resposta de nosso oponente. Se a sua resposta torna qualquer uma das nossas peças a "pior peça", então, novamente, temos de fixar a posição desta peça antes de descer na lista pela Dama. A cada lance devemos nos perguntar: qual é a minha pior peça? Somente quando não há " piores peças "presentes, passamos para a próxima na ordem.]

[1.-- Quando usamos a profilaxia e o princípio da desvantagem (Capítulo 10), estamos negando ao nosso oponente a oportunidade de melhorar sua posição. Quando empregamos o método de aperfeiçoamento de peças, melhoramos nossa posição como um todo. Essa combinação de negar ao nosso oponente a chance de melhorar sua posição enquanto melhoramos a nossa aumenta nossas vantagens de vencer. Se aprendermos a melhorar na arte de melhorar as peças e na profilaxia, nosso jogo posicional vai melhorar significativamente.]

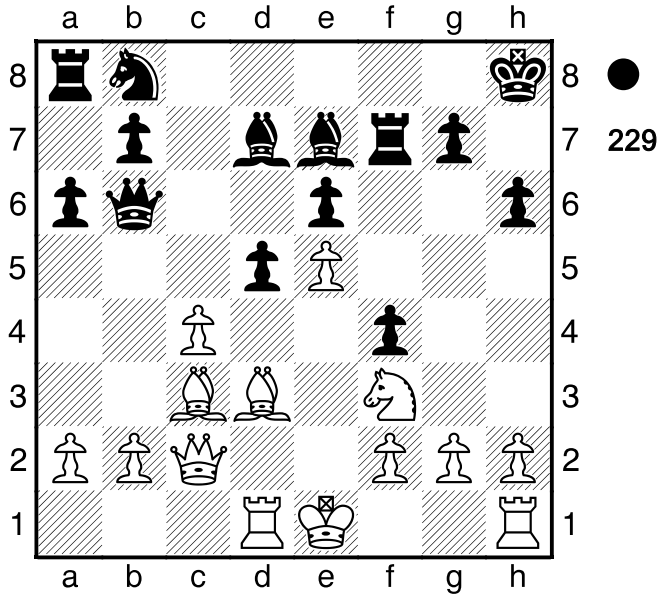
□ Grachev,Boris V
■ Popov,Valerij
Biel MTO op 42nd (6) 25.07.2009

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.e3 a6 5.♘c3 dxc46. a4 5...c5 Bxc4 Nc6 O-O Be7 6.dxc5 ♕c7 7.♗d3 ♗xc5 8.♘e4 ♘xe4 9.♗xe4 ♗d7 10.♗d2 f5 11.♗d3 0-0 12.♖c1 ♕b6 13.e4 f4 14.e5 ♗e7 a5 Qd8 15.♕b3 Rb8 Bc4 Qc8 Rfd1 15...♔h8 16.♗c3 h6 Rd2 Bd8 17.♖d1 ♖f7?+-

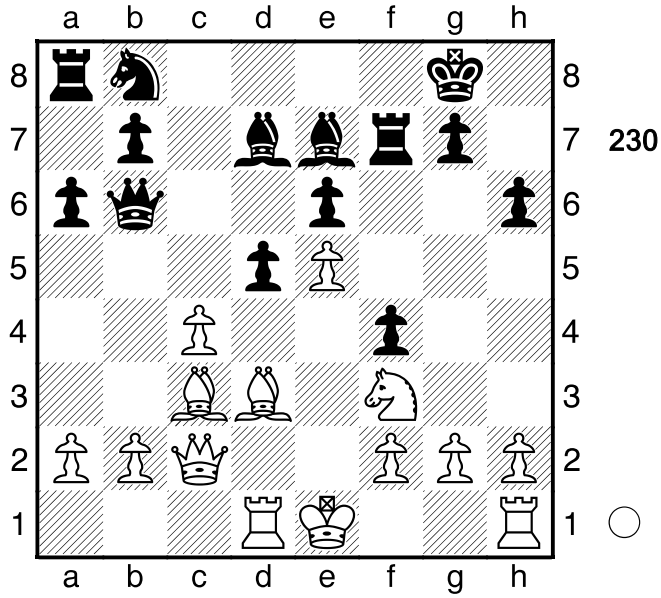
(Diagram 228)



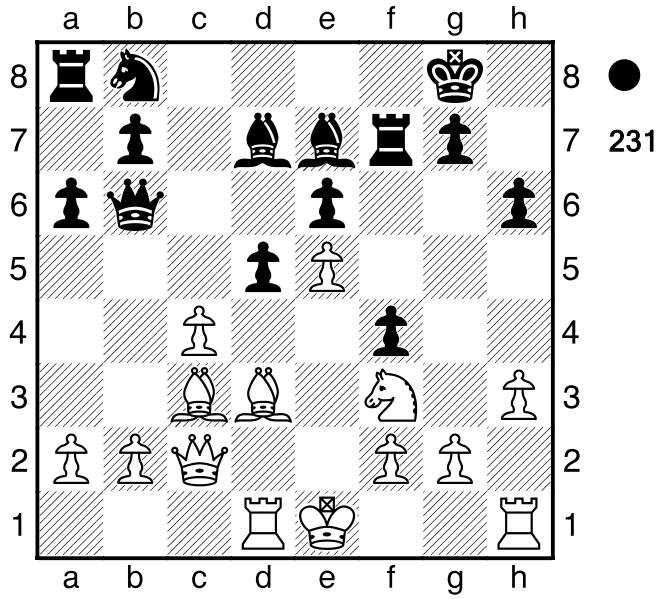
Qual é a pior peça colocada das brancas? O bispo 'c3' parece ruim, mas está cumprindo uma função importante ao defender os peões a5 e e5. O cavalo em f3 é um pouco restrito, mas também está bem posicionado para defesa, bem como um potencial ataque ala do rei. Nesta posição das brancas optou por ignorar o peão atacado em a5 e jogou 18.♕c2!?+- Declarando sua intenção de atacar o Rei das pretas. Bxa5 Qg6 Bxc3 Ng5



Em vez de recapturar automaticamente, as brancas coloca mais duas peças no prêmio! hxg5 Rxd7 Qxd7 Rxd7 Rxd7 Qh5+ Nxa5 Bxe6 Nem Rd3 Nxe5 nem Bd3 Kg8 sÃ♕o suficientes para as brancas. ApÃ∓s Rxd7 as brancas ganham com Qh5+ Kg8 Bxe6+ Kf8 Qh8+ Ke7 Qxg7+ 18...♔g8 Bxe6+ Kf8



Bxd7 Bxe5 Qxg5 Rd8 Qf5+ Bf6 Talvez ainda mais forte era bxc3 19.h3

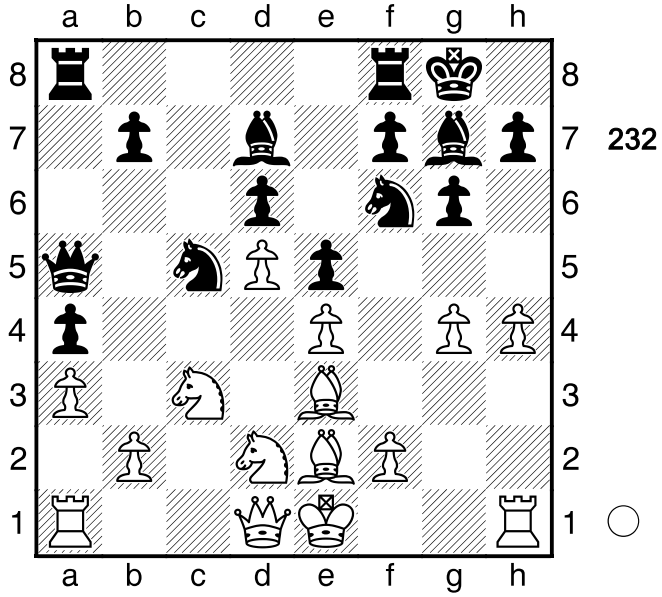


A partir daqui, as brancas passou a converter sua vantagem material: Ne7 Qg4 19...g5 20.h4 gxh4 Qxf4 Kg7 Qg4+ Kh6

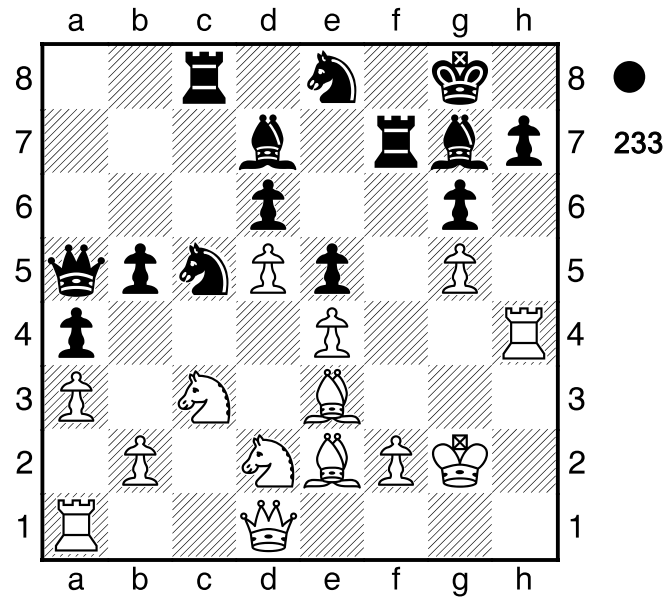
Qf4+ Kg7 Qe4 b6 21.b3 a5 22.♔f1 Ng6 Qb7 Ne7 22...♕c7 Nd5 Qc6 Ne7 Qb7 23.♗d4 Qe4 23...♗f6 Qc4 Kh6 Qf7 Rxd7 Qxf6+ Ng6 f4 Kh7 f5 Nh8 Qxh4+ Kg8 Qg5+ **1-0**

□ Lysyj,Igor
■ Stubberud,Ornulf A
EU-Cup 26th Plovdv (7.5) 23.10.2010

1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.d4 0-0 6.h3 e5 7.d5 a5 8.g4 ♘a6 9.♗e3 ♘c5 10.♘d2 ♗d7 11.♗e2 c6 12.h4 cxd5 13.cxd5 a4 14.a3 ♕a5

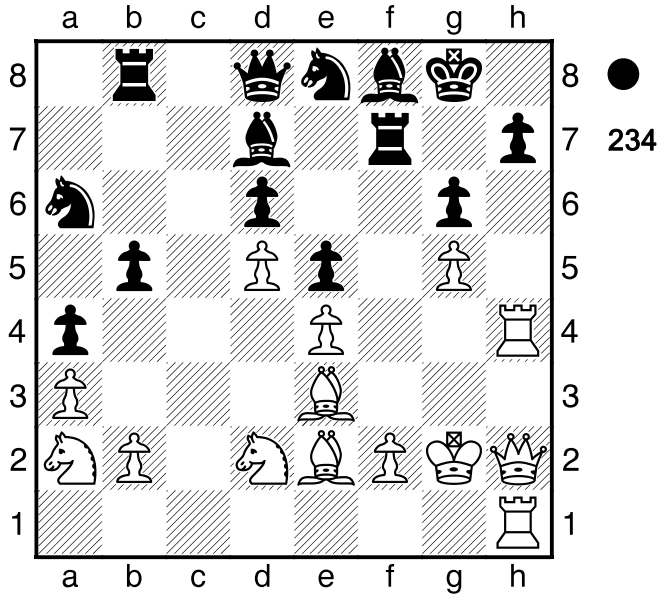


as pretas ameaçam capturar em e4.
15.♔f1! b5 16.h5! ♖ac8
[16...b4 seria respondido com 17.♘c4! ♕c7 18.axb4 ♘cxe4 *(18...♘b3 19.h6 ♗h8 20.♗b6 ♕b8 21.±a3±)* 19.♘xe4 ♘xe4 20.♖c1 ♕b7 21.♔g2 ♘f6 22.♘xd6 ♕xd5+ 23.♗f3 ♕xd1 24.±hxd1±]
17.g5 ♘e8 18.hxg6
[as brancas não queriam permitir 18.♔g2 f6⇄]
18...fxg6 19.♔g2 ♖f7
[Novamente se 19...b4 20.♘c4! ♕c7 21.axb4 ♘b3 22.♘b6 e as peças das brancas estão dominando.]
20.♖h4!

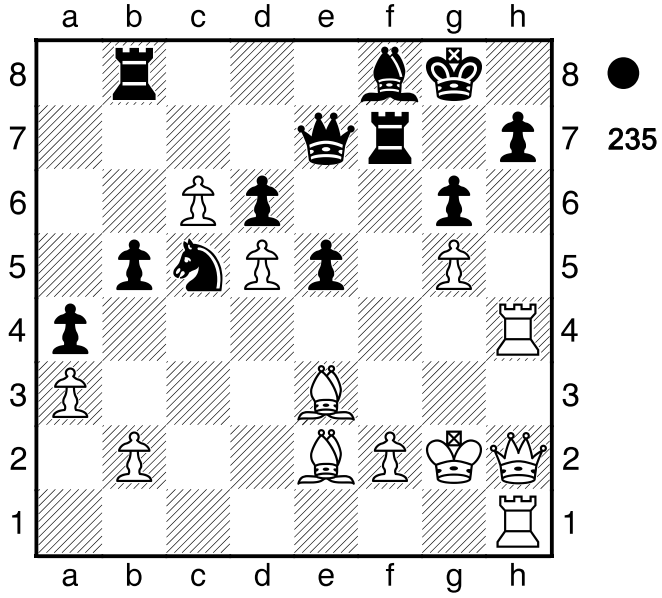


Uma vez que, por enquanto, a contra-jogada das pretas com b5 -b4 está sob controle, as brancas continuam com sua própria jogada na ala do rei. **20...♗f8 21.♕h1 ♖b8 22.♘a2!?** Gastando outro lance para impedir o contra-ataque das pretas.
[Mais forte era o direto 22.♕h2! b4 23.♘c4 ♕c7 24.axb4 ♖xb4 25.♖h1 ♗c8 onde as brancas tem uma bela descoberta 26.♘xe5! dxe5 27.d6 ♗xd6 28.♘d5 ♕b7 29.♘xb4 ♕xb4 30.♖xh7+-]
22...♕d8 23.♕h2 ♘a6 24.±h1±

(Diagram 234)



♕e7 25.♘f3 Pretendendo Ne1l-d3, assumindo o controle sobre b4 e também apoiando um f2-f4 posterior. 25...♖c8 26.♘e1 ♖c7 27.♘d3 ♖c2 28.♗d1 ♖c7 29.♘db4! ♘c5 30.♘c3! Os cavalos das brancas trabalham juntos para encerrar a ala da dama. 30...♖c8 31.♗e2 ♖b8 32.♘c6! ♗xc6 33.dxc6 ♘c7 34.♘d5 ♘xd5 35.exd5+-



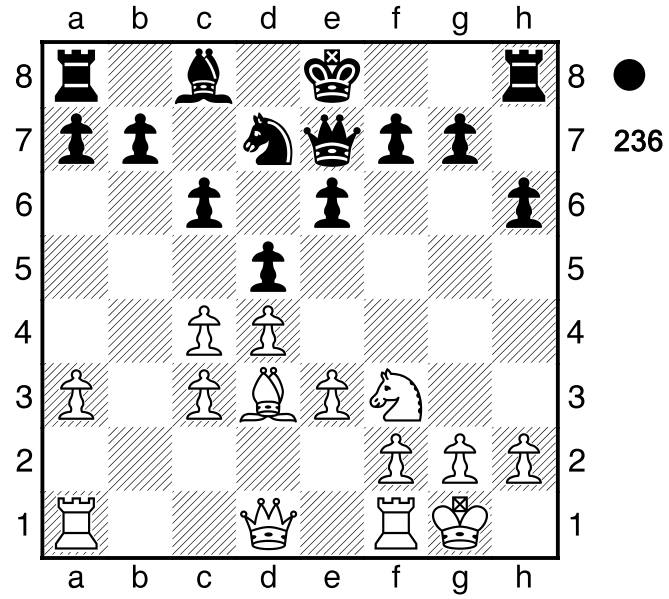
♘a6 36.♗d3 Com a ideia de Bxg6. 36...♖g7 37.♕g3 ♕f7 38.♕f3 ♕xf3+ 39.♔xf3 ♘c7 40.♖b4 ♘xd5 41.♖xb5

[Claro que não 41.♗c4? ♦f7+!∓]

41...♖xb5 42.♗xb5 ♘xe3 43.fxe3 1-0

□ Geller,Efim P
■ Keres,Paul
Interzonal-09b (8) 03.08.1973

1.c4 c6 2.d4 d5 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.♗g5 h6 6.♗xf6 ♕xf6 7.e3 ♘d7 8.♗d3 ♗b4 9.0-0 ♕e7 10.a3 ♗xc3 11.bxc3

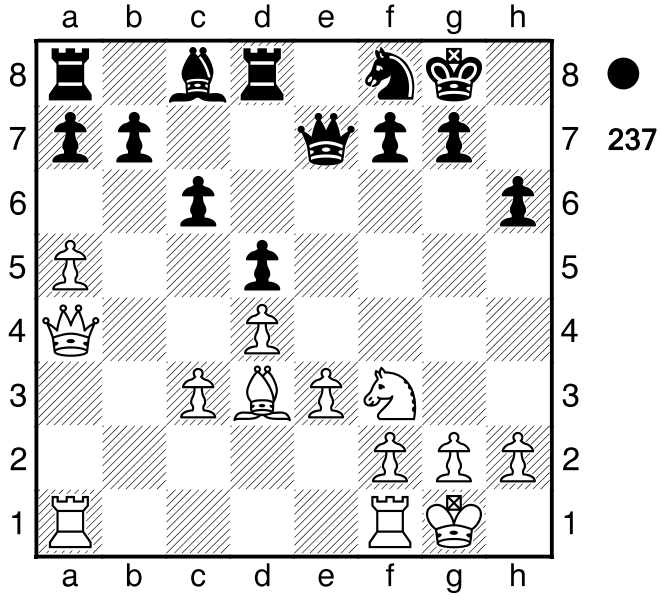


0-0?

[Era melhor começar com 11...dxc4 12.♗xc4 e então roque: 0-0±]

12.cxd5 exd5± as brancas tem a coluna b semiaberta e pode colocar o peão de b7 sob pressão. As casas escuras no centro e ala da dama são fracos para as pretas e as brancas podem esperar ganhar o controle deles com um jogo correto. É muito difícil para as pretas gerar seu próprio contra-ataque na ala do rei ou no centro, o que significa que ele estará condenado à defesa passiva. 13.a4! as brancas visam jogar a5 e corrigir a fraqueza do peão em b7, e também limpa

a casa a3 para uma possível ocupação posterior por sua Dama. **13...♖d8 14.a5 ♘f8** Ameaçando Bg4, trocando o bispo ruim. **15.♕a4!**



Saindo da cravada potencial, conectando as torres e preparando um Qa3 ou Qb4 posterior. **15...♗d7**

[Claro agora 15...♗g4 pode ser respondido com com 16.♘e5]

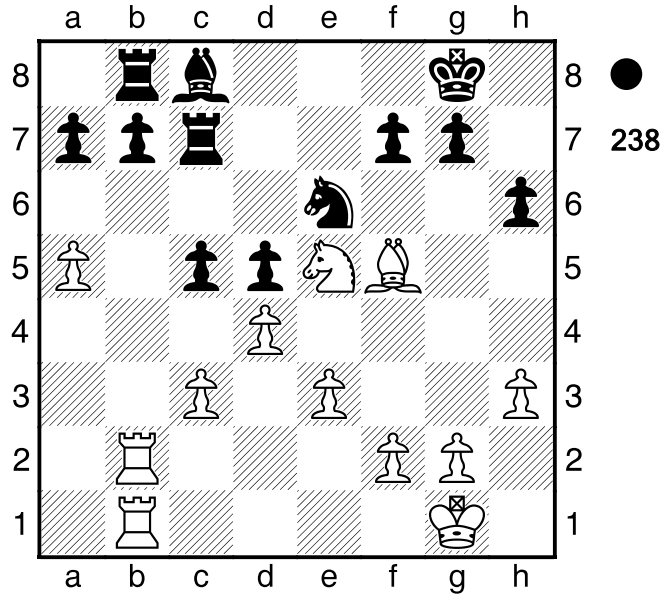
16.♖fb1 ♖ab8 17.♦a3!± O tempo é tudo: as brancas vão para esta qualidade somente após o lance de desenvolvimento Rfb1 **17...♕xa3 18.♖xa3 c5 19.♖a2!**

[as brancas querem dobrar na coluna B, mas não conseguiu jogar 19.♖ab3 devido a c4]

19...♖dc8 20.♖ab2 ♖c7 21.h3! Depois de melhorar a torre, as brancas elimina sua fraqueza na linha de fundo.

21...♘e6 22.♘e5 ♗c8 23.♗f5

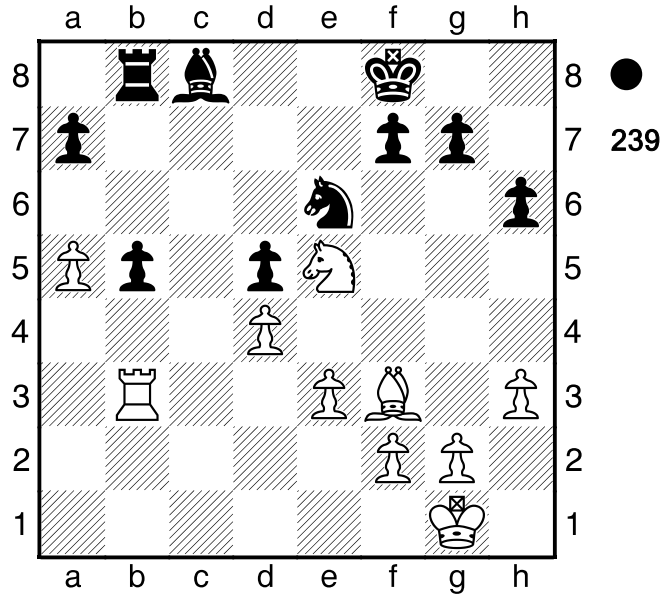
(Diagram 238)



Podemos ver claramente a diferença na atividade das peças para ambos os lados. **23...♔f8 24.♗g4!** Reencaminhando para f3 para atingir o peão de d5. **24...cxd4 25.cxd4 ♖c3**

[as pretas tem que ir para contra-ataque ativo. 25...♔e7 é insuficiente após 26.♗f3 ♔d6 27.♖b5+-]

26.♖b3! Prevenindo todos os contra-ataques trocando a única peça ativa das pretas. **26...♖xb3 27.♖xb3 b5 28.♗f3+-**



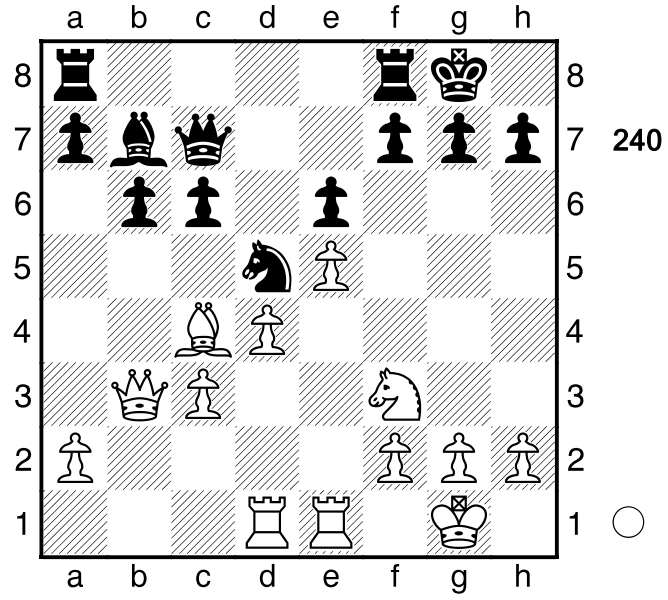
O resto é fácil. **28...b4**

[28...♘c7 seria respondido com 29.♖c3]

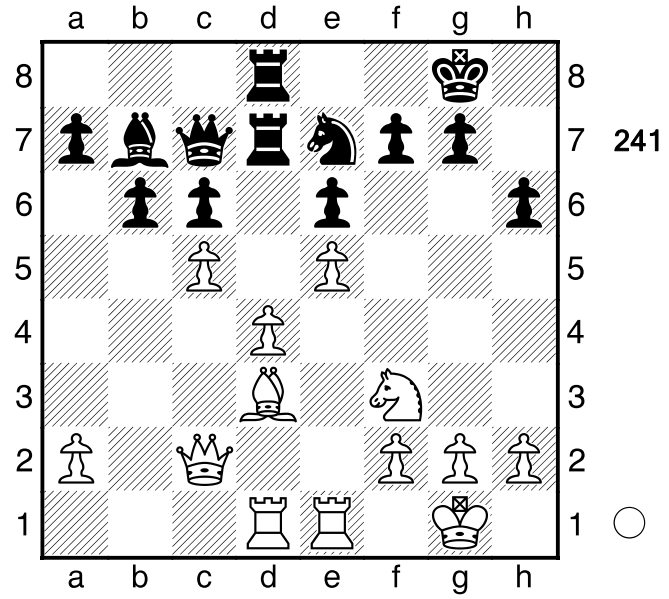
29.♘c6 ♖b7 30.♗xd5 ♗d7 31.♘e5 ♗a4 32.♗xb7 ♗xb3 33.♘d3 ♔e7 34.♘xb4 ♔d6 35.f3 f5 36.♗c8 g5 37.♗xe6 ♗xe6 38.f4 gxf4 39.exf4 ♗c4 40.♔f2 ♗e6 41.♔f3 ♗b3 42.g4 ♔e6
1-0

□ Landa,Konstantin
■ Svane,Rasmus
Politiken Cup 32nd (3) 01.08.2010

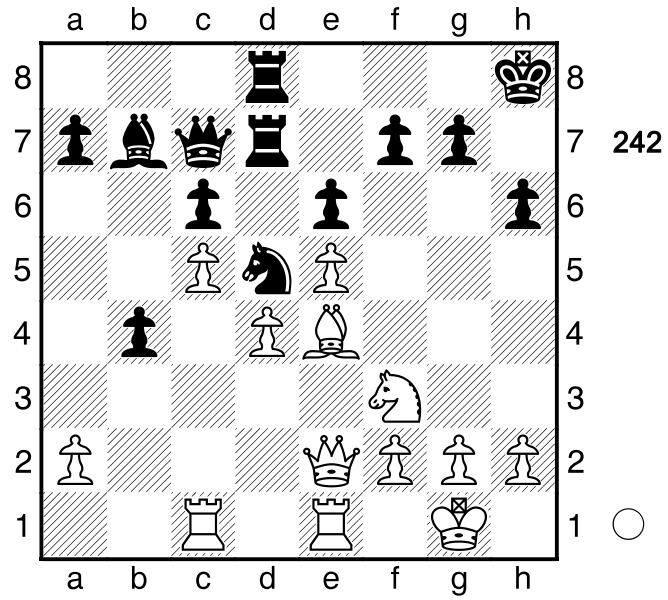
1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 c6 4.♕b3 e6 5.♗g5 ♘bd7 6.♘c3 ♗e7 7.e3 0-0 8.♖d1 b6 9.♗d3 ♗b7 10.0-0 dxc4 11.♗xc4 ♘d5 12.♗xe7 ♕xe7 13.e4 ♘xc3 14.bxc3 ♘f6 15.♖fe1 ♕c7 16.e5 ♘d5



as pretas estão prontas para a ruptura do peão libertador c6-c5. **17.♗f1!** Profilaxia contra c5. **17...♘e7**
[17...c5 seria respondido com 18.c4! ♘e7 19.d5±]
18.c4 Novamente evitando c5. **18...♖fd8**
A luta continua, cobrindo a casa d5 as pretas novamente ameaça avançar seu peão 'c'. **19.c5!** ♖d7 Com a intenção de dobrar torres na coluna d e jogar Nf5 para pressionar o peão de d4. **20.♗d3?!**
[20.♘g5!? era mais forte: bxc5 *(20...h6 21.♦e4±)* 21.dxc5 ♖d5 22.♦c4±]
20...♖ad8 21.♕c2 h6



22.♗h7+! Uma ideia típica, levar o Rei para o canto onde não protege f7 e está mais longe do centro no caso de um final de jogo. **22...♔h8 23.♗e4 ♘d5 24.♖c1** Como as pretas dobrou na coluna d, as brancas não quer permanecer em uma cravada indireta, então a torre se move para a coluna c onde protege o peão de c5. As brancas também se prepara para criar ameaças de acasalamento com as manobras Qe2, Bbl e Qe4. **24...b5 25.♕e2**
[Outro ponto de 25.g4 é que agora as pretas não podem jogar Nc3.25.g4 é uma forma interessante de jogar para um ataque direto à ala do rei, mas as brancas não quer complicar a situação e, em vez disso, prepara lentamente um ataque, uma vez que as pretas não tem contra-jogo óbvio.]
25...b4
(Diagram 242)



26.♗c2?!

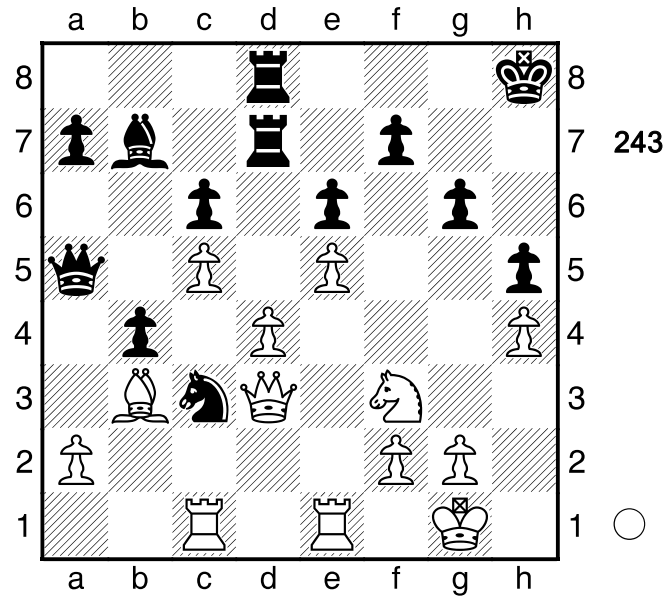
[26.♗xd5!? era uma alternativa séria, uma vez que as pretas acabou de fazer o enfraquecimento do peão mover b4, dando as brancas a opção de trocar de planos e jogar para abrir a ala da dama com a2-a3: ♖xd5 27.a3 bxa3 28.♔a1±]

26...♘c3 27.♕d3 g6 28.h4

[Mais uma vez, forte teria sido o primeiro lançamento 28.a3!? a5 29.axb4 axb4 e depois de 30.h4 como as brancas podem esperar usar mais tarde a coluna aberta.]

28...h5 29.♗b3 Defendendo o peão de a2 e também preparando um possível sacrifício em 'e6'. **29...♕a5**

(Diagram 243)



30.♕e3?!

[Forte foi o avanço imediato 30.♘g5! ♖f8 31.♗xe6! fxe6 32.♕xg6 ♕xa2 33.♖c2! ♕b3 34.♕h6+ ♔g8 35.♘xe6+-]

30...♔g7 31.♕g5 ♖e8 32.♕f6+ ♔g8 33.♕f4! Ganhando tempo devido à ameaça **33...♔g7 34.♖c2 ♕d8**

[A melhor defesa era 34...♗a6 mas ainda depois de 35.♖e3 ♘d1 36.♖d2! ♘xe3 37.fxe3± as pretas não poderão defender a ala do rei.]

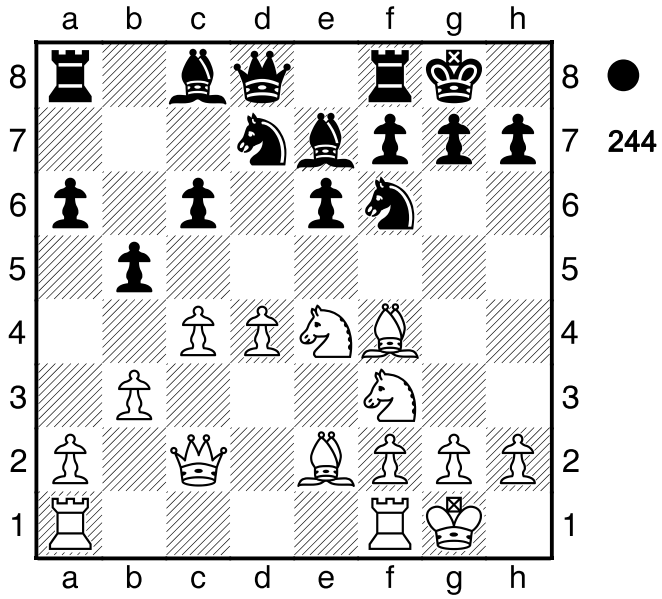
35.♗c4 a5 36.♖d2 ♕e7 37.♕e3 ♖a8 38.♕d3 ♕d8 39.♘g5 ♘d5 40.g3 ♘c7 41.♘e4 ♗a6 42.♗xa6 ♖xa6 43.♘f6 ♘b5 44.♖e4! ♖aa7 45.g4+- ♘c3 46.gxh5! ♘xe4 47.♕xe4 ♖d5 48.hxg6 fxg6 49.h5 ♖f7 50.♕xg6+ ♔f8 51.h6 ♔e7 52.♕g5

1-0

□ Koneru,Humpy
■ Kononenko,Tatiana
EU-Cup (Women) 15th (1.1) 17.10.2010

1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 ♘f6 4.♘c3 a6 5.♕c2 b5 6.b3 e6 7.♘f3 ♘bd7 8.♗e2

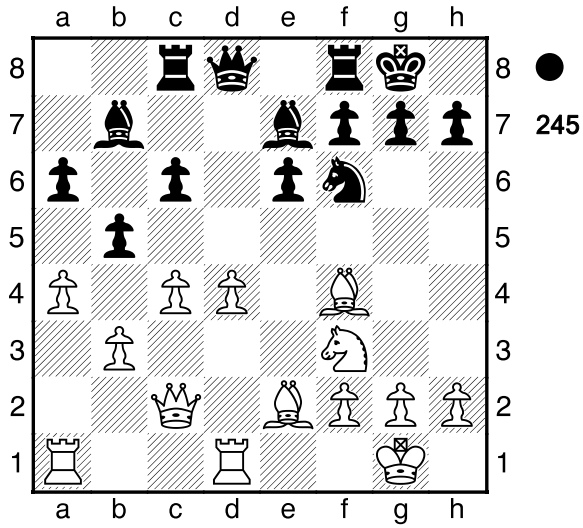
♗d6 9.0-0 0-0 10.e4 dxe4 11.♘xe4 ♗e7 #] O descoberto final. 12.♗f4



♘xe4 13.♕xe4 ♗b7 14.♖fd1 Destacando a desvantagem do lance anterior das pretas. 14...♖c8 15.a4± Isso torna mais difícil para as pretas atingir as quebras de peão padrão c6-c5 ou e6-e5. Em muitas aberturas, principalmente com as peças das pretas, é importante conseguir uma certa ruptura de peão no centro no momento certo, ou então correr o risco de ficar preso com uma posição passiva. 15...♘f6 16.♕b1! Ao manter a pressão no peão 'b5', as brancas inibe a ruptura do peão 'c5'. Sem jogar c5, as pretas estarão condenado à passividade. Para permitir esta ruptura, as pretas tem de afastar a Dama em e4 ou defender o bispo de b7 e libertar a tensão na ala dama com b5 -b4 ou capturando em a4 ou c4. No último caso, as brancas ganharia o controle da coluna b.

[16.♕c2?!

(Diagram 245)



bxc4 17.bxc4 c5⇄]

16...b4

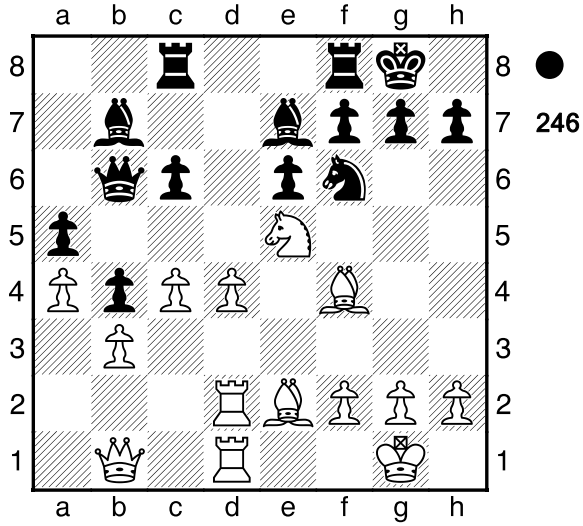
[ficaria desconfortável em frente à torre em c8 e também após uma troca de peão em c4 as brancas já não teria controle sobre a coluna b-: 16...bxc4 17.bxc4 Após ♗a8 18.c5! o bispo de b7 agora está sob ataque.]

17.♘e5 a5

[e o bispo das pretas parece terrível. 17...c5 18.dxc5 ♕a5 19.c6! ♗xc6 20.♘xc6 ♖xc6 21.♔f3± Se agora]

18.♗f3 Com o par de bispos e um peão protegido passado, as brancas são claramente melhores.

[18.♖a2!? ♕b6 19.♖ad2



Não há ruptura de peão para as brancas na posição, então as brancas devem ficar de olho nas ideias das pretas e também continuar melhorando suas próprias peças.]

18...♕b6 era outra maneira de lidar com a posição, seguido por Bf3. Esta é outra vantagem de 16.Qb1 sobre 16 .Qc2.

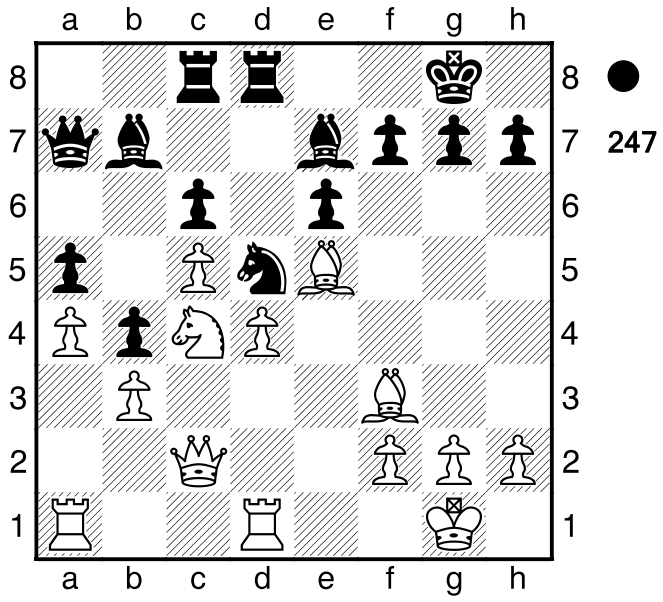
19.♕c2?!

[19.c5 ♕a7 20.♔c2± Defendendo o bispo de b7 e ameaçando c5.]

19...♖fd8?!

[19...c5! era a ordem de movimentação correta. 20.d5 ♗d6 21.♗g3 ♖fe8! era a última chance das pretas para essa ruptura do peão, que daria às suas peças um espaço para respirar:]

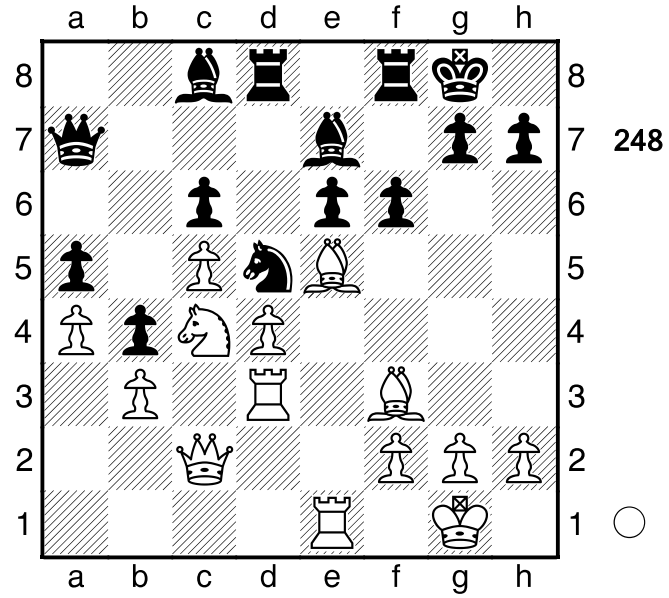
20.c5! ♕a7 21.♘c4! com a ameaça de 22. . . exd5 teria dado o contra-ataque adequado as pretas. **21...♘d5 22.♗e5!**



Embora este cavalo estivesse muito bem em 'e5', ele estava bloqueando a diagonal do bispo de f4. **22...♖f8** Provocar f7-f6, o que enfraqueceria o peão 'e6' e também impediria as pretas de jogar Bf6 posteriormente. **23.♖e1**

[as pretas indicam que ele não tem um plano ativo e está lutando para encontrar bons movimentos úteis. Como aprendemos nos capítulos anteriores, em tais situações não devemos tentar forçar as coisas, mas sim melhorar lentamente nossa posição e somente depois que todas as nossas peças estiverem nas melhores posições devemos jogar de forma mais concreta. Lembre-se de que é mais difícil defender essas posições do que "processá-las". 23.♗xd5 cxd5 24.♔d6± Tentando melhorar as duas torres.]

23...♖cd8 24.♖ad1 ♗c8 25.♖d3! também foi possível, mas como mencionei antes, não devemos forçar as coisas em posições dominantes onde o oponente não tem contra-jogo. **25...f6**



as pretas só tem uma peça bom, o cavalo em d5, então as brancas remove qualquer alvo possível para ele. Mesmo que as pretas joguem Nc3, ele não atacará nada. **26.♗d6 ♗xd6 27.♘xd6 ♗d7 28.♗e4!** as pretas decide finalmente fazer algo, mas acaba enfraquecendo sua posição de qualquer maneira. **28...f5 29.♗f3**

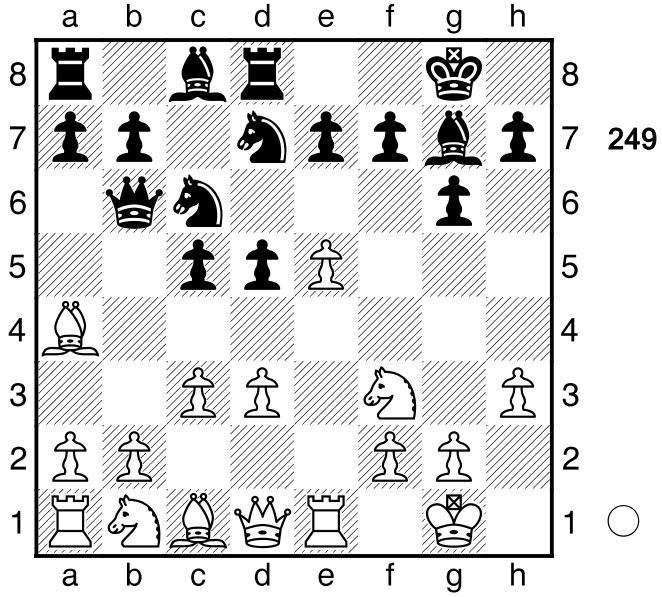
[Provocando mais fraquezas na ala do rei das pretas. 29.♗xd5 cxd5

(Também seria completamente

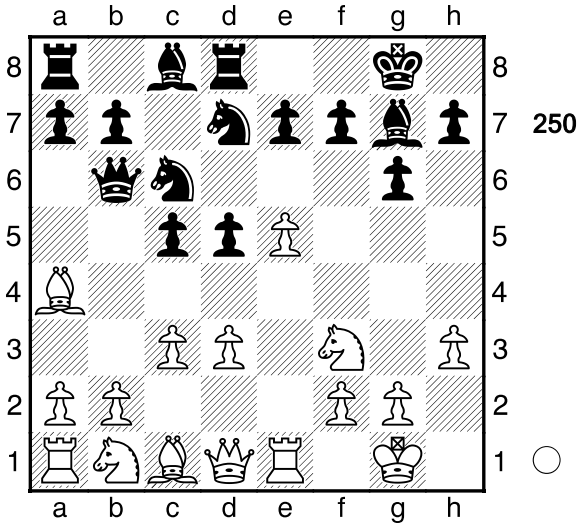
esmagador *29...exd5 30.♖e7+-)*
30.f4+-]
29...♕c7 30.h4 ou **30...♖f6 31.♖d2 ♗c8 32.♖de2 ♗d7 33.♕c4 ♖a8 34.♖e5**
[Limpando a última fila e reduzindo ainda mais as pretas na ala do rei.
34.♖xe6? Aumentando lentamente a pressão. ♗xe6 35.♖xe6 ♖xe6 36.♗xd5 cxd5 37.♕xd5 ♖ae8 38.♘xe8 ♕f7-+]
34...♖af8 35.♕a6 ♖b8 36.♘c4+-
seria desnecessário e ineficaz: **36...♗c8 37.♕xa5 ♕b7 38.♗xd5 cxd5 39.♘b6 ♕c6 40.♕xb4 ♗a6 41.♕a5 ♗c8 42.♕b5 ♕c7 43.a5 f4 44.f3 h6 45.♕e2 ♖f8 46.b4 ♕d8 47.h5 ♗d7 48.b5 ♗e8 49.♖xe6 ♗xh5 50.♖e7 ♗f7 51.♘d7 ♕xa5 52.♘xb8 ♖xb8 53.♖xf7 ♔xf7 54.♕e6+ ♔f8 55.♕d6+**
1-0

□ Muminova,Nafisa
■ Hou,Yifan
Sharjah FIDE GP (Women) (1) 25.08.2014

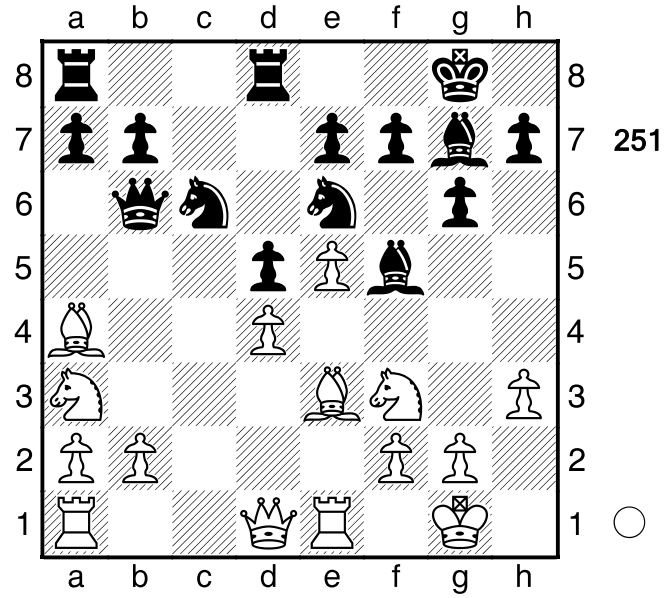
1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 g6 4.0-0 ♗g7 5.c3 ♘f6 6.♖e1 0-0 7.h3 ♕b6 8.♗a4 ♖d8 9.d3 d5 10.e5 ♘d7



as brancas ganham um peão e com ele o jogo. **11.d4**
[

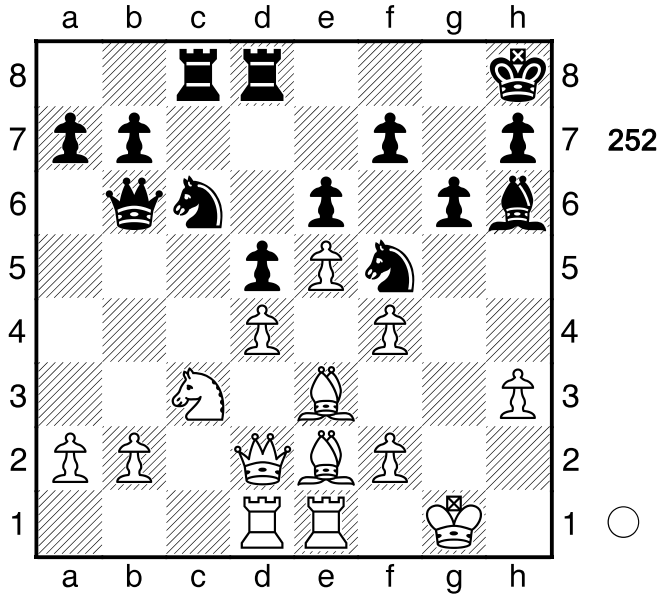


11.e6? fxe6 12.♖xe6 ⩲de5∓]
11...♘f8 Ruim seria **12.♘a3**
[12.dxc5 ♕xc5 Observe que as pretas não trocaram peões em d4, o que apenas liberaria a casa c3 para cavalo das brancas.]
12...cxd4! é possível, mas deixaria o peão 'e5' das brancas fraco. **13.cxd4 ♗f5**
Agora que Nc3 não é possível, as pretas troca em d4. **14.♗e3 ♘e6!**

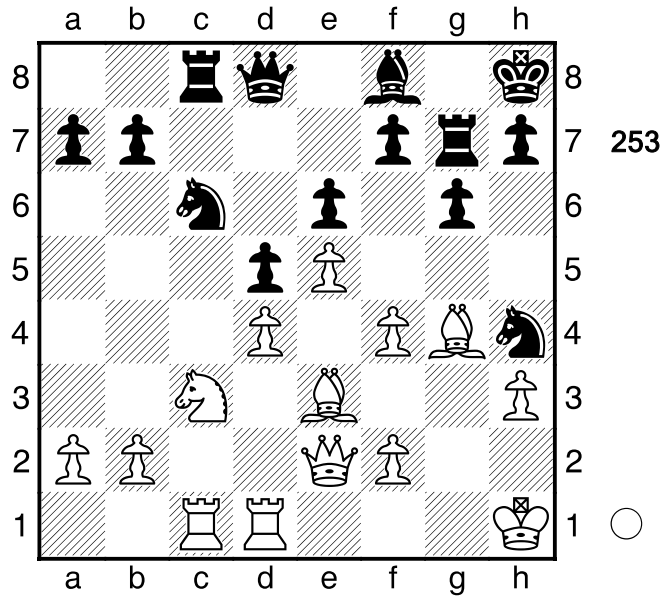


As peças das pretas são visivelmente

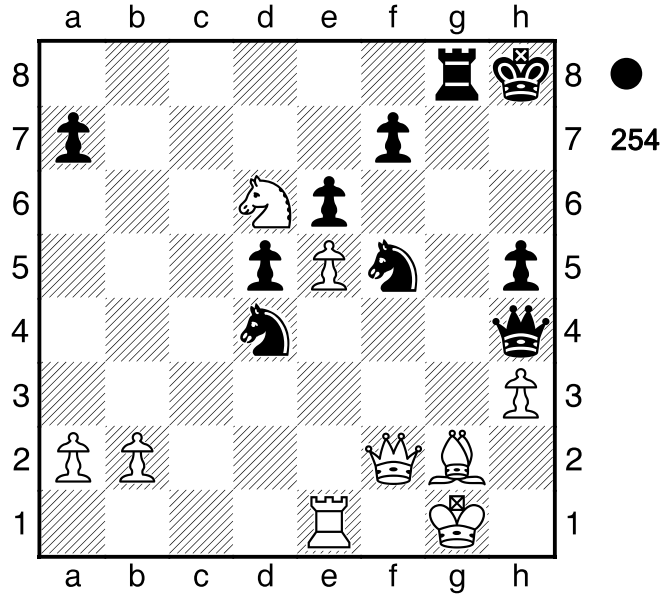
mais confortáveis do que as brancas.
15.♕d2 ♗e4 16.♖ad1 ♗xf3
[Amarrando a Dama das brancas em defesa do peão de d4. 16...f6! 17.exf6 ♗xf3! 18.fxe7 (Ainda mais forte era 18.gxf3 ⩲xf6∓) 18...♘xe7 19.gxf3 ♘f5 20.♔h1 ⩲f8∓]
17.gxf3 ♖ac8 18.f4 ♔h8 ou 19.♗b5 ♗h6 20.♗e2 ♘g7 21.♘b5 ♘f5 22.♘c3 e6



Ambos os jogadores concluíram o desenvolvimento e não há quebras de peão na posição. Portanto, ambos os jogadores devem tentar melhorar a posição de suas peças. As pretas deseja realocar o cavalo 'e6' para f5 por meio dos movimentos Bh6 e Ng7, então ela faz alguns movimentos preparatórios nessa direção. 18 . . Rh8 permite Rg8, preparando um g6-g5 posterior. 23.♗g4 ♘h4 24.♔h1 ♖g8 25.♖c1 ♗f8
Defendendo d5 e liberando a torre de d8 para um papel ativo posteriormente, bem como desocupando o e7-casa para o cavalo de c6. 26.♖ed1 ♕d8 27.♕e2 ♖g7!
[Preparando h5. 27...h5?? O imediato 28.♗xh5!]

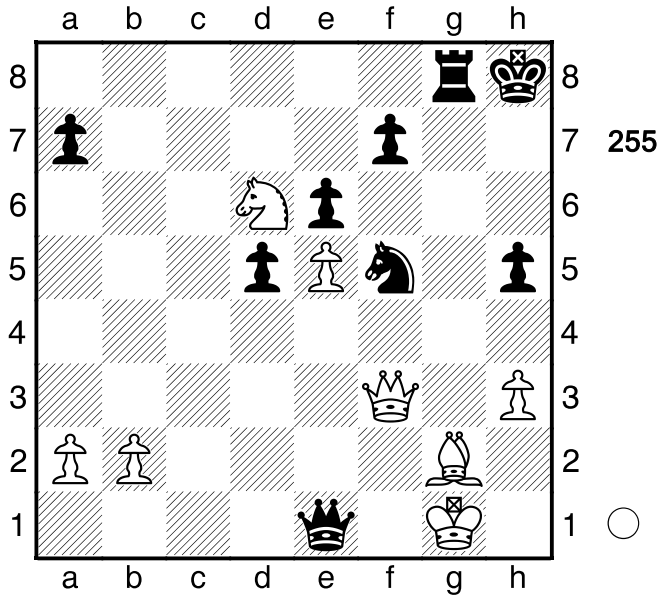


Para afastar o bispo de g4 com h7-h5 e cobrir os quadrados c5 e d6 fracos se o cavalo das brancas tentar acessá-los depois. 28.♘a4 h5 29.♗f3 ♘f5 30.♗g2 ♕h4 31.♕d2 ♗e7 32.♘c5 g5!-+
seria executado em 33.♘xb7 gxf4 34.♗xf4 ♖cg8 35.♗g3 ♖xg3! 36.fxg3 ♘xg3+ 37.♔g1 ♗g5 38.♕f2 ♗xc1 39.♖xc1 ♘xd4 40.♖e1 ♘gf5 41.♘d6



Exatamente quando as brancas conseguem criar algumas ameaças na ala

dama as pretas, greves na ala do rei.
41...♘f3+! 42.♕xf3 ♕xe1+

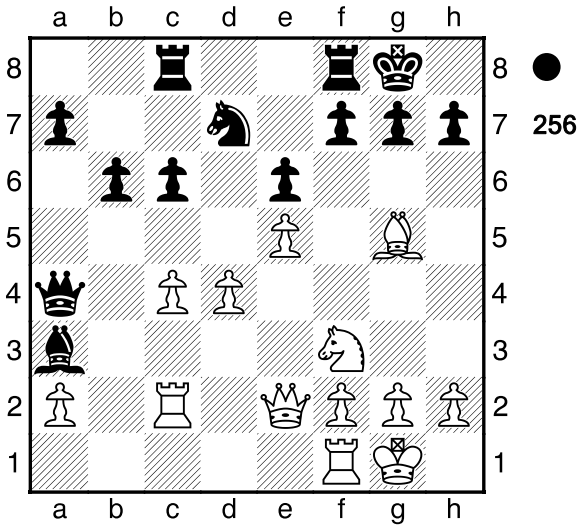


0-1

□ Carlsen,Magnus
■ Mamedyarov,Shakhriyar
Gashimov Memorial-A 1st (1) 20.04.2014

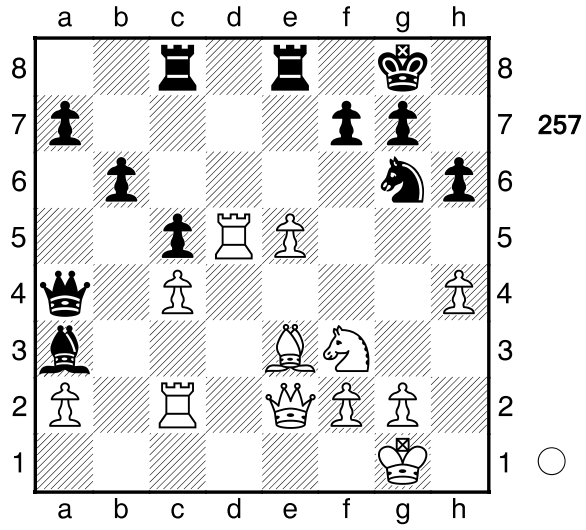
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.♗g5 ♘bd7 6.e3 ♕a5 7.cxd5 ♘xd5 8.♖c1 ♘xc3 9.bxc3 ♗a3 10.♖c2 b6 11.♗e2 ♗a6 12.0-0 ♗xe2 13.♕xe2 0-0 14.e4 ♖ac8 15.e5 ♕a4 as brancas não cometeram nenhum erro grave neste jogo, mas o jogo das pretas foi muito impressionante. Ela encontrou os quadrados certos para suas peças e escolheu o flanco correto para focar seu jogo. **16.c4! ♖fe8**
[

(Diagram 256)



as pretas ameaçam b6-b5 para controlar os quadrados claros. 16...c5 Ganhando espaço, abrindo a terceira linha para a torre de c2 e bloqueando a Dama das pretas do centro. As brancas agora também pode atender 17.d5!]
[com 16...b5 17.c5!± Após]
17.♖d1 as brancas devem ser capazes de gerar ameaças na ala do rei, uma vez que as peças das pretas são completamente cortadas dessa área do tabuleiro. **17...c5 18.d5! exd5 19.♖xd5**
[19.cxd5 Agora que as brancas concluiram seu desenvolvimento, ele pode se concentrar na criação de um ataque ala do rei, uma vez que as peças das pretas estão longe desse lado do tabuleiro. ♘xe5 20.♘xe5 ♖xe5 21.♕xe5 ♕xc2 22.♔e1↑ também valeu a pena considerar desde depois de]
19...♘f8 20.h4! D-peão das brancas é bastante forte. **20...h6 21.♗e3 ♘g6 22.♕d3!**
[

(Diagram 257)



Ajudando no ataque ala do rei e na defesa da primeira linha das brancas. 22.h5 O imediato ♘e7 23.♖d6 ♘f5 permitiria]

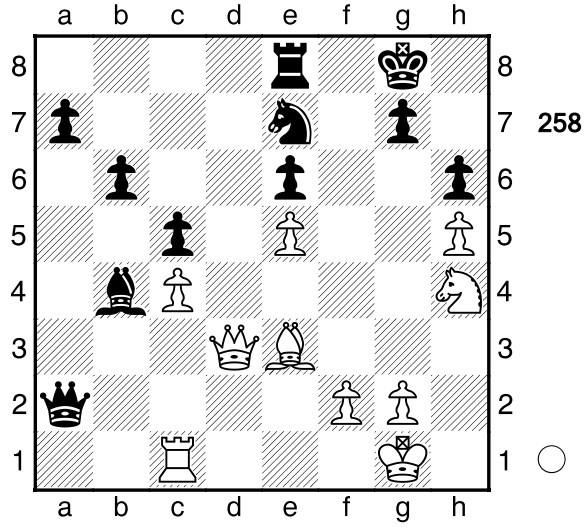
22...♖e6 23.h5 ♘e7 24.♖d6 ♗b4

25.♖c1! então as brancas primeiro jogam o Qd3 profilático. **25...♖e8**

[25...♕xa2? Deslocando a torre para a coluna d. As brancas s a ameaça ao seu peão de a2, colocando mais fé em suas próprias ameaças na ala do rei e no centro. 26.♖d8+ ♖xd8 27.♕xd8+ ♔h7 28.♕f8+-]

26.♖xe6 fxe6 27.♦h4!± apenas perde para **27...♕c6**

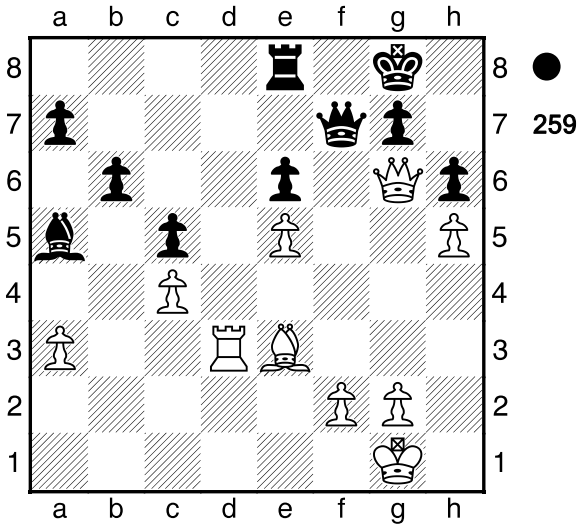
[27...♕xa2?



A ala do rei das pretas estão cada vez mais exposto. Sua torre e cavalo são colocados passivamente enquanto seu bispo e Dama estão quase completamente fora de jogo. 28.♕d7 ♔f7 29.♘g6 ♕a6 30.♖d1! ♕xc4 31.♖d3 a5 32.♗d2! ♗xd2 33.♖f3++-]

28.a3 ♗a5 29.♖d1 ♕c7 30.♘g6 ♘xg6 31.♕xg6 ♕f7 32.♖d3! seria suicida: **32...a6**

[

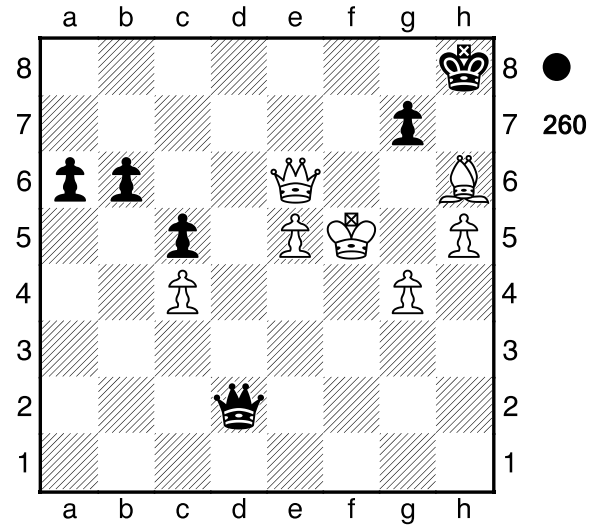


Não permitindo que o bispo das pretas apareça em c3. 32...♕xg6 33.hxg6 ♔f8 34.f4±]

33.a4 ♖f8 34.g4! ♕e8 35.♖d6 ♕xa4 Trocar rainhas não traz muito alívio para as pretas: **36.♕xe6+ ♔h8 37.♗xh6!** Permitindo um avanço do wmnmg, mas as pretas estavam perdendo de qualquer maneira. **37...♕a1+ 38.♔g2 ♖xf2+ 39.♔xf2 ♕e1+ 40.♔g2 ♕e4+ 41.♔h3 ♕h1+ 42.♔g3 ♕e1+ 43.♔f4 ♗d2+ 44.♖xd2 ♕xd2+ 45.♔f5 gxh6**

[

(Diagram 260)



Agora, a única esperança das pretas é perpétuo. 45...♕d3+ Após 46.♔g5 ♕e3+ 47.♔g6 ♕xh6+ 48.♔f7 ♕xe6+ 49.♔xe6 Escapa Rei das brancas: a5 50.♔f7 a4 51.e6 a3 52.e7 a2 53.♔g6! a1♕ 54.e8♕#]

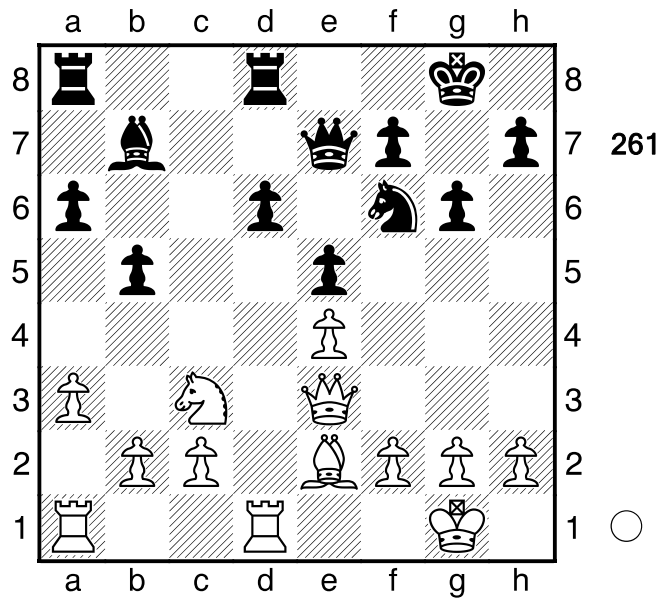
46.♕e8+ ♔g7 47.♕e7+ e as brancas ganham a corrida rainha:

1-0

□ Salgado Lopez,Ivan
■ Caruana,Fabiano
Pamplona 18th (2) 23.12.2008

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.♗d3 ♘f6 6.0-0 d6 7.♕e2 g6 8.♘c3 ♗g7 9.♘f3 ♘c6 10.♗f4 ♘h5 11.♗e3 0-0 12.♕d2 b5 13.♖fd1 ♗b7 14.a3 ♕e7 15.♗e2 ♖fd8 16.♘d4 ♘xd4 17.♗xd4 ♗xd4 18.♕xd4 e as pretas abandonaram sem esperar por **18...e5 19.♕e3 ♘f6**

(Diagram 261)



20.♖d2 ♖ac8 21.♗f3?!

[Controlando a casa d5 e colocando pressão no peão de e4. 21.f3 Correto era d5! 22.exd5 ♘xd5 23.♘xd5 ♖xd5 24.♖xd5 ♗xd5= depois do qual o bispo de b7 e o cavalo de f6 tornam-se passivos, então as pretas devem ser reproduzido imediatamente]

21...♖c5 22.♖ad1 com igualdade.

22...♕c7 Ameaçando 23. Qxc5! **23.♕e2** Dama atrás da torre é uma configuração mais ativa do que a torre atrás da Dama.

23...♔g7 Parando a ameaça das pretas de a6-a5 e b5-b4. **24.h4 h5!** as pretas não podem mover o dB-torre por causa do peão de d6 fraco, então ele simplesmente melhora a posição de seu Rei.

[Como de costume, é correto fixar os peões próximos ao nosso Rei na mesma cor do bispo do oponente. 24...♖xc3?! Uma ideia temática em tais posições é 25.bxc3 ♕xc3 26.♖xd6 ♖xd6 27.♖xd6 ♕xa3 28.♖b6 ♗c8 29.♔d2±]

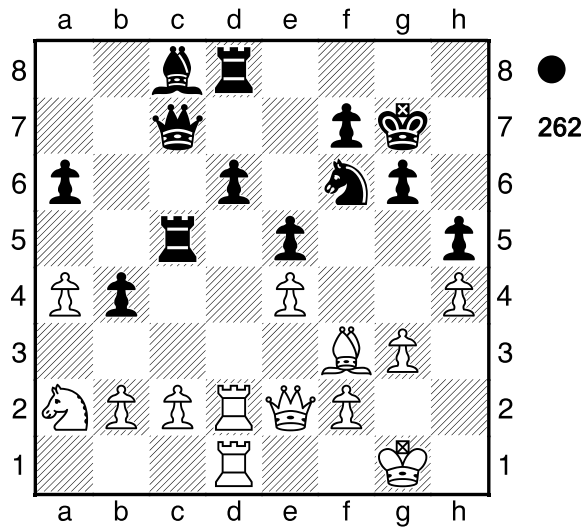
25.g3 ♗c8

[25...♗c6 embora aqui não ofereça compensação suficiente:]

26.a4 b4∓ também foi possível, com a

ideia de empurrar a5 e b4, mas talvez as pretas não quisesse bloquear o caminho de sua Dama. **27.♘a2 ♕b6**

[



27...a5 28.c3 b3 29.♘c1 ♖c4 30.♘xb3 ♔xa4±]

28.c3 bxc3?!

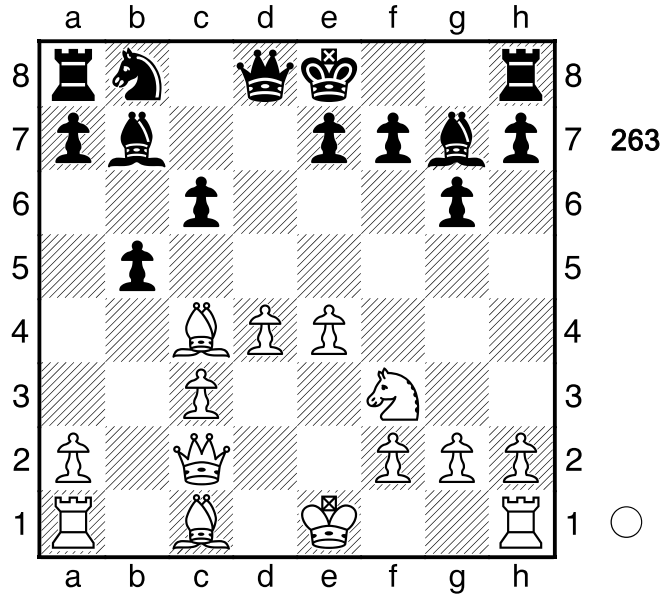
[Melhor era 28...a5∓]

29.♘xc3 ♗e6 30.♕e3 ♗b3 31.♖e1 ♕b4 32.♗d1 ♗e6 33.f4 exf4 34.gxf4 d5! 35.exd5 ♘xd5 Mais uma vez melhor era **½-½**

□ Grachev,Boris V
■ Filipovic,Branko
Basel Hilton op 15th (2) 02.01.2013

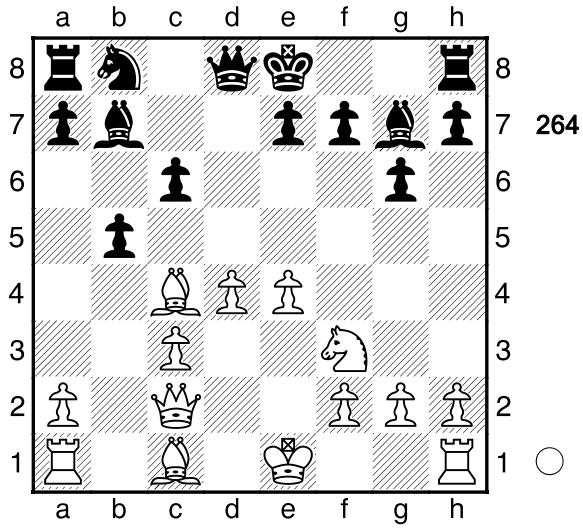
1.d4 ♘f6 2.c4 b6 3.♘c3 ♗b7 4.♕c2 d5 5.cxd5 ♘xd5 6.♘f3 ♘xc3 7.bxc3 g6 8.e4 ♗g7 9.♗b5+ c6 10.♗c4 b5?

(Diagram 263)



as pretas estão claramente melhores aqui, mas por algum motivo os jogadores concordaram com um empate. **11.♗d3?!**

[



11.♗xf7+! ♔xf7 12.♘g5+ ♔e8 13.♘e6 ♕d7 14.♘xg7+ ♔f7 15.♗h6 ♖g8 16.0-0 ♖xg7 17.f4! ♖g8 18.f5+-]

11...0-0 12.0-0 ♘d7 13.♗g5 a6

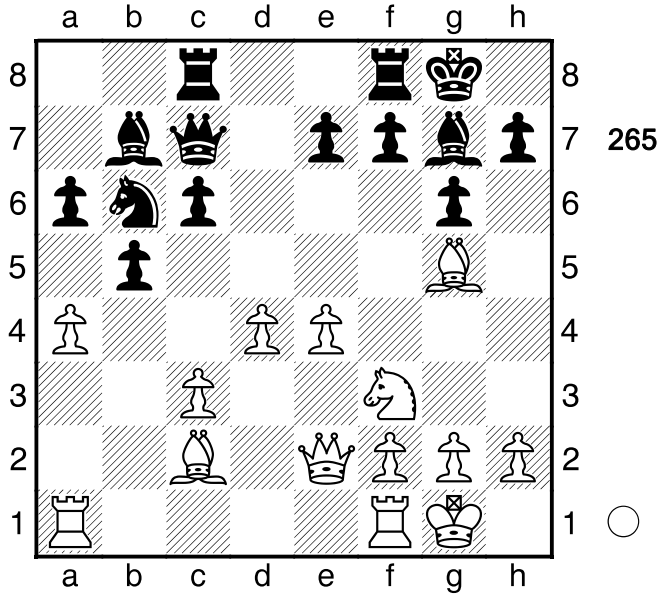
as brancas poderiam ter lançado imediatamente um ataque com **14.a4**

as pretas querem jogar C6-C5. **14...♖c8**

15.♕e2!

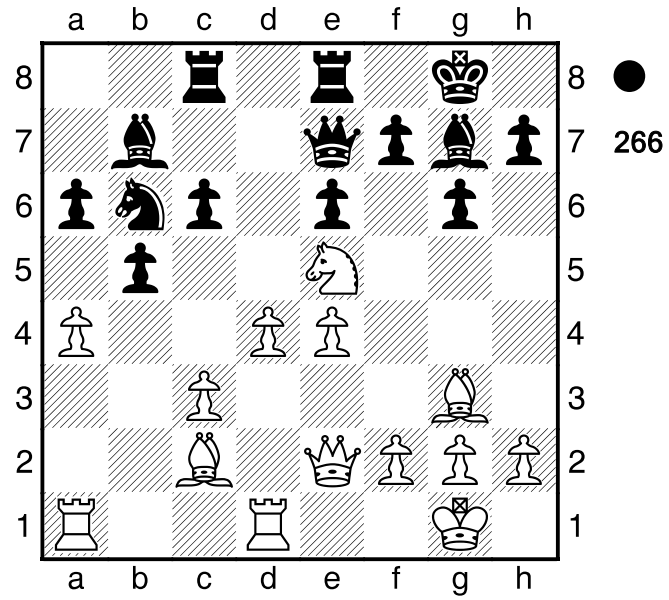
[Prevenindo c5 adicionando pressão em b5. 15.♖ad1?! Mais profilaxia. c5!

16.axb5 cxd4 17.bxa6 ⩱a8∞]
15...♘b6 16.♗c2! seria um sinal de que as brancas não estão prestando atenção à ideia das pretas: **16...♕c7**



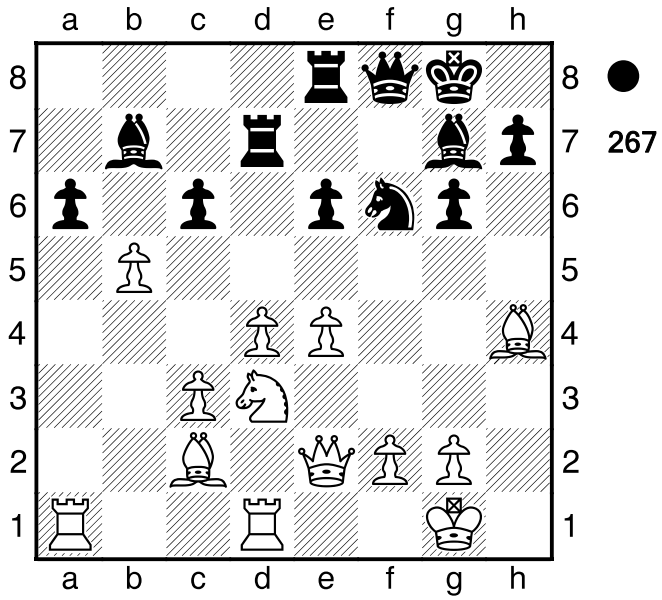
Mantendo a tensão. As brancas querem capturar em b5 apenas quando sente que vai ganhar mais com isso. **17.♗h4!**
as pretas agora quer romper com e7-e5.
17...e6 Profilaxia adicional.
[17...e5 18.♗g3 ♘d7 19.⩱fd1±
as pretas não conseguem executar uma de suas principais quebras do peão.]
[deixa as pretas amarradas. 17...c5 18.♗g3 ♕d7 19.axb5 axb5 20.♘e5 ♗xe5 21.dxe5 ♘a4 22.⩱e3± e]
18.♖fd1 também parece atraente para as brancas. **18...♖fe8 19.♗g3 ♕e7 20.♘e5**

(Diagram 266)



as brancas concluiram seu desenvolvimento e tem um centro forte que é a principal característica da posição. Depois de fortalecer nosso centro ao máximo, devemos voltar nossa atenção para um flanco, de preferência a ala do rei, e começar um ataque lá. **20...♘d7 21.♘f3 ♘b6 22.h4!** Este cavalo pode ir para d3 para ver as casas escuras na ala da dama, ou g4 para fazer a mesma coisa na ala do rei. Além disso, a dama das brancas agora está liberado para acessar a ala do rei.
22...♘d7 23.h5± ♘f6 24.♗h4
as brancas obviamente não querem repetir e tomar um empate. Este lance ataca a ala do rei ao mesmo tempo em que eleva o próprio Rei das brancas. **24...♕f8 25.hxg6 fxg6 26.♘e5 ♖cd8 27.♘d3+-**
Ameaçando 25. e5. **27...♖d7 28.axb5**

(Diagram 267)



as pretas tem problemas em todos os lados do tabuleiro. **28...axb5**

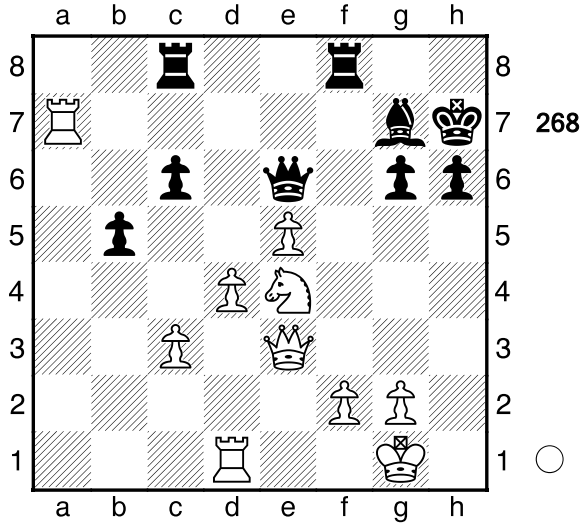
[O momento certo para abrir a posição! 28...cxb5 29.♘c5 ♖c7 30.♘xb7 ♖xb7 31.♖xa6+-]

29.♗b3 ♖f7 30.♘c5 ♗c8 31.♖a8 ♘h5 32.♗g5 h6 33.♗e3 ♔h7 34.e5

as pretas perdem um peão depois de **34...♘f4 35.♗xf4 ♖xf4 36.♗xe6 ♕h8 37.♗xc8 ♖xc8 38.♖a7 ♕e8 39.♘e4 ♕e6 40.♕e3 ♖ff8 41.♘f6+!** É muito instrutivo como as brancas discretamente melhorou suas peças e negou as pretas a oportunidade de fazer o mesmo.

[

(Diagram 268)



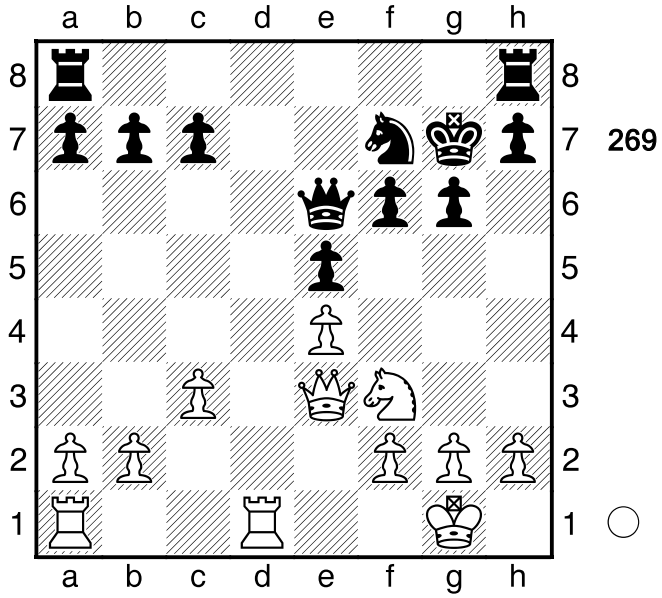
41.♘f6+ ♔h8 42.♕xh6+ ♗xh6 43.♖h7#]

1-0

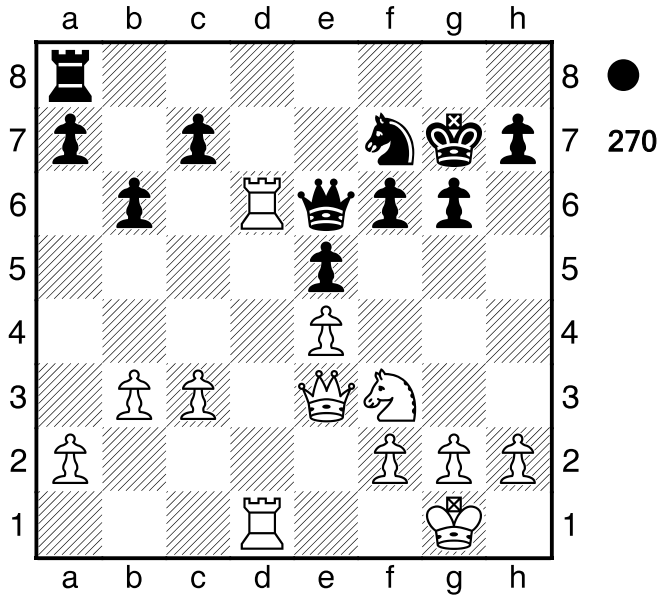
□ Bu,Xiangzhi
■ Svidler,Peter
Nanjing Pearl Spring 1st (3) 13.12.2008

as brancas dão xeque-mate depois de 1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♕a4+ ♗d7 6.♕h4 ♘xc3 7.dxc3 ♘c6 8.♗f4 f6 9.♗h6 e5 10.♗xf8 ♔xf8 11.♕h6+ ♔g8 12.e4 ♕e7 13.♗c4+ ♗e6 14.♗xe6+ ♕xe6 15.0-0 Maneuverina- of Pieces Vimos como melhorar a posição de nossas peças. Agora, vamos abordar brevemente o assunto de manobrar nossas peças. Quando estamos melhorando peças, geralmente conseguimos fazer isso em um lance ou dois, economizando um tempo precioso. Qualquer coisa que envolva mais tempo para mover uma peça de uma casa ruim para uma boa, chamamos de manobra. 15...♘d8! 16.♕e3 ♘f7 17.♖fd1 ♔g7

(Diagram 269)



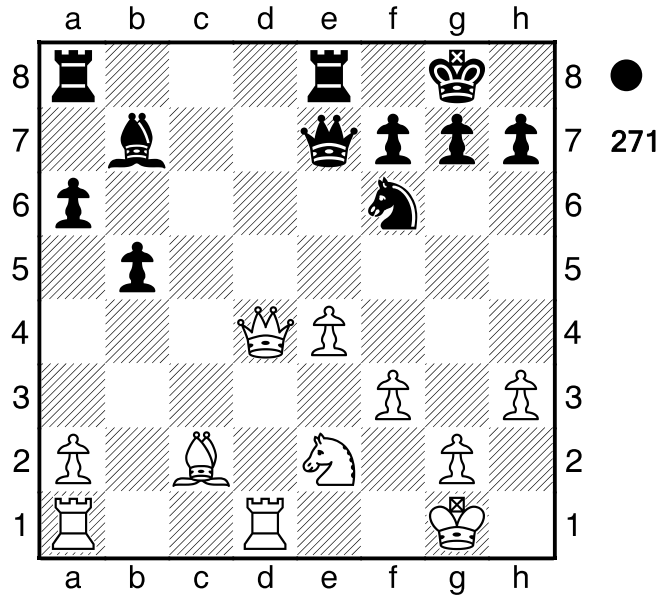
O principal problema das pretas é seu Rei impedindo a torre de h8 de entrar no jogo. Ele deve encontrar uma maneira de afastar Dama das brancas sem perder tempo. 18.♖d5 b6! as pretas consolidaram seu ala do rei e a coluna d aberta deve resultar na qualidade de todos as torres. 19.b3 ♖hd8 20.♖ad1 ♖d6= Para que o peão de a7 não trave. 21.♖xd6



♘xd6 22.♘d2 ♖d8 23.♕e2 a5 24.♘c4 ♕e7 25.♘xd6 ♖xd6 26.g3
½-½

□ Topalov,Veselin
■ Aronian,Levon
Nanjing Pearl Spring 1st (6) 17.12.2008

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5 8.♗d3 ♗d6 9.0-0 0-0 10.♕c2 ♗b7 11.e4 e5 12.h3 ♖e8 13.dxe5 ♘xe5 14.♘xe5 ♗xe5 15.♗e3 ♕e7 16.♖fd1 a6 17.♘e2 c5 18.♗xc5 ♕c7 19.f3 ♗xb2 20.♕xb2 ♕xc5+ 21.♕d4 ♕e7 as pretas empataram e o jogo logo estava empatado. 22.♗c2!



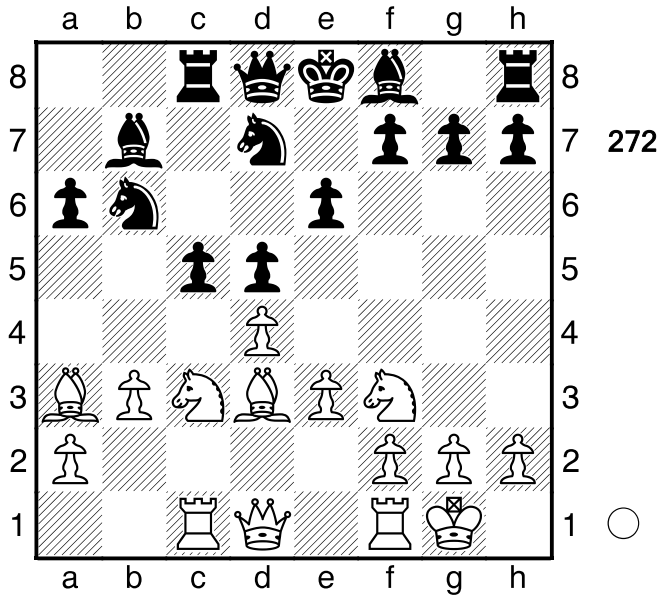
♗d5?! as brancas restringiram bispo, cavalo e torre de e8 das pretas com seus peões em f3 e e4. É hora de melhorar o bispo 'd3', que é bloqueado pelo peão de e4, e também de liberar a coluna d para as peças principais. 23.exd5! ♕xe2 24.♗b3 a5 25.d6 a4 26.♦d5± as pretas tentam fazer o mesmo - este bispo será melhor em 'e6' do que em 'b7'. Mas agora as brancas muda de faixa e joga para a vantagem do peão passado. 26...♖ac8 27.♖d2 ♕e5 28.♕xe5 ♖xe5 29.♗b7 ♖d8 30.♖b1 g6 31.♗c6 ♖c5 32.♗xb5 ♖b8 33.♖db2 a3 34.♖b3 ♖c2 35.♖xa3 ♖d2 36.♖a7 ♘d5 37.d7 ♔g7 38.♖e1 ♘e3 39.a4 ♘xg2 40.♖e4 g5 41.♖c7 ♘h4

42.♖c3 ♖b7 43.♖e2 ♖bxd7 44.♔f2 ♖7d5 45.♖xd2 ♖xd2+ 46.♔e3 ♖a2 47.♔d4 ♘g2 48.♔c4 ♘f4 49.♔b3 ♖a1 50.♔b2 ♖e1 51.♖c5 ♔f6 52.a5 ♖e5 53.♖xe5 ♔xe5 54.a6 ♘e6 55.a7 ♘c7 56.♗c6 f5 57.♔b3 ♔d6 58.♗b7 ♔c5 59.♔c2 ♔d4 60.♔d2 h6 61.♔e2 ♔e5 62.♔e3 ♔f6 63.♗c6 ♔e7 64.a8♕ ♘xa8 65.♗xa8 ♔f6 66.♗c6 ♔e5 67.♗b5 ♔d5 68.♗a6 ♔e5 69.h4 ♔d5 70.hxg5 hxg5 71.♗c8 ♔e5 72.♗d7

1-0

□ Svidler,Peter
■ Bu,Xiangzhi
Nanjing Pearl Spring 1st (8) 19.12.2008

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.e3 e6 5.♘f3 a6 6.c5 b6 7.cxb6 ♘bd7 8.♗d3 c5 9.b3 ♘xb6 10.♗a3 ♘fd7 11.0-0 ♗b7 12.♖c1 ♖c8

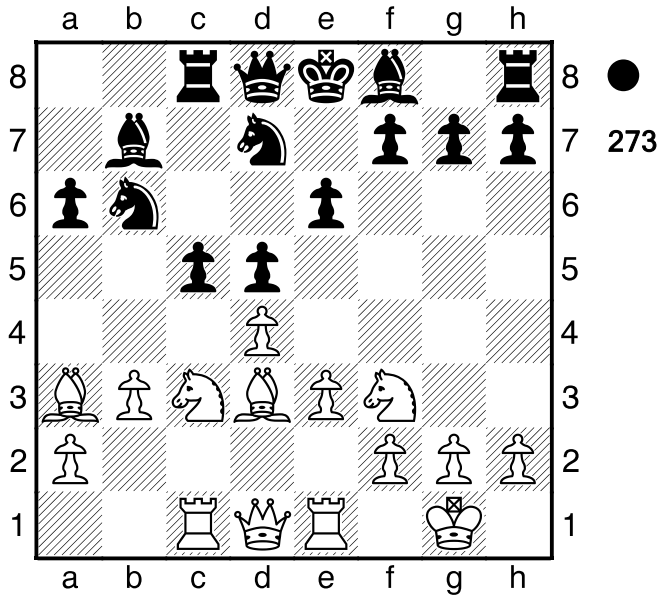


Com uma grande vantagem posicional, as brancas foram capazes de vencer o jogo.

13.♖e1!

[Aprimorando sua pior peça, a torre em fl. As pretas ainda precisam de mais alguns movimentos para desenvolver seu bispo e roque, então as brancas usam esse tempo para manobrar sua torre para uma casa ativo. Os problemas de longo prazo com a posição das pretas são que o b6- cavalo é restringido pelos peões em b3 e d5, enquanto o bispo ao de casas claras também é bloqueado pelo d5 - peão. Não será fácil ativar essas peças tão cedo. 13.♕e2?? c4]

[Claro que não 13.♕d2?? cxd4 ou]



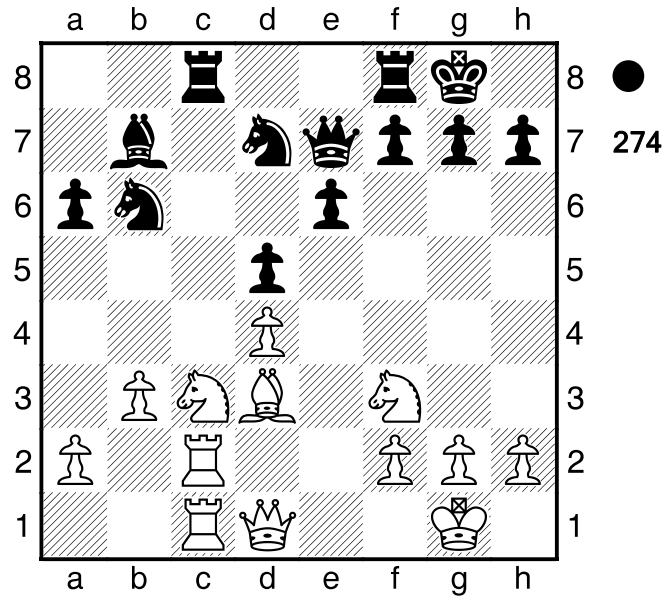
13...♗e7 14.♖e2!

[14.e4?! 0-0 15.exd5 que ambos perdem uma peça para as brancas. ♘xd5 16.♘xd5 ♗xd5= 17.♗xa6?? ♖a8-+]

14...0-0 15.♖ec2 só ajudaria a melhorar as peças secundárias passivas das pretas.

15...cxd4 16.♗xe7 ♕xe7 17.exd4±

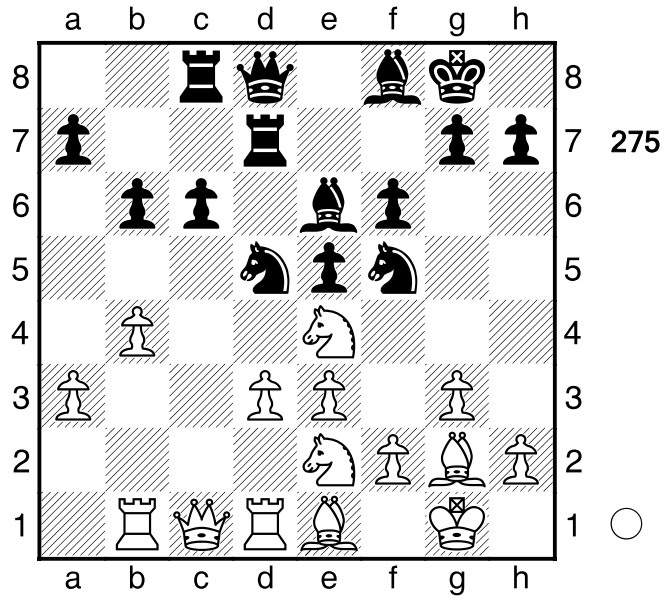
(Diagram 274)



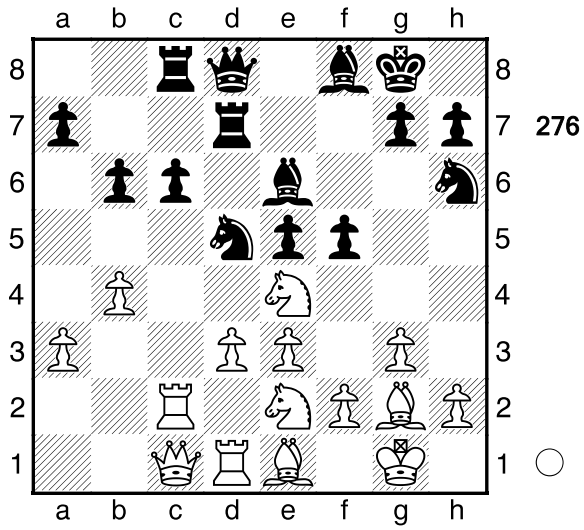
No tempo que levou as pretas para o roque, as brancas trouxeram sua torre de f1 para o muito útil c2. 17...e5 18.dxe5 ♘xe5 19.♘d4 g6 20.♗f1 ♕d6 21.h3 ♖fd8 22.♕d2 ♔g7 23.a4 ♘bd7 24.f4 ♘c6 25.♘xc6 ♖xc6 26.♘e2 ♖xc2 27.♖xc2 ♘f8 28.♘d4 ♘e6 29.♘xe6+ ♕xe6 30.♕d4+ ♕f6 31.♕xf6+ ♔xf6 32.♖c7 ♖b8 33.g4 h6 34.b4 ♗c8 35.a5 ♔e6 36.♗d3 ♗d7 37.f5+ ♔e7 38.♗xa6 ♔d6 39.♖b7 ♖xb7 40.♗xb7 gxf5 41.gxf5 ♗xf5 42.h4 ♗d3 43.♔f2 d4 44.♔f3 ♗f1 45.♔f4 ♗d3 46.a6 ♔c7 47.♔e5 ♔b6 48.♔xd4 ♗e2 49.♔e5 h5 50.♔f6 ♗c4 51.♔g5 ♗e2 52.♗d5 f6+ 53.♔xf6 ♔xa6 54.♗c6
1-0

□ Aronian,Levon
■ Svidler,Peter
Nanjing Pearl Spring 1st (10) 21.12.2008

1.c4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♘f3 ♘c6 4.g3 d5 5.cxd5 ♘xd5 6.♗g2 ♘b6 7.0-0 ♗e7 8.a3 0-0 9.b4 ♗e6 10.♖b1 f6 11.d3 ♘d4 12.♘d2 c6 13.♘de4 ♘d5 14.e3 ♘f5 15.♗d2 ♖f7 16.♘e2 b6 17.♕c1 ♖c8 18.♖d1 ♗f8 19.♗e1 ♖d7



as brancas garantiu uma vantagem agradável, uma vez que a ala da dama restrita das pretas continuam a ser um problema. 20.♖b2! ♘h6 21.♖c2 ♘e7 [21...f5?!

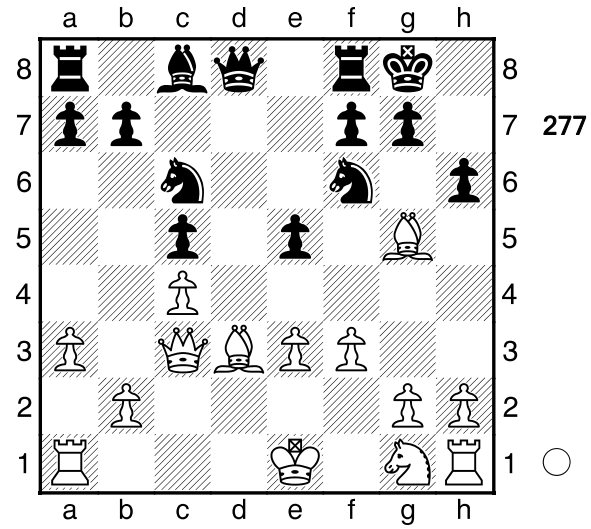


as brancas é um pouco pior, então Aronian encontrou uma boa manobra de equalização: 22.♖xc6! ♖dc7 *(22...♖xc6 23.♔c3±)* 23.♖xc7 ♖xc7]
22.♖c3= seria respondido com 22...♘f7 23.d4 ♗g4 24.f3 ♗e6 25.♘f2 ♖d6 26.♖cd3 ♘f5 27.dxe5 ♘xe5 28.♖xd6 ♘xd6 29.♘d4 ♗d7 30.f4 ♘ec4 31.e4

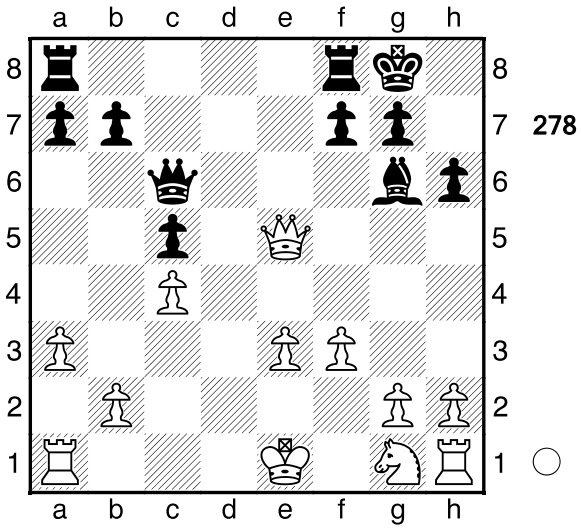
c5 32.bxc5 ♖xc5 33.♗b4 ♖c8 34.e5 ♘xe5 35.♕b1 ♘ef7 36.♗d5 a5 37.♗xd6 ♗xd6 38.♘e4 ♕e7 39.♕xb6 ♗xa3 40.♕xa5 ♔f8 41.♗xf7 ♕xe4 42.♗d5 ♕e3+ 43.♔h1 ♗c5 44.♕d2 ♕xd2 45.♖xd2 ♗xd4
½-½

□ Eljanov,Pavel
■ Alekseev,Evgeny V
Elista FIDE GP (3) 16.12.2008

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 0-0 5.a3 ♗xc3+ 6.♕xc3 d6 7.f3 c5 8.dxc5 dxc5 9.♗g5 ♘c6 10.e3 e5
Com sua manobra, as brancas resolveram o problema de sua bl-torre passiva adicionando proteção ao d3-peão enquanto pressionava a fraqueza das pretas em c6. O jogo foi mais tarde com empate. 11.♗d3 h6 12.♗xf6
[



12.♗h4 Após g5! 13.♗g3 e4!? 14.♗c2 *(14.fxe4 ♘g4 15.♘f3 ♘xe3 16.♔f2 ♦g4+↑)* 14...♦e8↑]
12...♕xf6 13.♗e4! as pretas poderiam tomar a iniciativa com
[13.♘e2 as brancas tentam criar um desequilíbrio na posição para que ele possa continuar jogando por uma vitória, embora neste caso seja com algum risco, já que seu Rei ainda está no centro e ele precisará de algum tempo para completar o desenvolvimento e o roque. Jogadores fortes sabem quando estão se esforçando demais e quando seu jogo está dentro de um limite razoável de jogo para ganhar - pelo menos, na maioria das vezes! ♗f5 14.♗xf5 ♕xf5 15.♘g3 ♕e6=]
13...♗f5 14.♗d5 levaria à igualdade depois de
[14.♗xc6 ♕xc6 15.♕xe5 ♦g6⩲

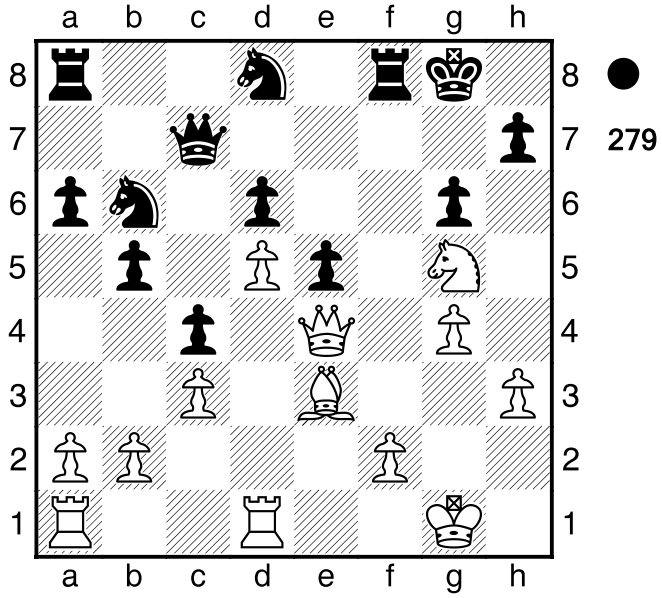


]
14...♘e7?!
[deixa as pretas com bastante compensação pelo peão. 14...♕g5!? 15.♔f2 e4 16.fxe4 *(16.♘e2?! exf3 17.gxf3 ♕h4+ 18.♘g3 ♦fe8↑)* 16...♗xe4! 17.♗xe4 ♕h4+ as pretas deveriam ter tentado mais testes 18.♔f3 ♕h5+ 19.♔g3 ♕g5+ 20.♔f2 ♕h4+=]
15.♘e2 ♘xd5 16.cxd5 ♕d6 17.e4 ♗d7 18.0-0± levando a um perpétuo depois de
18...♖fe8 19.a4 ♕a6 20.♘g3 c4 21.♔h1 ♖ac8 22.a5 ♕d6 23.h3 ♖c5 24.♖fc1 ♖ec8 25.♘f1 f5 26.♘e3 f4 27.♘g4 ♗xg4 28.hxg4 ♔f7 29.♕b4 ♕c7 30.♖a4 ♔e8 31.♕c3 ♔d7 32.♖ca1

♔d6 33.♕a3 ♔d7 34.♕c3 ♔d6 35.♕a3 ♔d7 36.♖b4 ♔d8 37.♕a4 ♔e7 38.♕a3 ♔d8 39.♕a4 ♔e7 40.♔h2 ♔d6 41.♕a3 ♔d7 42.♕c3 ♔d6 43.b3 cxb3 44.♕xb3 ♖c3 45.♕b1 ♖b8 46.♖b5 ♔d7 47.♕b4 ♖c4 48.♕b3 h5 49.g5 h4 50.♖d1 h3 51.d6 ♕c6 52.♖b4
1-0

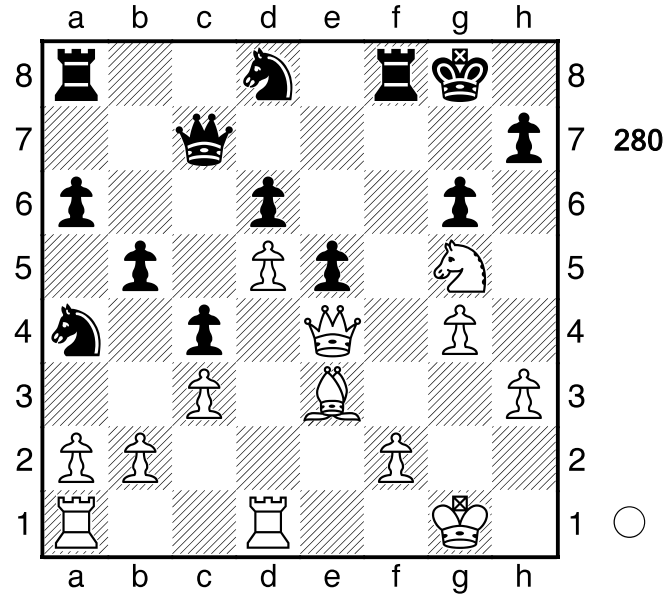
□ Polzin,Rainer
■ Svidler,Peter
Bundesliga 0809 (5.1) 29.11.2008

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♕e2 b5 7.♗b3 0-0 8.c3 d6 9.♖d1 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.d5 ♘d7 13.h3 ♘b6 14.♘bd2 f5 15.exf5 ♗xf5 16.♘e4 ♘b7 17.♘fg5 ♘d8 18.g4 ♗xg5 19.♘xg5 ♗xc2 20.♕xc2 g6 21.♕e4 c4 22.♗e3



O peão passado protegido em d5 dá uma vantagem as brancas, e ele vence.
22...♘a4

(Diagram 280)

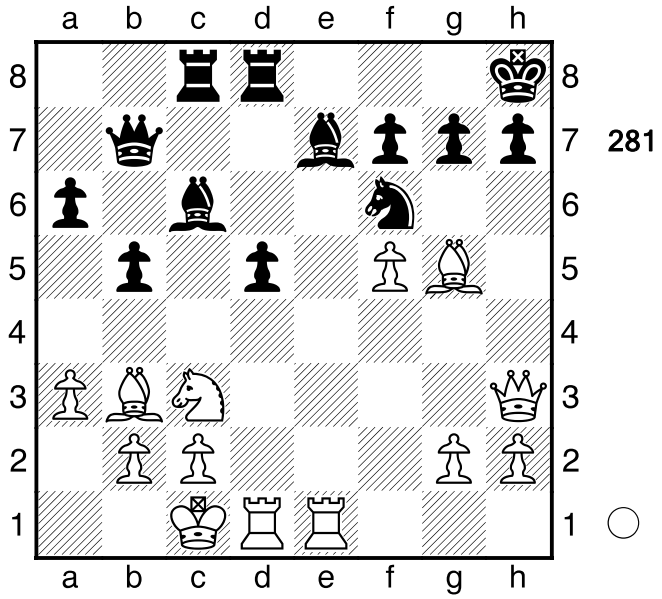


23.♖d2 ♘c5 24.♕g2?!
[Você consegue adivinhar o destino deste cavalo? 24.♗xc5 ♕xc5 25.♦e3±]
24...♘d3 25.a4 ♕b7 26.♕e4 Correto era 26...♦f4!∞ Ameaçando b2-b4! seguido por Rda2! 27.♔h2 ♔g7 28.h4 h6 29.♘h3 ♘xh3 30.♔xh3 ♘e6 31.h5 ♖f6 32.♔g3 gxh5 33.axb5 axb5 34.♖xa8 ♕xa8 35.gxh5 ♔h8 36.♕g4 ♘g7 37.♖d1 ♕e8 38.♖a1 ♘xh5+ 39.♔h2 ♘g7 40.♖a7 ♖f7 41.♖xf7 ♕xf7 42.♕c8+ ♔h7 43.♕c6 ♘f5 44.♕xb5 ♕h5+ 45.♔g1 ♕g4+ 46.♔f1 ♘h4 47.♕a4 h5 48.b4 cxb3 49.♕xb3 ♘f5 50.♔e1 h4 51.♕b7+ ♘g7 52.♕b4 ♕h5 53.♕e4+ ♔g8 54.♔f1 ♘e8 55.♔g1 h3 56.♔h2 ♘f6 57.♕b1 ♔f7 58.♕f1 ♕f3
0-1

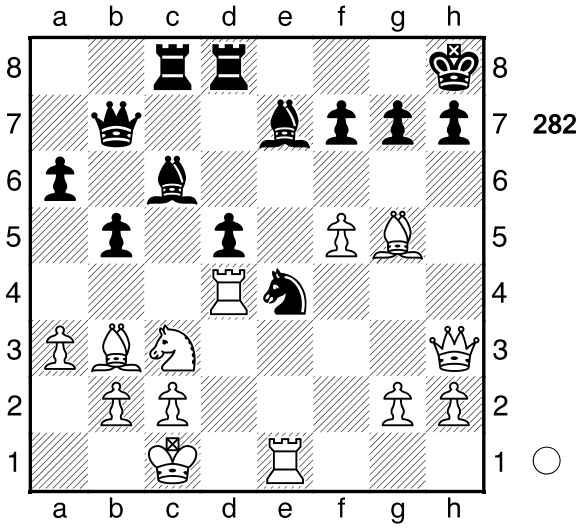
□ Balogh,Csaba
■ Kempinski,Robert
Bundesliga 0809 (5.2) 29.11.2008

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♕xd4 a6 5.♗c4 ♘c6 6.♕d3 e6 7.♘c3 ♕c7 8.♗b3 ♘f6 9.♗g5 ♗e7 10.0-0-0 ♗d7 11.♘d4 0-0 12.f4 ♖fd8 13.f5 ♘xd4

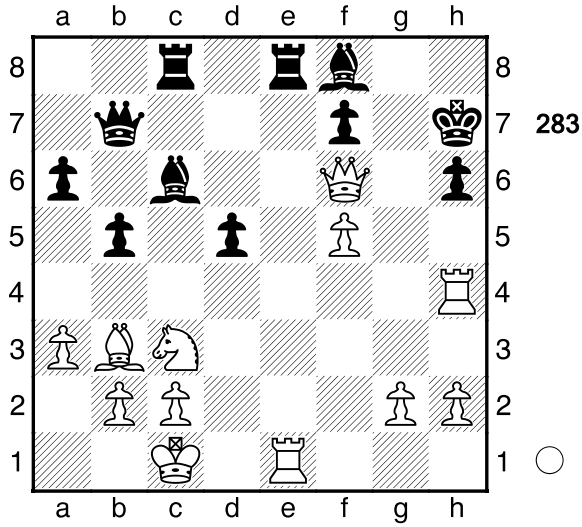
14.♕xd4 ♖ac8 15.♖hf1 ♕c5 16.♕d3 b5
17.♗e3 ♕c7 18.a3 ♕b7 19.♗g5 ♔h8
20.♕h3 exf5 21.exf5 ♗c6 22.♖fe1 d5!



Este cavalo levou uma longa jornada para chegar ao posto avançado em f 4! as pretas certamente não está pior agora.
23.♦d4!→ ♔g8
[23...♘e4?



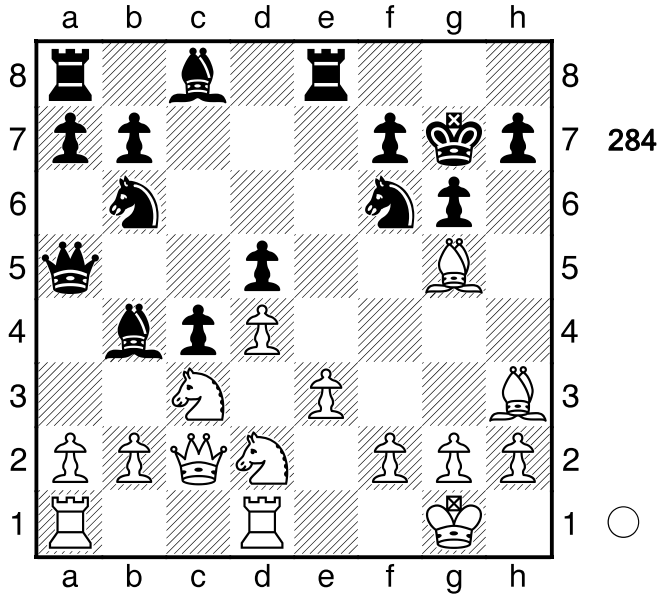
24.♗xe7 ♕xe7 25.♘xd5]
[23...h6 24.♖h4 ♔g8 perderia para]
24.♖h4 transpõe para o jogo. 24...h6
25.♗xh6 gxh6 26.♕g3+?!
[26.♖xh6 ♔g7 27.♖e3+- Esta manobra expõe repentinamente o quão fraco é o Rei das pretas.]
26...♔h7 27.♕g5 ♗f8 28.♕xf6
teria terminado o jogo com mais eficiência.
28...♖e8 29.♘e4?!
[



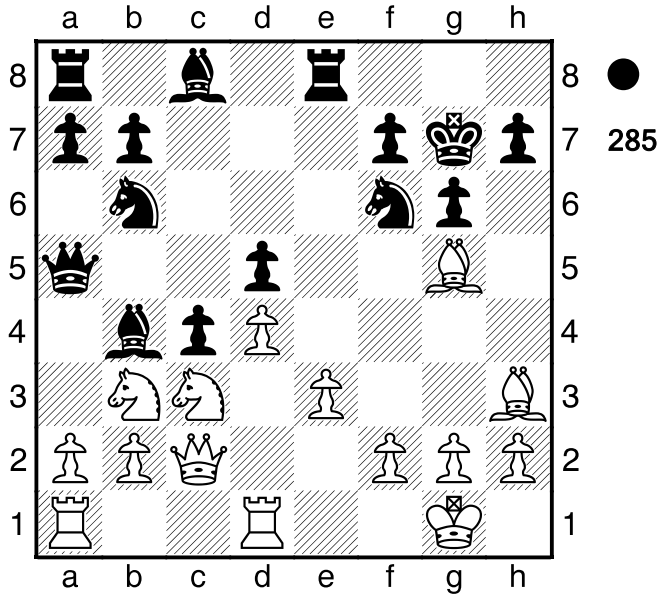
29.♖d1 ♕e7 30.♕xe7 ♗xe7 31.♖g4 h5 32.♦g3±]
29...♗g7
[29...dxe4? 30.♗xf7+-]
30.♕g5 ♖xe4 31.♖exe4 ♖g8?
[Objetivamente mais forte era 31...dxe4! 32.f6 ♗f8= as pretas não tinham nada a temer depois de]
32.f6+- onde as brancas não tem nada melhor do que um perpétuo. 32...♗f8
33.♕f5+ ♖g6 34.♖e1 ♕b6 35.♖g4 b4
36.♖xg6 fxg6 37.♕e6 ♕b7 38.a4 h5
39.♖d1 ♕c7 40.g3
1-0

□ Delchev,Aleksander
■ Ibrayev,Nurlan
Olympiad-38 Dresden (11) 25.11.2008

1.d4 ♘f6 2.♘f3 d5 3.c4 e6 4.♘c3 ♗b4 5.♗g5 ♘bd7 6.e3 c5 7.cxd5 exd5 8.♗d3 ♕a5 9.♕c2 c4 10.♗f5 0-0 11.0-0 ♖e8 12.♘d2 g6 13.♗h3 ♔g7 14.♖fd1 ♘b6



15.♘b3!



♕a6

[15...cxb3 16.axb3+- Esta cena temática expõe a posição restrita da Dama das pretas.]

16.♘c5 ♕a5

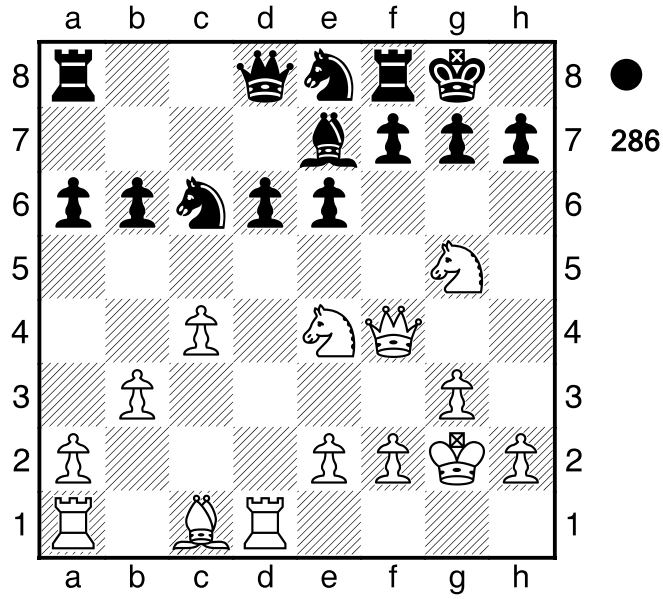
[e a Dama está presa! 16...♗xc5 17.♗xf6+ ♔xf6 18.dxc5 ♗xh3 19.gxh3 Após]

17.♗xc8 ♖axc8 18.♘xb7 ♕a6 19.⩲c5± as brancas ganham o peão 'd5', com grande vantagem. 19...♗xc5 20.♗xf6+ ♔xf6 21.dxc5 ♖xc5 22.♕d2 ♕c8 23.♕d4+ ♔e7 24.e4 ♖d8 25.exd5 ♖dxd5 26.♖e1+ ♔d7 27.♘xd5 ♖xd5 28.♕f6 ♖c5

1-0

□ Kramnik,Vladimir
■ Carlsen,Magnus
Corus Wijk aan Zee (12) 26.01.2008

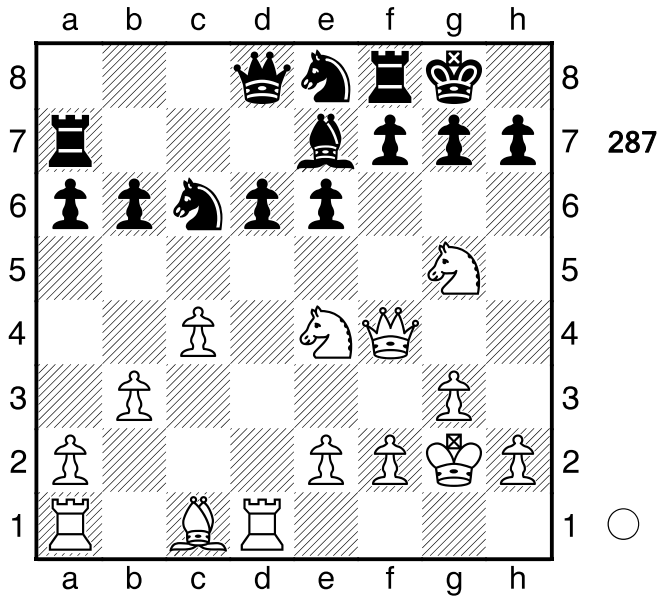
1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.g3 b6 5.♗g2 ♗b7 6.0-0 ♗e7 7.d4 cxd4 8.♕xd4 d6 9.♖d1 a6 10.♘g5 ♗xg2 11.♔xg2 ♘c6 12.♕f4 0-0 13.♘ce4 ♘e8 14.b3



Com essa viagem de cavalo, as brancas ganharam um peão e foi ganhando.

14...♖a7

(Diagram 287)



15.♗b2 ♖d7 16.♖ac1 ♘c7 17.♘f3 f5! 18.♘c3 g5 Este deslocamento da torre de a8 não desenvolvida para d7, para cobrir o peão 'd6' e posteriormente avançar a ala do rei peões, altera a dinâmica da posição a favor das pretas, como logo se verá.

19.♕d2

[Depois de defender seus peões centrais adequadamente, as pretas avança seu ala do rei e toma a iniciativa. 19.♕e3 g4 20.♘d2 ♗g5! 21.♕xb6 ♕a8 22.f3 ♖b8 23.♕f2 ⩲e5≌ Não é melhor]

19...g4 20.♘e1

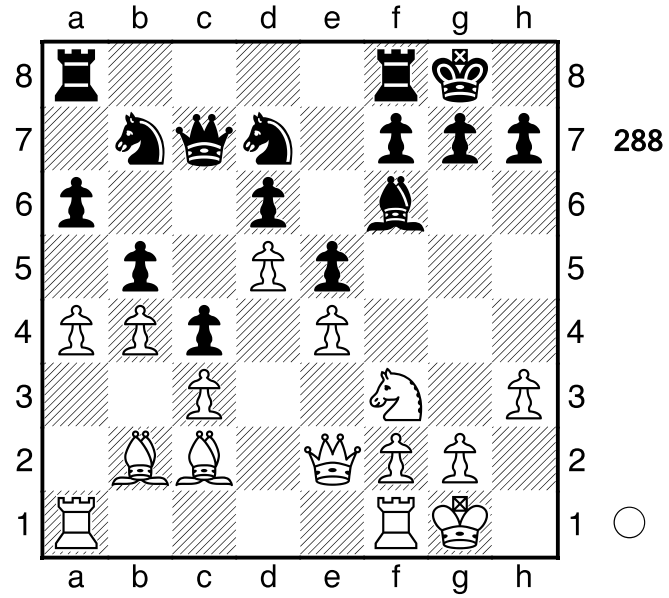
[20.♘d4 com boa compensação na forma de peças ativas. ♗g5 21.e3 *(21.♘xc6? ♗xd2 22.♘xd8 ♗xc1 23.♘xe6 ♗xb2 24.♘xf8 ♔xf8-+)* 21...⩲e5∓]

20...♗g5! 21.e3 ♖ff7 22.♔g1 ⩲e8∞ seria respondido com 23.♘e2 ♘f6 24.♘f4 ♕e8 25.♕c3 ♖g7 26.b4 ♘e4 27.♕b3 ♖ge7 28.♕a4 ♘e5 29.♕xa6 ♖a7 30.♕b5 ♕xb5 31.cxb5 ♖xa2 32.♖c8+ ♔f7 33.♘fd3 ♗f6 34.♘xe5+ dxe5 35.♖c2 ♖ea7 36.♔g2 ♘g5 37.♖d6 e4 38.♗xf6 ♔xf6 39.♔f1 ♖a1 40.♔e2 ♖b1 41.♖d1 ♖xb4 42.♘g2 ♖xb5 43.♘f4 ♖c5 44.♖b2 b5 45.♔f1 ♖ac7 46.♖bb1 ♖b7 47.♖b4 ♖c4 48.♖b2 b4 49.♖db1 ♘f3 50.♔g2 ♖d7 51.h3 e5 52.♘e2 ♖d2 53.hxg4 fxg4 54.♖xd2 ♘xd2 55.♖b2 ♘f3 56.♔f1 b3 57.♔g2 ♖c2

0-1

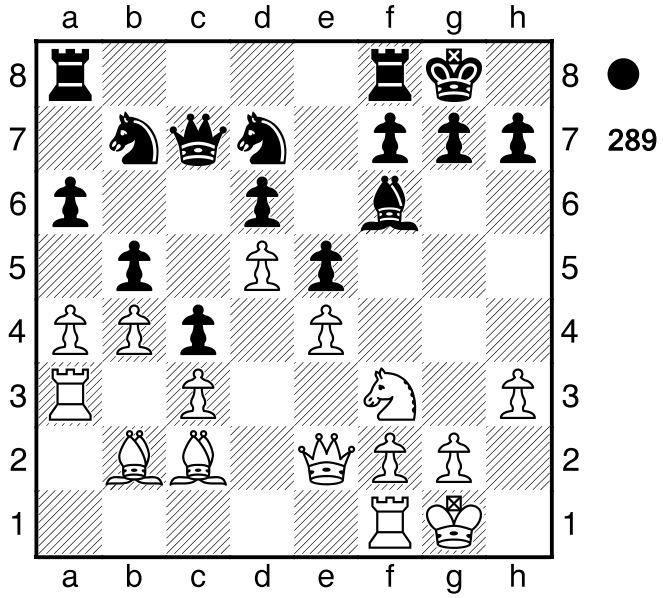
□ Bartel,Mateusz
■ Lovik,Lasse Ostebo
Gjovik op (1) 29.12.2008

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.♕e2 b5 6.♗b3 ♗e7 7.c3 d6 8.0-0 ♗g4 9.a4 ♘a5 10.♗c2 c6 11.d4 ♘d7 12.♘bd2 0-0 13.b4 ♘b7 14.♗b2 ♕b6 15.h3 ♗xf3 16.♘xf3 ♗f6 17.d5 c5 18.♗d3 c4 19.♗c2 ♕c7



com manobras agressivas e expansão ala do rei, Carlsen venceu o jogo 20.⩲a3!±

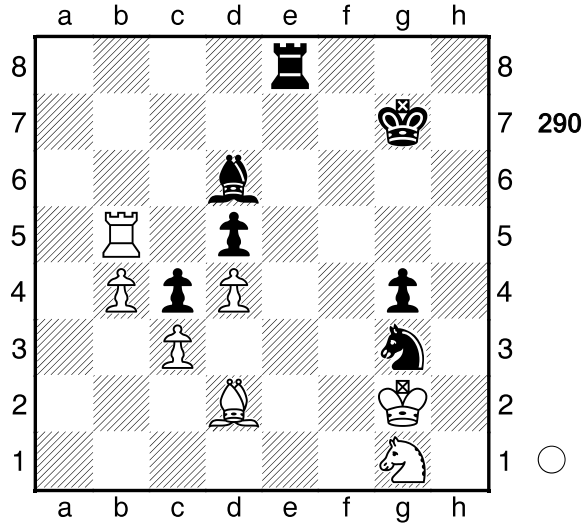
(Diagram 289)



♘b6 21.♖fa1 ♕d7 22.♗c1 ♖fb8?
[as brancas primeiro duplica suas torres na coluna a e, em seguida, melhora a posição do b2-b1shop. 22...♖ab8 23.♗e3 ♗d8 24.axb5 axb5 25.♔a6±]
23.♗e3 Necessário era 23...♗d8 24.♗xb6 ♗xb6 25.axb5+- Esta manobra ruptura completamente a coordenação das peças das pretas. 25...a5 26.♘d2 ♕xb5 27.♗a4 ♕a6 28.♗c6 ♖c8 29.♘xc4 1-0

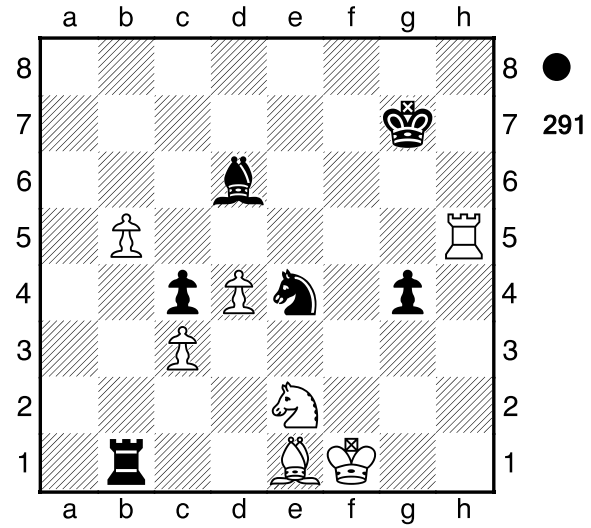
□ Djuric,Stefan
■ Jussupow,Artur
Sarajevo 03.1984

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5 4.♘gf3 a6 5.exd5 exd5 6.c3 ♘c6 7.♗d3 c4 8.♗c2 ♕e7+ 9.♕e2 ♕xe2+ 10.♔xe2 ♗d6 11.♖e1 ♘ge7 12.♘f1 0-0 13.♘g3 f5 14.♔f1 f4 15.♘e2 ♗f5 16.♗xf5 ♖xf5 17.♘eg1 ♖af8 18.♖e6 ♖8f6 19.♖xf6 ♖xf6 20.g3 h6 21.♔g2 fxg3 22.hxg3 ♖e6 23.♗d2 g5 24.♘h2 ♔g7 25.♘gf3 b5 26.♘g4 ♘f5 27.b3 ♖e4 28.♘e3 ♘ce7 29.♘xf5+ ♘xf5 30.b4 g4 31.♘g1 h5 32.a4 h4 33.axb5 hxg3 34.fxg3 axb5 35.♖a5 ♘xg3 36.♖xb5
E as brancas logo ganharam. 36...♔e8!∓ 37.♖xd5
[



as pretas estão prestes a perder seu peão 'd5', mas ele encontra uma boa maneira de realocar suas peças e explorar a posição Rei fraca das brancas e suas forças descoordenadas. 37.♖b7+ Se ♔f6 *(*então *37...♔g8!? 38.♗h6 ♘f5 39.♗g5 ♔a8∓)* 38.♖b6 ♘e4 ou mesmo 39.♗f4 ♖e6 40.♘e2 ♔f5 41.♗g3 ♘f6! 42.♖xd6 ♖xe2+ 43.♔f1 ♖e3 44.♗e5 ♘e4 45.♖xd5 ♔xc3∓]
37...♘e4 38.♗e1 ♖h8! leva à vantagem das pretas, por exemplo 39.♔f1
[As peças das brancas carecem de harmonia, enquanto as pretas se coordena perfeitamente e está preparado para explorar as fraquezas da posição das brancas. 39.♘f3!? gxf3+ 40.♔xf3 ♖e8 41.b5 ♔f6 42.b6 ♘g5+ 43.♔g2 ♔f7∓ A melhor chance era]
39...♖h2 40.b5 ♖b2 41.♘e2 ♖b1! mas as pretas mantém boas chances de vitória. 42.b6
[42.♖h5

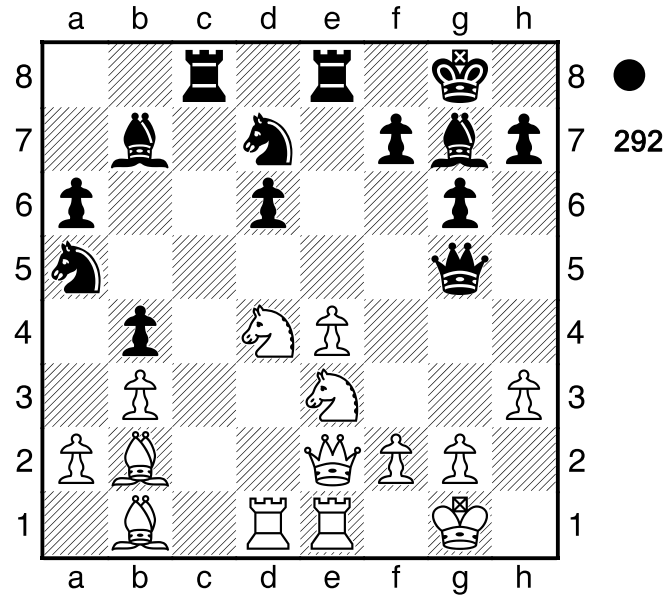
(Diagram 291)



♗g3!-+]
42...♖xb6 43.♗h4 ♖b1+ 44.♔g2 ♖b2 45.♔f1 ♔g6-+ seria respondido com 46.♖a5 g3 47.♖a8 ♔h5 48.♗xg3 ♘xg3+ 49.♘xg3+ ♗xg3 50.♖c8 ♔g4 51.♖xc4 ♔f3 52.♖b4 ♖h2 53.♔g1 ♖h8 54.♖b2 ♖e8
0-1

□ Sorokin,Maxim
■ Ramesh,Ramachandran B
Commonwealth-ch (9) 2000

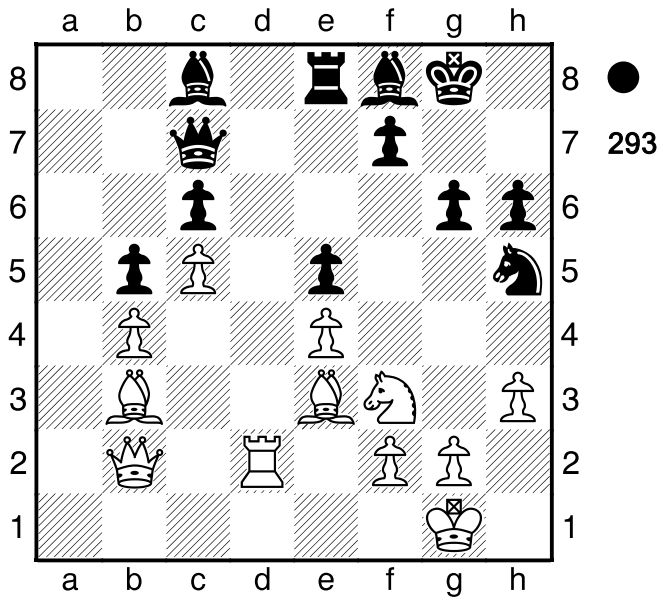
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0-0 8.h3 d6 9.c3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♗b7 12.♘bd2 cxd4 13.cxd4 exd4 14.b3 ♖e8 15.♘xd4 ♗f8 16.♗b2 g6 17.♕f3 ♗g7 18.♖ad1 ♖c8 19.♗b1 ♘d7
Com seu Rei pronto para entrar em ação, as pretas foram capazes de converter sua vantagem. 20.♘f1 b4 21.♘e3 ♕g5 22.♕e2!
[as brancas tem a melhor estrutura de peão, mas todas as peças das pretas estão ativas (exceto para o cavalo 'a5'). Ele precisa coordenar suas peças e cobrir todos os seus pontos fracos enquanto se concentra nos peões d6 e b4 fracos das pretas. Isso é alcançado pelo reagrupamento começando com 22.Qe2. 22.h4 ♕c5 *(22...♕f6 23.♦g4±)* 23.♦e2!± Também foi interessante]



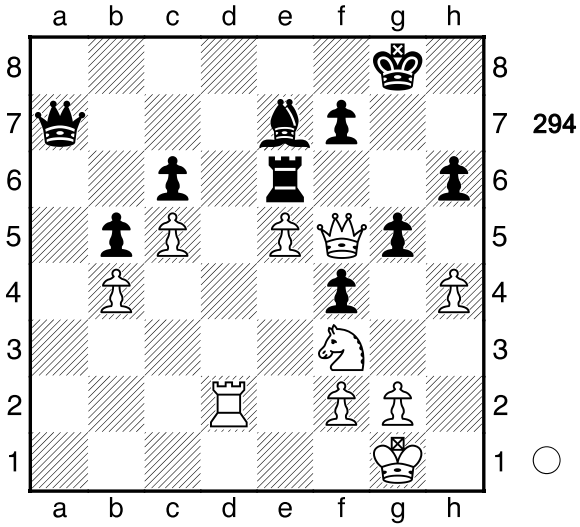
22...♕c5 23.♦d2± com uma ameaça potencial de Ndf5. 23...♖cd8 24.♖c1 ♕b6 25.♘g4 ♘e5 26.♘h6+ ♔h8 27.♔h1 ♖d7 28.♕f4 ♕d8 29.♘g4 h5 30.♘e3 ♔h7 31.♕h2 ♖de7 32.♖cd1 ♕b6 33.♕g3 ♖d7 34.f4 ♘ec6 35.♘d5 ♕d8 36.♘xc6 ♘xc6 37.♗xg7 ♔xg7 38.♕f2 f6 39.♕c2 ♘e7 40.♘xb4 ♕a5 41.♕d2 ♘c6 42.♘xc6 ♕xd2 43.♖xd2 ♗xc6 44.♔g1 ♖e6 45.♔f2 ♖de7 46.♖de2 g5 47.g3 h4 48.gxh4 gxf4 49.♔f3 f5 50.♔xf4 fxe4 51.♗xe4 ♔h6 52.h5 ♖e5 53.h4 a5 54.♔f3 ♗b5 55.♖e3 ♔xh5 56.♔f2 ♔xh4 57.♖h1+ ♔g5 58.♖g3+ ♔f6 59.♖h6+ ♔f7 60.♗g6+ ♔g7 61.♖h7+ ♔f6 62.♖xe7 ♖xe7 63.♗d3 ½-½

□ Ramesh,Ramachandran B
■ Kunte,Abhijit
Goodricke op 12th (9) 14.02.2001

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 b5 6.♗b3 ♗e7 7.♖e1 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♘b8 10.d4 ♘bd7 11.♘bd2 ♗b7 12.♗c2 ♖e8 13.♘f1 ♗f8 14.♘g3 g6 15.a4 ♗g7 16.♗d3 c6 17.♗g5 ♘f8 18.♕d2 ♘e6 19.♗e3 ♘d7 20.♖ed1 ♕c7 21.♗f1 ♖ad8 22.♕c2 ♘b6 23.b3 ♘d7 24.♖ac1 ♕b8 25.♖d2 ♗a8 26.♕d1 ♘f6 27.b4 ♖c8 28.♕b3 ♗b7 29.♖cd1 ♗f8 30.axb5 axb5 31.dxe5 dxe5 32.♗e2 ♖cd8 33.c4 ♖xd2 34.♖xd2 ♗c8 35.c5 ♕c7 36.♕b2 ♘f4 37.♗f1 ♘d7 38.♘e2 ♘xe2+ 39.♗xe2 ♘f6 Os peões fracos das pretas em d6 e b4 dão as brancas uma vantagem clara, embora ele tenha jogado mal o jogo mais tarde e apenas empate. 40.♗d3 ♘h5 41.♗c2! h6 42.♦b3±



♘f4 43.♗xf4 exf4 44.e5! Esta manobra ajudou as brancas a melhorar seu bispo "ruim" em 'e2' e colocou pressão na ala do rei das pretas. 44...g5
[Protegendo a casa d6 para a torre das brancas. 44...♗f5 45.♖d6]
45.♕c2 A ideia das brancas foi 45...♗e6 46.♗xe6 ♖xe6 47.♕f5 ♗e7 48.h4!+- Explorando a desvantagem do lance anterior das pretas. 48...♕a7 49.hxg5
[

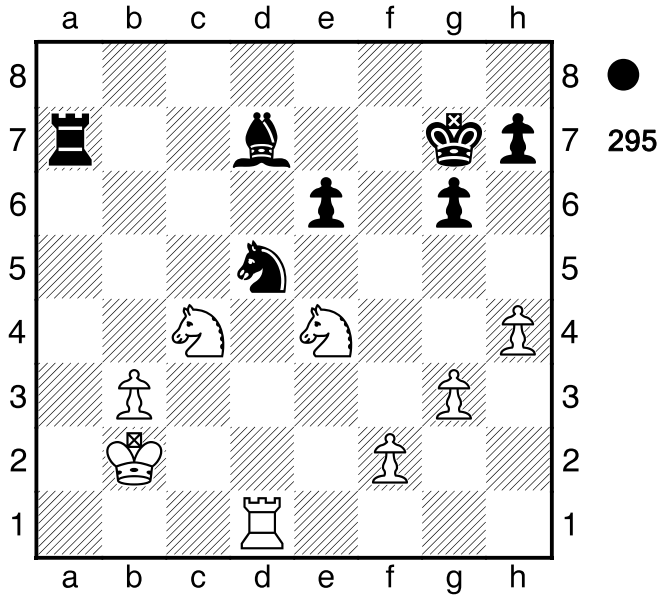


Quebrando a ala do rei completamente aberto. As pretas estão indefesas.
49.♘d4+-]
49...hxg5 50.♘xg5 ♕a1+ 51.♔h2 ♗xg5 52.♕xg5+ ♔h7 53.♕xf4 ♖h6+ 54.♔g3 ♔g7 55.♖d6 ♕c3+ 56.♕e3 ♕xe3+ 57.fxe3 ♖h5 58.♖xc6 ♖xe5 59.♔f4 1-0

□ Capablanca,Jose Raul
■ Yates,Frederick Dewhurst
New York International Masters-01 (7)

1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.♘c3 d5 4.♗f4 ♗g7 5.e3 0-0 6.h3 c5 7.dxc5 ♕a5 8.♘d2 ♕xc5 9.♘b3 ♕b6 10.♗e5 e6 11.♘b5 ♘e8 12.♗xg7 ♘xg7 13.h4 a6 14.♘c3 ♘c6 15.♗d3 f5 16.♕d2 ♘e5 17.♗e2 ♘c4 18.♗xc4 dxc4 19.♕d4 ♕c7 20.♕c5 ♕xc5 21.♘xc5 b6 22.♘5a4 ♖b8 23.0-0-0 b5 24.♘c5 ♖b6 25.a4 ♘h5 26.b3 cxb3 27.cxb3 bxa4 28.♘3xa4 ♖c6 29.♔b2 ♘f6 30.♖d2 a5 31.♖hd1 ♘d5 32.g3 ♖f7 33.♘d3 ♖b7 34.♘e5 ♖cc7

35.♖d4 ♔g7 36.e4 fxe4 37.♖xe4 ♖b5 38.♖c4 ♖xc4 39.♘xc4 ♗d7 Ainda mais forte era 40.♘c3! ♖c5 41.♘e4 ♖b5 42.♘ed6 ♖c5 43.♘b7 ♖c7 44.♘bxa5+- ♗b5 45.♘d6 ♗d7 46.♘ac4 ♖a7 47.♘e4+-

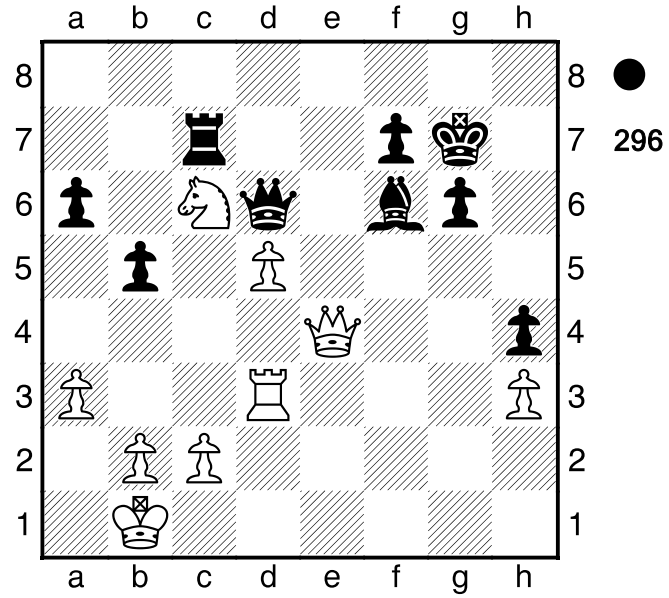


Este é um famoso jogo do passado em que o cavalo as brancas desempenha o papel de protagonista: 47...h6 48.f4 ♗e8 49.♘e5 ♖a8 50.♖c1 ♗f7 51.♖c6 ♗g8 52.♘c5 ♖e8 53.♖a6 ♖e7 54.♔a3 ♗f7 55.b4 ♘c7 56.♖c6 ♘b5+ 57.♔b2 ♘d4 58.♖a6 ♗e8 59.g4 ♔f6 60.♘e4+ ♔g7 61.♘d6 ♗b5 62.♖a5 ♗f1 63.♖a8 g5 64.fxg5 hxg5 65.hxg5 ♗g2 66.♖e8 ♖c7 67.♖d8 ♘c6 68.♘e8+ ♔f8 69.♘xc7+ ♘xd8 70.♔c3 ♗b7 71.♔d4 ♗c8 72.g6 ♘b7 73.♘e8 ♘d8 74.b5 ♔g8 75.g5 ♔f8 76.g7+ ♔g8 77.g6

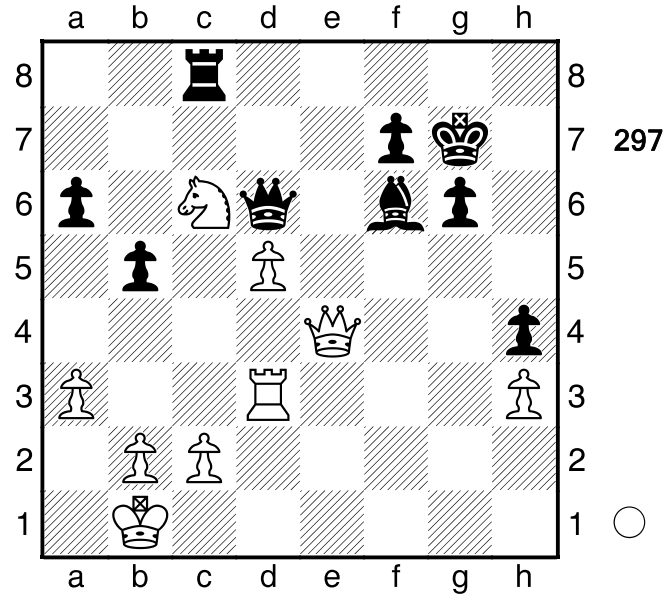
1-0

□ Shomoev,Anton
■ Le,Quang Liem
RUS-chT 20th (1) 07.04.2013

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e3 e5 7.♘b3 ♗e6 8.♕d2 ♘bd7 9.0-0-0 ♖c8 10.♔b1 ♗e7 11.f3 h5 12.g3 b5 13.♘d5 ♘xd5 14.exd5 ♗f5 15.♗d3 ♗xd3 16.♕xd3 0-0 17.g4 h4 18.f4 ♖e8 19.♖hf1 ♗f6 20.g5 exf4 21.♗xf4 ♗xg5 22.♗xd6 ♘e5 23.♗xe5 ♖xe5 24.♖f5 ♕d6 25.♘a5 ♗f6 26.h3 ♖xf5 27.♕xf5 ♖c7 28.a3 g6 29.♕d3 ♔g7 30.♘c6 ♖d7 31.♕e4 ♖c7 32.♖d3



E as brancas acabaram ganhando.
32...♖c8!



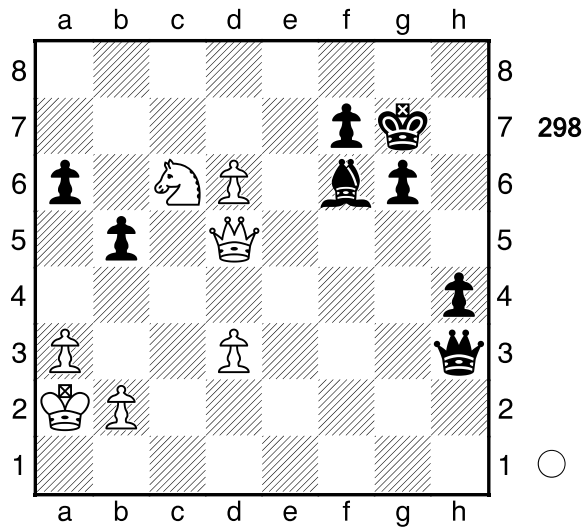
33.♖f3?!

[A torre estava mal posicionada e as pretas cuida imediatamente dela. 33.♕b4 O computador sugere]

33...♖h8 34.♖d3 ♦h5!∓ desafiando o bloqueio das pretas. **35.♕b4 ♕d7 36.♕e4 ♖g5 37.d6 ♖g1+ 38.♔a2 ♖g3 39.♕d5 ♖xd3 40.cxd3 ♕xh3-+**

De repente, a posição está virando a favor das pretas. O aparentemente formidável cavalo de c6 não está de facto a contribuir muito em termos de acção concreta e pode revelar-se um mero espectador. A torre as pretas visam a casa g3 e também mantém peças das brancas amarradas à defesa do peão de d5. **41.♘e5**

[



41.d7 ♕e6! 42.♕xe6 fxe6 43.d8♕ ♗xd8 44.♘xd8 h3-+ Se]

41...♕e6! e o peão promove. **42.♕xe6 fxe6 43.♘g4 ♗d4 44.♔b3**

[44.d7 Após a qualidade das rainhas, o peão 'h' das pretas decide o jogo. ♗b6 45.♔b3 ♔f7 46.♔c3 ♔e7-+]

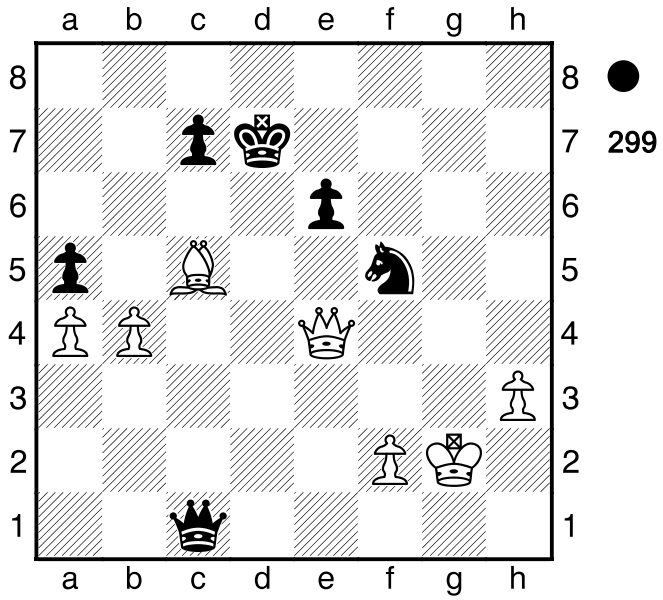
44...♔f8 45.♔b4 ♔e8 46.♔a5 ♗xb2 47.♔xa6 ♗xa3 48.♔xb5 ♗xd6 também fica aquém

0-1

□ Nakamura,Hikaru
■ Bauer,Christian
FRA-chT Top 16 Gp Haute (8) 28.05.2009

1.e4 d5 2.exd5 ♕xd5 3.♘c3 ♕a5 4.d4 ♘f6 5.♗c4 ♗g4 6.♘f3 ♘c6 7.♗b5 ♘d5 8.♕d3 ♘db4 9.♕e4 ♗xf3 10.♗xc6+ bxc6 11.gxf3 e6 12.♗d2 ♕a6 13.♘e2 ♘d5 14.b3 ♘f6 15.♕e3 0-0-0 16.c4 ♘d7 17.♗c3 c5 18.♖d1 cxd4 19.♘xd4 ♗c5 20.♕e4 ♘b8 21.0-0 ♕b7 22.b4 ♗xd4 23.♗xd4 ♘c6 24.♗c5 ♖xd1 25.♖xd1 ♖d8 26.♖xd8+ ♘xd8 27.♕xh7 ♕xf3 28.♕xg7 ♕e4 29.h3 ♕xc4 30.♗e7 ♘c6 31.♕xf7 ♘d4 32.♗c5 ♘f5 33.a4 a6 34.♕g8+ ♔d7 35.♕g4 ♕c1+ 36.♔g2 a5 Centralização de peças Um dos princípios importantes na fase de abertura do jogo é lutar pelo controle central com peões e com peças. O jogador que controla o centro tem melhores chances de realizar seus planos no jogo. Os quadrados centrais de um tabuleiro de xadrez são como a capital de um país. Deve estar firmemente sob nosso controle. Normalmente no meio-jogo e no final, não é possível manter o controle do centro com apenas peões. Peões centrais são trocados em muitos casos e torna-se necessário lutar pelo controle central com nossas peças. Dica: uma peça no centro controla mais quadrados do que em outras áreas do tabuleiro. Uma peça no centro pode espalhar sua influência em todas as direções. Vejamos alguns exemplos para entender como funciona a centralização das peças em situações práticas: **37.♕e4!**

(Diagram 299)



♕g5+?

[Isso apresenta sérios problemas para as pretas, forçando-o a encontrar "apenas movimentos" difíceis para sobreviver (o que ele não consegue fazer). 37...♕a3! Após 38.♕b7 ♕xa4 as pretas podem ganhar o peão de a4 graças à cravada do peão 'b' das brancas. No entanto, deixar a Dama de lado não é uma decisão fácil. 39.♗b6! e embora as brancas possam tentar axb4 40.♕xc7+ ♔e8 41.♕d8+ ♔f7 as pretas estão seguras depois de 42.♕c7+=]

38.♔h2 axb4 39.♦xb4± e as brancas não tem nada melhor do que um perpétuo com

39...♘d6 40.♗xd6!?

[as brancas manteve seu extra fora passado peão. 40.♕d4]

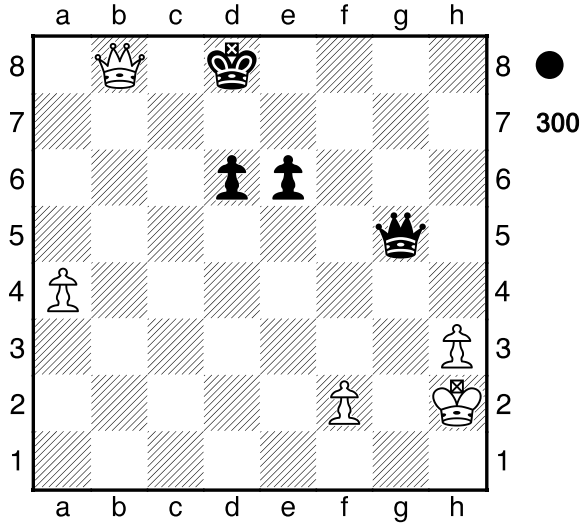
40...cxd6? Também estava bom

[40...♔xd6 41.h4±]

41.♕b7+ ♔d8 42.♕b8+ ♔e7

[

(Diagram 300)



Uma defesa melhor era 40. . . Rxd6 embora após 41h4 ± os dois passados torre peões dêem boas chances de vitória as brancas. 42...♔d7? Após 43.♕b5+ ♕xb5 44.axb5+-]

43.♕c7+ as brancas ganham com

1-0

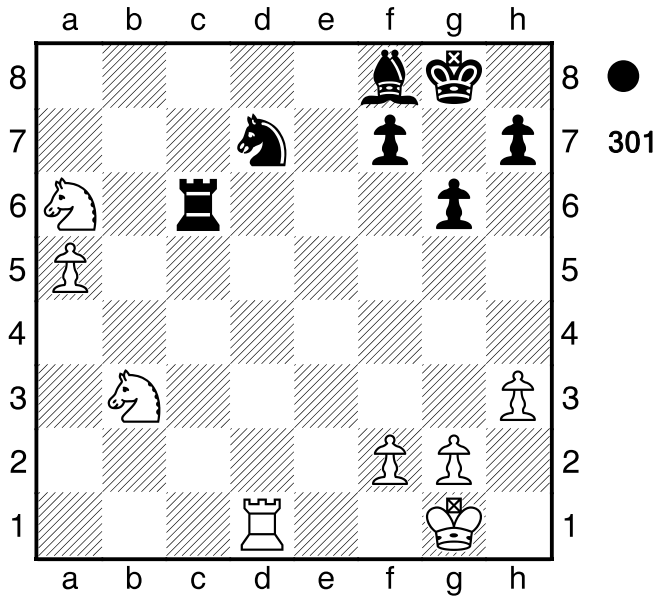
□ Karpov,Anatoly

■ O'Kelly de Galway,Alberic

Caracas (7) 1970

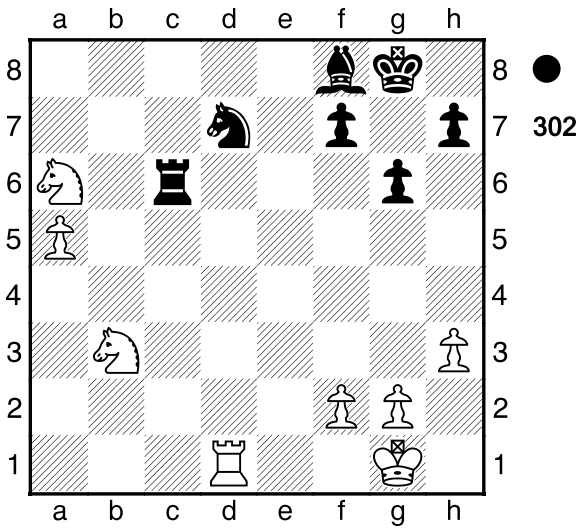
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♘b8 10.d4 ♘bd7 11.♘bd2 ♗b7 12.♗c2 ♖e8 13.♘f1 ♗f8 14.♘g3 g6 15.a4 ♗g7 16.♗d3 d5 17.♗g5 dxe4 18.♗xe4 ♗xe4 19.♘xe4 exd4 20.♘xd4 c5 21.♗xf6 ♘xf6 22.♘xc5 ♖xe1+ 23.♕xe1 b4 24.♖c1 bxc3 25.bxc3 ♕d5 26.♘db3 ♗f8 27.♕d1 ♕xd1+ 28.♖xd1 ♖c8 29.♘xa6 ♖xc3 30.♖b1 ♗d6 31.♖d1 ♗f8 32.♖b1 ♘d7 33.a5 ♖c6 34.♖d1!

(Diagram 301)



♘e5?

[



Embora as brancas tenham um peão extra, suas peças não têm coordenação e estão espalhadas pela ala da dama. Se ele conseguir harmonizar suas peças com sucesso, deverá vencer o jogo sem maiores problemas. 34...♗d6? Após 35.♘b4! ♗xb4 36.♔xd7± as brancas simplificam favoravelmente com ♖c3? e aqui 37.a6!+-]

[pode ser respondido com com 34...♖c3 35.♖xd7 ♔xb3± Provavelmente foi melhor]

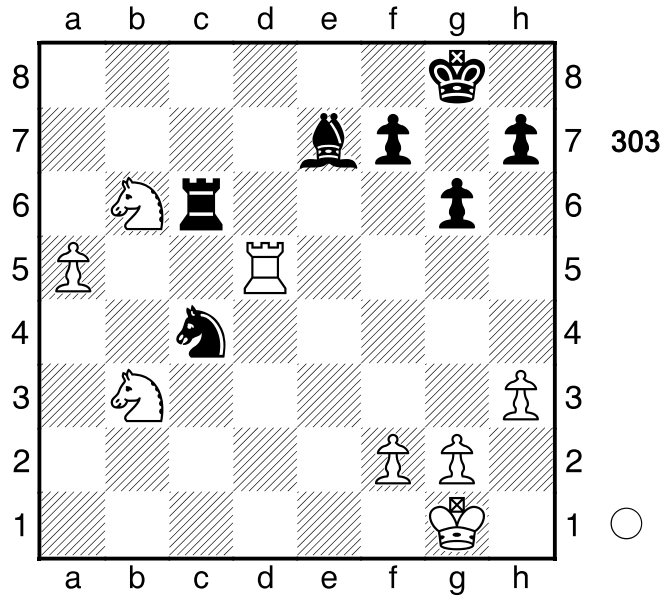
35.♖d5! ; onde as brancas ainda tem algum trabalho a fazer.

[Centralização! 35.♘b8? ♖c3! 36.♖b1 ♗d6 37.♘d2 ♖c8! 38.♘a6 f5 O texto é muito mais forte do que]

35...♘c4

[e as brancas não fizeram nenhum progresso para desembaraçar suas peças. 35...♖xa6 36.♖xe5 ♗d6 37.♔d5± Após]

36.♘b8 ♖c8 37.♘d7 ♗e7 38.♘b6 as brancas coordenaram suas peças enquanto as pretas estão condenadas à passividade. **38...♖c6?**



as brancas quase terminou de coordenar e aqui os erros das pretas: **39.♘xc4 ♖xc4 40.a6 ♖a4 41.♖a5** Era necessário enfrentar b6 e tentar trazer o Rei para a defesa.

1-0

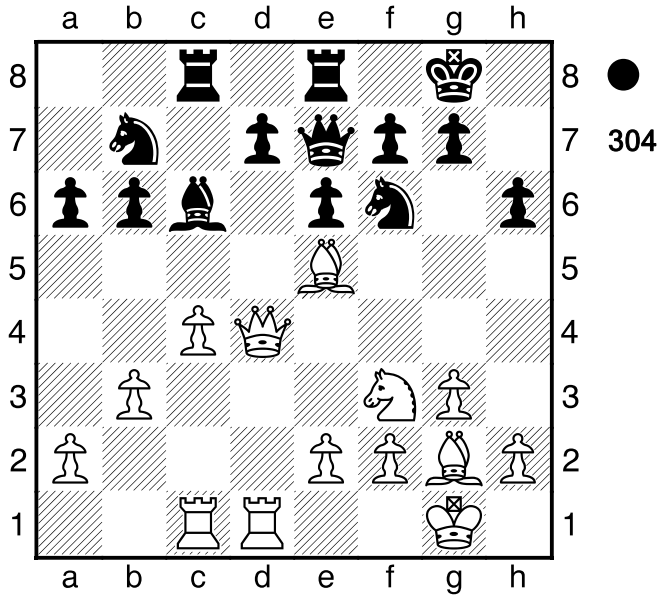
□ Gustafsson,Jan

■ Beliavsky,Alexander G

AUT-chT 0809 (9.1) 20.03.2009

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗a6 5.♕a4 ♗b7 6.♗g2 c5 7.dxc5 ♗xc5

8.0-0 0-0 9.♘c3 ♘c6 10.♖d1 ♖c8 11.♗f4 ♗e7 12.♖ac1 ♘a5 13.♘b5 a6 14.♘d6 ♗c6 15.♕c2 ♗xd6 16.♗xd6 ♖e8 17.b3 ♘b7 18.♗e5 h6 19.♕b2 ♕e7 as pretas terão que desistir de seu bispo pelo peão 'a'. 20.♕d4!

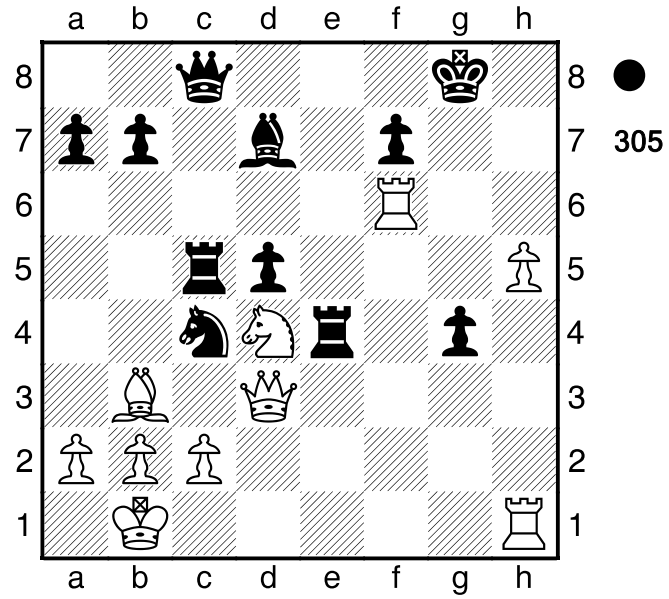


b5 21.cxb5 ♗xb5?

[Centralização! 21...axb5 22.♗xf6 ♕xf6 23.♕xf6 gxf6 24.♘d4 ♗xg2 25.♔xg2 ♖xc1 26.♖xc1 ♘d6 27.♖c7 ⊕d8± Melhor era]

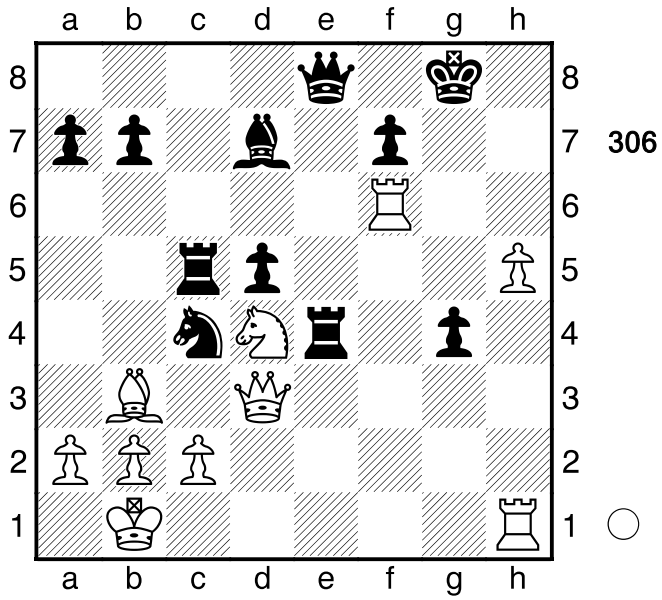
22.♕b6 d5 23.♗xf6 gxf6 24.♘d4 embora as pretas ainda tenha uma posição muito passiva. 24...♘d6 25.a4 ♖b8 26.♕a5 ♗d7 27.♕xa6 A diferença na atividade da peça para ambos os lados é perceptível. A fraca estrutura de peão das pretas também não o está ajudando. 27...♖a8 28.♕d3 f5 29.♕e3 ♕f6 30.♖c7 ♖ed8 31.♖dc1 ♗e8 32.♘f3 ♖db8 33.♕d4 ♕xd4 34.♘xd4 ♖b4 35.e3 ♔f8 36.f4 ♘b7 37.♗f1 ♘a5 38.♖1c3 ♖ab8 39.♗b5 ♗xb5 40.axb5 ♖b7 41.♖c8+ ♔g7 42.♖a8 ♖4xb5 43.♘xb5 ♖xb5 44.♖c7 ♘xb3 45.♖aa7 ♘c5 46.♖xf7+ ♔g6 47.♖g7+ ♔h5 48.♖a2 ♖b1+ 49.♔g2 ♖e1 50.♔f3 ♖f1+ 51.♖f2 ♖h1 52.♖c2 ♘d3 53.♖c3 e5 54.fxe5 ♘xe5+ 55.♔f4 ♘g4 56.♔xf5 ♘xh2 57.♖c5 ♖f1+ 58.♔e6 ♘f3 59.♔xd5 ♖g1 60.♖c4 ♖d1+ 61.♔c5 ♖h1 62.♖f4 ♘g5 63.♔d5 ♖d1+ 64.♔e5 ♘f3+ 65.♔e4 1-0

□ Rudd
■ Jones
European Union Championships 2008



Vemos com este jogo que a centralização no momento certo levará naturalmente a uma melhoria geral da posição. 1...♕e8!

(Diagram 306)



2.♕d1?

[Usando a fraqueza da linha de trás das brancas para ganhar um tempo, as pretas transferem sua Dama para a casa e5 central. 2.♖ff1? Faltando completamente a ideia das pretas. 202 Capítulo 8: Melhorando a posição das peças após o melhor lance ♕e5 3.c3 ♘e3 4.♖e1 g3∓]

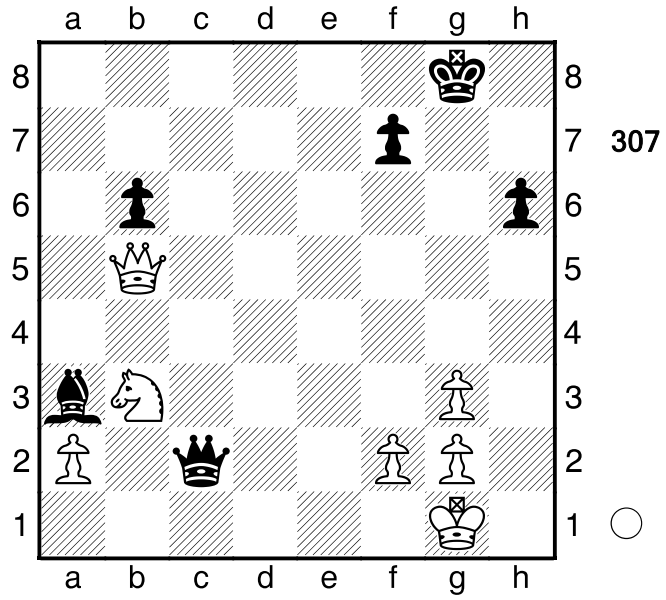
2...♕e5 as pretas mantém controle firme da posição com

0-1

□ Karpov,Anatoly
■ Vaganian,Rafael A
Budapest Centenarium (12) 26.02.1973

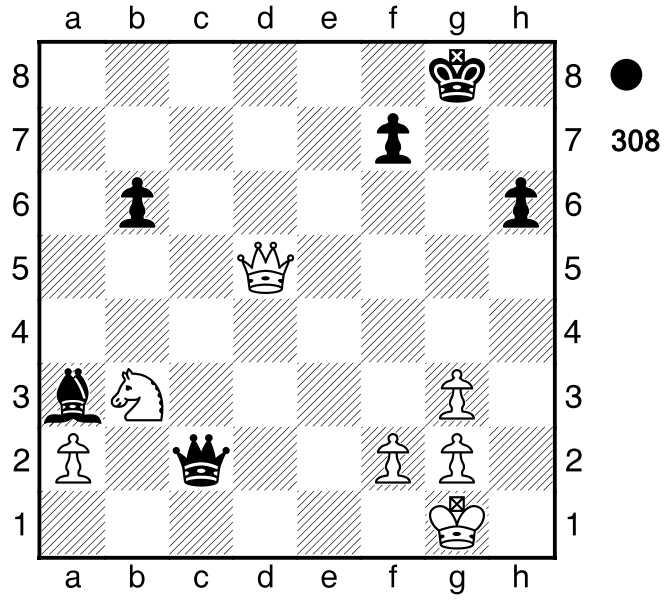
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5 4.♘gf3 ♘c6 5.exd5 exd5 6.♗b5 ♗d6 7.dxc5 ♗xc5 8.0-0 ♘ge7 9.♘b3 ♗b6 10.♖e1 0-0 11.♗g5 h6 12.♗h4 g5 13.♗g3 ♘f5 14.♕d2 ♘xg3 15.hxg3 ♕f6 16.c3 ♗f5 17.♕xd5 ♖ad8 18.♕c4 ♗d3 19.♕a4 ♗xb5 20.♕xb5 g4 21.♘fd4 ♘xd4 22.cxd4 a6 23.♕h5 ♗xd4 24.♕xg4+ ♕g7 25.♕f3 ♗xb2 26.♖ad1 b6 27.♕b7 ♖xd1 28.♖xd1 ♕g4 29.♖b1 ♖d8

30.♕xa6 ♖d1+ 31.♖xd1 ♕xd1+ 32.♕f1 ♕c2 33.♕b5 ♗a3



Ganhar uma peça definitiva. **34.♦d5±**

[as brancas centralizam sua Dama, que é uma boa estratégia a ser seguida em posições tecnicamente superiores. 34.♕e8+ ♔g7 35.♕e5+ ♔g8 36.♘d4 ♕b1+ 37.♔h2 ♕xa2 38.♘f5 ♗f8 Pior seria]



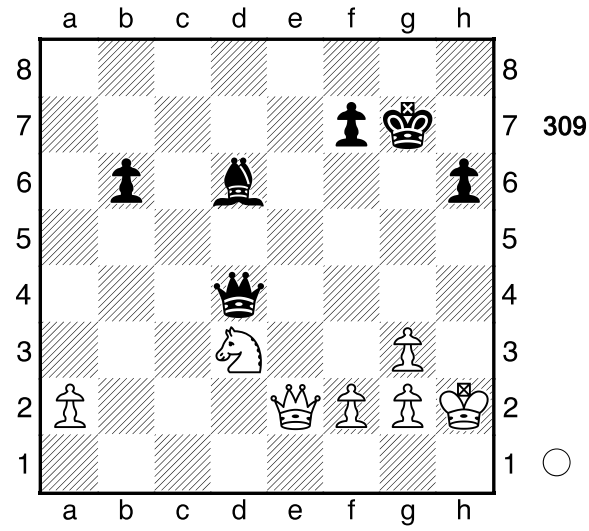
34...♗f8

[e a presença do peão de b6 dá contra-

chances das pretas. 34...♕xa2 35.♕d8+ ♔g7 36.⊘xb6± Também foi possível]

35.♕d2 ♕e4 36.♔h2 ♗c5 37.♘c1 ♔g7 38.♘d3 Em posições com peões do mesmo lado, o lado com peão extra tem melhores chances de jogar pela vitória se tiver um cavalo em sua posse. Também é sabido que um Dama e cavalo costumam dar mais chances de ataque contra o Rei inimigo do que uma combinação de Dama e bispo. **38...♕d4 39.♕e2 ♗d6 40.♔h3**

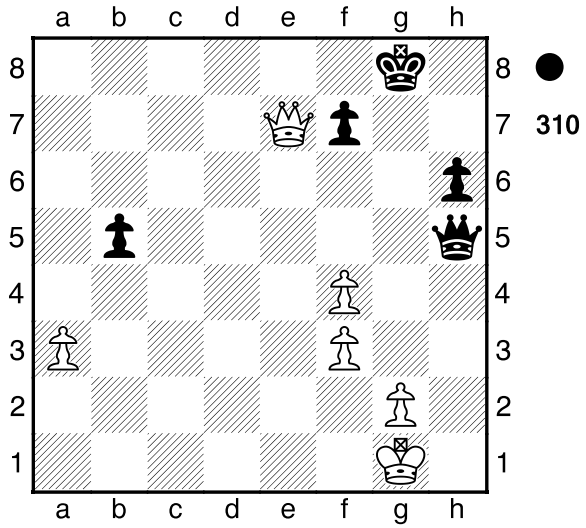
[



Em muitas posições com um cavalo contra um bispo, o cavalo é idealmente colocado em uma casa bem específico: o quadrado de cor oposta ao bispo do oponente, na terceira linha de uma coluna central. Aqui esse quadrado é d3, uma vez que as pretas tem um bispo de casas escuras. (Se as pretas tivessem um bispo de casas claras, então o cavalo das brancas seria melhor colocado em e3.) A partir de d3, o cavalo pode defender seu peão em f2 e também está idealmente posicionado para desviar a atenção para o debilitado a ala do rei das pretas. As brancas não quer avançar seu peão f2 já que, como vimos antes, devemos manter os peões perto de nosso Rei da mesma cor que o bispo do oponente para limitar as oportunidades de xeques. 40.♘f4 ♗xf4 41.♕g4+ ♔h7 42.⊘xf4± O imediato]

40...♕d5 41.♘f4 ♗xf4 42.gxf4± também foi possível. **42...♔f8 43.♔g3 b5 44.♕b2 ♕d3+ 45.♔h4 ♕d8+ 46.♔g3 ♕d3+ 47.♔h2 ♔g8 48.a3 ♕d6 49.♕b4 ♕f6 50.f3 ♕h4+ 51.♔g1 ♕h5 52.♕e7 ♔h7**

[



Daqui Karpov mostrou boa técnica e venceu o jogo confortavelmente: 52...♕f5 53.♕e8+ ♔g7 54.♕e5+ ♕xe5 55.fxe5 ♔g6 56.f4 ♔f5 57.g3+-]

53.g4 levaria a um final de peão ganhador depois de **53...♕h3**

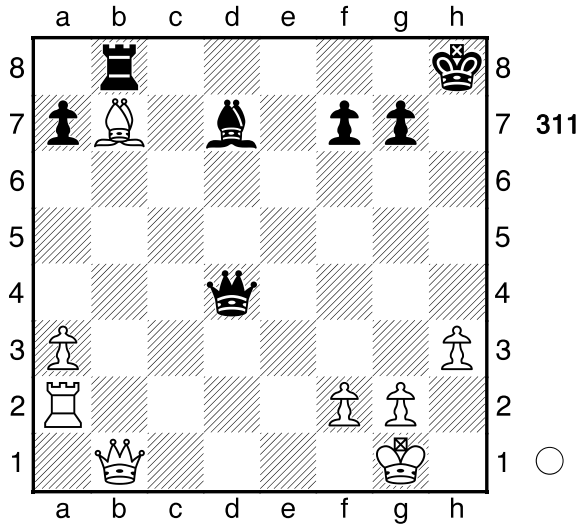
[Após 53...♕g6 Mas as pretas não tinham nada melhor: 54.♕e4+-]

seria respondido com **54.♕xf7+ ♔h8 55.♕e8+ ♔h7 56.♕e4+ ♔g8 57.f5 ♕g3+ 58.♔f1 ♕h3+ 59.♔e2 ♕g2+ 1-0**

□ Karpov,Anatoly
■ Grigorian,Karen Ashotovich
URS-ch41 Final (15) 23.10.1973

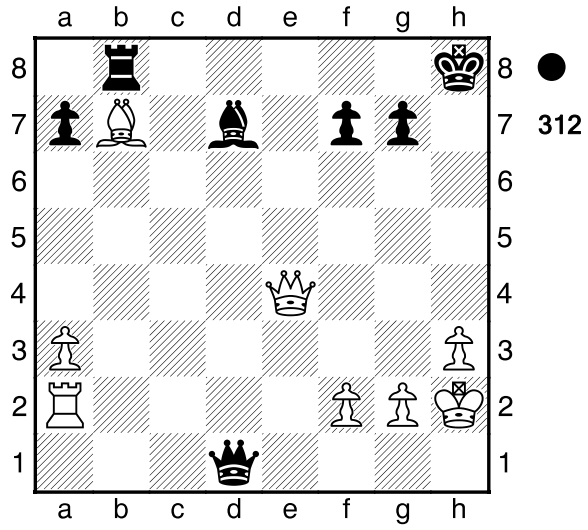
1.♘f3 c5 2.c4 ♘f6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.d4 e6 6.e4 ♘xc3 7.bxc3 cxd4

8.cxd4 ♘c6 9.♗c4 ♗b4+ 10.♗d2 ♕a5 11.d5 ♗xd2+ 12.♘xd2 ♘e7 13.0-0 exd5 14.exd5 0-0 15.♖e1 ♘f5 16.♗b3 ♘d6 17.♘e4 ♕b4 18.♕f3 ♖e8 19.a3 ♕a5 20.♖e3 ♘xe4 21.♖xe4 ♖xe4 22.♕xe4 ♗d7 23.h3 ♕c3 24.♕b1 ♕c5 25.♗c2 ♕xd5 26.♗xh7+ ♔h8 27.♗e4 ♕d4 28.♖a2 ♖e8 29.♗xb7 ♖b8
as pretas abandonaram antes que as brancas pudessem jogar 30.♕e4!?
[



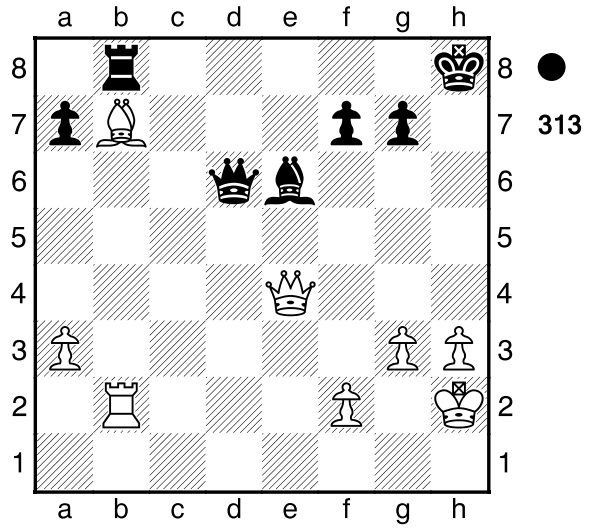
30.♖b2 ♗f5 31.♕c1 ♕e5
Outra abordagem para a posição seria (as brancas estavam ameaçando jogar *31...a5?! 32.♕c7 ♕xb2 33.♕xb8+ ♔h7 34.♕f4 ♗e6 35.♗e4+ g6 36.⩱e3±* Pior seria) 32.♖b4 com peças centralizadas e um peão extra. As brancas devem tentar avançar seu peão 'h' em um futuro próximo para criar chances de ataque contra o Rei das pretas enquanto também mantém a pressão sobre o peão de a5 (o princípio das duas fraquezas a5 33.♕f4!? ♕xf4 34.⩱xf4±]
30...♕d1+ 31.♔h2 com tempo para proteger sua torre e liberar seu bispo da cravada. 31...♗e6?!
[

(Diagram 312)



31...♕d6+! 32.f4 (*32.g3* Correto era *♕e6!* é respondido com *33.♖d2 ⩱xh3+±*)explorando o fato de que h3 agora está enfraquecido. 32...♗xh3! 33.gxh3 ♖xb7! 34.♕xb7 ♕xf4+ 35.♔g2 ♕g5+ 36.♔f3 ♕f5+ 37.♔g3 (*37.♔e3 ♕e6+*) 37...♕g5+= A linha mais difícil de detectar (sem a ajuda de um computador) é]
32.♖b2?
[Esta variação não retira nenhum crédito do jogo das brancas. Acontece às vezes que, quando estamos em busca de movimentos posicionais ideais, tendemos a ignorar algumas variações táticas que vão contra nós, mas isso é mais uma exceção do que uma regra. 32.♕f4! ♖xb7 33.♖d2 ♕h5 34.♖d8+ ♔h7 35.♕e4+ O bom]
32...♕d6+ 33.g3 teria ganho a qualidade.
33...♕xa3?!
[

(Diagram 313)



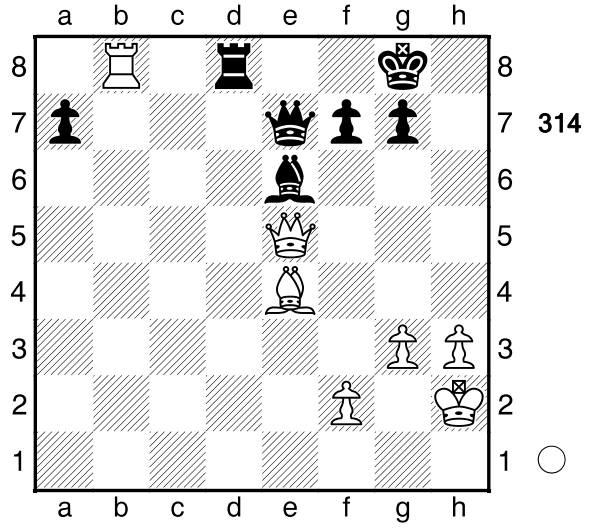
33...♗d5! 34.♗xd5 ♖xb2 35.♕e8+ ♔h7 36.♕xf7 as pretas deveriam ter ido para]

34.♕e5

[onde as brancas tem dois peões e a iniciativa pela qualidade, com uma posição mais ou menos equilibrada. 34.♕f4?! ♖e8]

34...♖d8 35.♗e4! Centralização novamente! Pior seria **35...♔g8 36.♖b8 ♕e7** Outra centralização. O Rei das brancas se sentirá seguro em 'g2', enquanto a segurança do Rei das pretas é muito mais um problema. **37.h4?**

[



37.♖b7 ♖d7 38.♖xa7 *(Correto era 38.♕b8+?! ♖d8 39.♖xe7 ♖xb8 40.⩲xa7±)* 38...♖xa7 39.♕b8+ ♕f8 40.♗h7+ ♔xh7 41.♕xf8 Menos convincente é]

37...a5⇄ O peão extra na ala do rei capacita as brancas a jogar por uma vitória com confiança aqui. **38.♕h5**

[Nos finais da Dama e do peão, a posse do peão passado é uma vantagem importante que pode compensar a falta de material. Aqui será a única fonte de contra-ataque das pretas. 38.♖b5 a4 39.♖a5 ♕b4]

38...f5! 39.♖xd8+ ♕xd8 40.♗xf5 ♗xf5 41.♕xf5 a4 42.♕c2 ♕a5 Não é melhor **½-½**

as brancas não tem nada mais do que um perpétuo, já que seus peões ainda não estão prontos para apoiar a Dama na criação de quaisquer ameaças sérias em torno do Rei das pretas. **1.--** Resumo do Capítulo Freqüentemente, ouvimos jogadores reclamando que, uma vez que a abertura termina, eles não sabem o que fazer a partir de então. "Não sou capaz de fazer um plano - há tantas coisas acontecendo que fico confuso sobre por onde começar. O que devo fazer?"

[1.-- Assim que a abertura terminar (quando todas as oito peças estiverem desenvolvidas), é uma boa ideia parar o que estamos fazendo, fazer uma pausa e avaliar o que aconteceu até agora. Nosso oponente também completou seu desenvolvimento? Ambos os reis estão seguros? As peças estão bem colocadas? E quanto à estrutura de peão, existem pontos fracos ou alvos para atacar? Fazer essas perguntas internamente pode nos dizer algo mais sobre a posição e nos orientar para

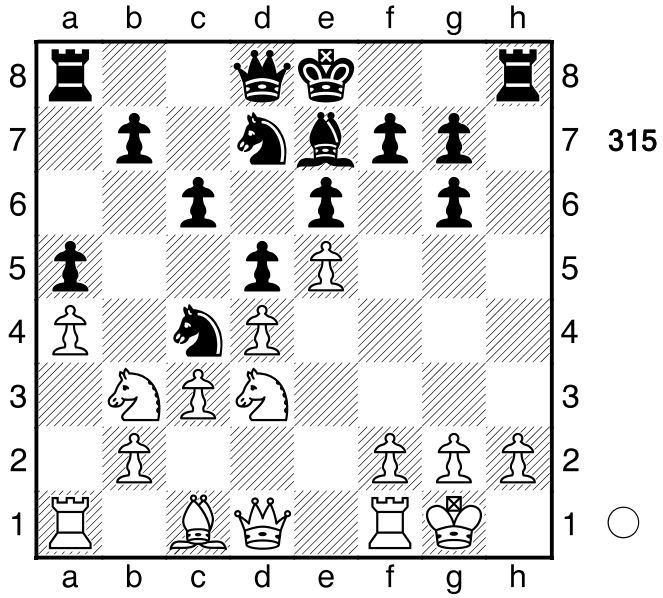
onde devemos concentrar nossa atenção.]
[1.-- Outra forma de lidar com uma situação desconhecida, ou uma posição normal sem um plano óbvio, é nos perguntar quais de nossas peças estão mal posicionadas e tentar melhorar seu posicionamento. Quando melhoramos a posição de uma peça mal colocada, na verdade melhoramos a qualidade de toda a nossa posição. Jogar com uma única peça colocada passivamente pode prejudicar toda a nossa posição a longo prazo e, muitas vezes, a curto prazo também. Quando mais de uma peça está mal posicionada, a pior peça colocada deve ter prioridade, após o que a prioridade muda das peças mais poderosas para as menores. Remover a fraqueza da última fila é uma maneira fácil de melhorar a posição do Rei.]

Quando todas as nossas peças estão bem colocadas, mesmo que não consigamos antecipar uma possível combinação tática de nosso oponente, na maioria das vezes teremos uma saída devido à forte colocação de nossas forças. Quem sabe a tática pode acabar a nosso favor também! Pelo contrário, se alguma de nossas peças estiver mal posicionada, qualquer complicação iniciada tenderá a acabar em favor de nosso oponente. 1.-- Capítulo 9 Jogando com Cores 0 em um tabuleiro de xadrez, temos quadrados em apenas duas cores - branco e preto; e temos 32 quadrados de cada. Recebemos dois bispos para controlar esses quadrados de forma adequada. Muitas vezes acontece que um ou mais bispos são trocados durante o jogo. Precisamos adaptar nosso jogo de acordo com os bispos que são negociados fora do tabuleiro. Se conseguirmos obter o controle de uma determinada cor de quadrados, isso nos dará o controle de mais da metade do tabuleiro! Ai3 assim que um bispo sai do tabuleiro por causa de uma qualidade das peças (ou às vezes por sacrifício) então, nesse mesmo momento, devemos decidir com qual cor vamos jogar pelo resto do jogo . Caso ocorra o desaparecimento de outro bispo, neste caso, voltaremos ao princípio da cor para nos orientar.

[1.-- Quando queremos obter o controle de uma cor específica, geralmente o fazemos colocando todas as nossas peças nessa mesma cor. Claro, se colocarmos nossos peões em uma cor, todos os quadrados da cor oposta tornam-se fracos.]
[1.-- Aqui está um guia geral para saber em qual cor jogar, dependendo da situação:]
[1.-- 1 Bispos da mesma cor para ambos os lados: apenas os bispos devem se concentrar em suas cores. Todas as outras peças devem jogar em cores opostas. Por exemplo: se ambos os lados têm bispos de cor escura, devemos colocar todas as nossas outras peças em casas claras.]
[1.-- 2. Dois bispos contra bispo e cavalo: O lado com o par de bispos deve jogar nas cores onde o adversário não tem bispo. O lado com o bispo e o cavalo deve brincar com a cor do bispo.]
[1.-- 3. Bispos de cores opostas: Ambos os lados devem jogar com as cores de seus bispos.]
[1.-- 4. Um bispo versus um cavalo: O lado com o cavalo deve jogar na cor oposta ao bispo do oponente. O lado com o bispo deve utilizar suas outras peças na cor oposta do bispo.]

□ Polzin,Rainer
■ Motylev,Alexander
Bundesliga 0809 (8.1) 13.12.2008

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♗f5 4.♘d2 e6 5.♘b3 a5 6.a4 ♘e7 7.♘f3 ♘c8 8.♗e2 ♗b4+ 9.c3 ♗e7 10.0-0 ♘b6 11.♘e1 ♘8d7 12.♗d3 ♗g6 13.♗xg6 hxg6 14.♘d3 5. Ambos os lados têm dois bispos: quando os peões centrais são fixados em uma cor particular, devemos jogar na cor oposta aos peões centralizados do nosso oponente, e tentar trocar o bispo do adversário da mesma cor. Por exemplo: se os peões centrais do adversário estão fixos em casas claras, devemos qualificar os bispos de cor escura e lutar pelas cores escuras com outras peças. 14...♘c4



15.♕e2 b5 Ambos os lados têm bispos de casas escuras, então eles devem tentar colocar suas outras peças em casas claras. 16.axb5 cxb5 17.f4 ♕b6 18.♘d2

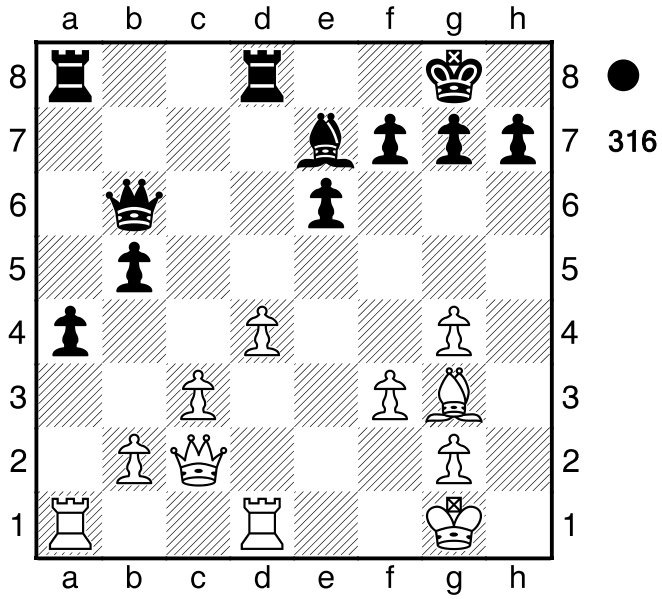
[as brancas em algum momento poderia chutar o cavalo de c4 com b2-b3, então as pretas pretendem colocar seu peão em a4 para estabilizar a casa c4 para seu cavalo. Além disso, se as pretas castigar na ala do rei, onde não tem tantos defensores, é possível que as brancas lance um ataque direto com f2-f4, g2 -g4 e f4-f5. Portanto, as pretas deseja garantir um contra-jogo adequado na ala da dama antes de tomar a decisão de fazer o roque curto. Se as coisas ficarem muito quentes na ala do rei, ele pode considerar manter seu Rei no centro ou até mesmo enviá-lo para a ala da dama, se necessário. 18.g4 Se as brancas tentassem lançar um ataque imediatamente com a4 19.♘d2 ♕c6 20.f5 gxf5 21.gxf5 exf5∓ então as pretas teriam recursos adequados: 22.♖xf5?? e ♕g6+]

18...♕c6 19.♘f3 a4∓ é impossível em vista de 20.g4 ♘a5 21.♗e3 ♘b3 22.♖ad1 ♘b6 23.♗f2 a3 24.♕c2 ♕c4 25.bxa3 ♖xa3 26.f5 gxf5 27.gxf5 exf5 28.♘f4 g5 29.e6 gxf4 30.exf7+ ♔d8 31.♘e5 ♕c8 32.♕e2 ♕e6 33.♕xb5 ♔c7 34.♖fe1 ♕h6 35.h4 ♖a2 36.♘g4 ♕d6 37.♕xb3 ♖xf2 38.♘xf2 ♗xh4 39.♖e8 f3 40.♔f1 ♕g6 41.♘g4 ♕xg4 42.♖d2 ♕h3+ 43.♔g1 ♖h6 44.♖g8 ♕h1+ 45.♔xh1 ♗f2#
0-1

□ Stenersen,Gudmund
■ Tiviakov,Sergei
Gjovik op (1) 29.12.2008

1.e4 d5 2.exd5 ♕xd5 3.♘c3 ♕d6 4.d4 ♘f6 5.♗c4 c6 6.♘ge2 ♗f5 7.♗f4 ♕b4 8.♗b3 e6 9.♗c7 ♕e7 10.♗g3 ♕d8 11.f3 ♘bd7 12.♕d2 ♗e7 13.♕e3 ♘d5 14.♕f2 0-0 15.♘e4 ♘7f6 16.♘2c3 ♗b4 17.0-0 ♘xc3 18.♘xc3 ♕a5 19.♘d1 b5 20.♘e3 ♗g6 21.a4 ♕b6 22.c3 ♗e7 23.axb5 cxb5 24.h3 a5 25.♖fd1 ♖fd8

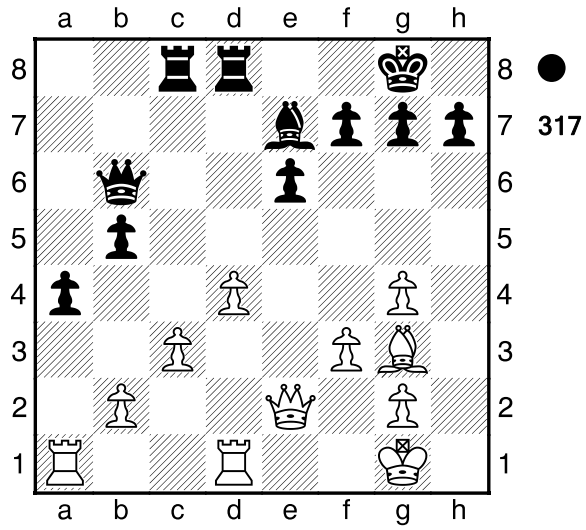
26.♘g4 ♘xg4 27.hxg4 a4 28.♗c2 ♗xc2 29.♕xc2



Com uma pequena vantagem, as pretas venceram, a partir daqui. Neste exemplo, as pretas não só usou suas peças, mas também seus peões para ganhar controle sobre os quadrados claros na ala da dama.

29...♖ac8 30.♕d3

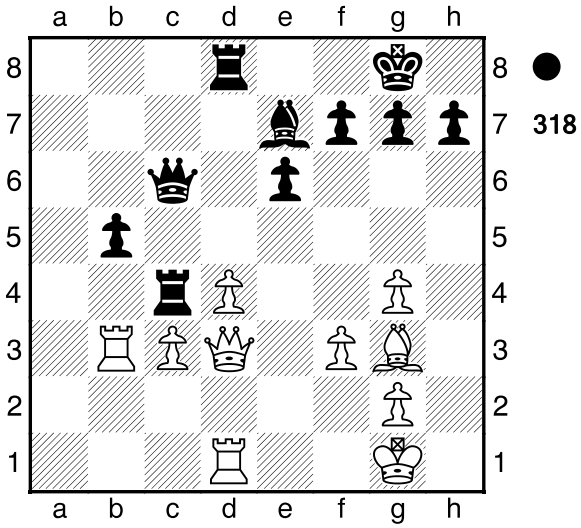
[30.♕e2



a3]

30...♦c4∓ permitiria **31.b3 axb3 32.♖ab1** Uma vez que as brancas não tem quebras de peão, as pretas podem trazer lentamente suas peças para suas casas ideais. Aqui ele quer colocar a torre em frente à Dama na coluna C. **32...♕c6 33.♖xb3 ♖d5** as brancas criaram uma fraqueza para si mesmo em c3, mas também para as pretas em b5. Uma técnica defensiva importante é qualificar o máximo de peões possível do lado onde estamos defendendo e almejar uma posição com peões em apenas um lado do tabuleiro.

[



33...b4? 34.cxb4 ♗xb4 35.♗f2

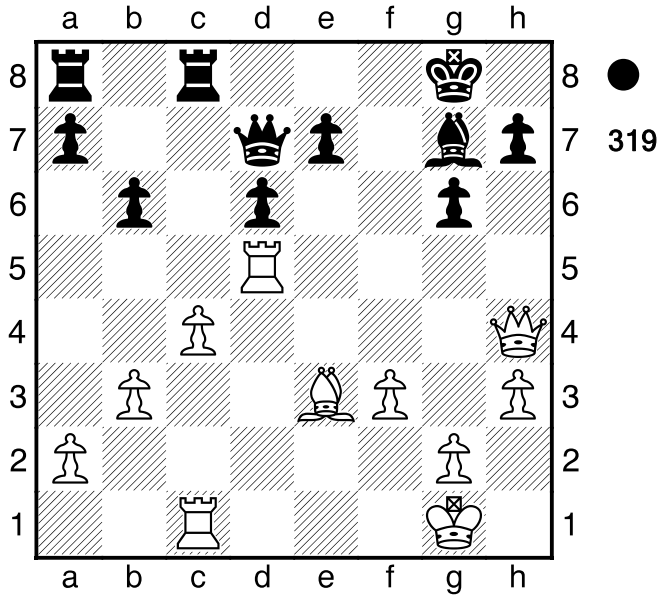
Quando temos uma vantagem posicional, devemos tentar manter mais peões no tabuleiro (mesmo que sejam ligeiramente fracos) e tentar vencer os peões fracos do nosso adversário, transformando assim os nossos peões fracos em peões passados. O zagueiro, por outro lado, deve tentar qualidade o máximo de peões possível.]

34.♕e3 ♗d8 só facilitaria a defesa das brancas. **35.♖d3 h6!** Uma vez que as brancas não tem contra-ataque, as pretas continuam melhorando suas peças. Observe a ordem em que ele melhorou suas peças: primeiro a torre de a8 não desenvolvida, depois a Dama a c6, depois a torre a d5 e finalmente a peça menor. Sua última tarefa será cuidar da última fila.

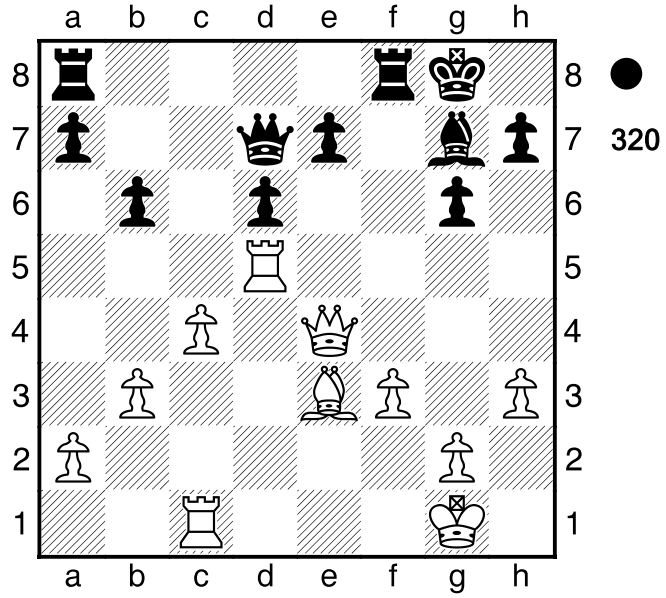
36.♕e4 ♗a5 37.♕e3 ♖a4 38.♖d1 ♕c4 39.♖db1 ♔a2∓ Manter os peões perto do Rei da mesma cor que o bispo do oponente para limitar possíveis testes. **40.♕c1 h5 41.gxh5 ♖xh5 42.♖1b2 b4 43.♖xa2 ♕xb3 44.♕a1 ♗b6 45.♖a8+ ♔h7 46.cxb4 ♕e3+ 47.♗f2 ♕h6 48.♗e1 e5 49.♕b1+ f5 50.♖a3 ♗xd4+ 51.♔f1 ♕g6 52.g3 ♖h1+ 53.♔e2 e4 54.b5 ♕h5 55.♕b4 ♕h2+ 56.♔d1 ♗f2 57.fxe4 ♗xe1 58.♕xe1 fxe4 59.♖e3 0-1**

□ Ni,Hua
■ Zhou,Jianchao
CHN-ch Xinghua Jiangsu (3) 28.05.2009

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♕xd4 ♘c6 5.♗b5 ♗d7 6.♗xc6 ♗xc6 7.c4 ♘f6 8.♘c3 g6 9.0-0 ♗g7 10.♕d3 0-0 11.♘d4 ♘g4 12.♖d1 ♕b6 13.♕d2 ♕c5 14.h3 ♘f6 15.♕e2 ♖fc8 16.b3 ♕e5 17.f3 ♘h5 18.♗e3 f5 19.exf5 ♘g3 20.♕f2 ♘xf5 21.♘xf5 ♕xf5 22.♖ac1 b6 23.♘d5 ♕d7 24.♕h4 ♗xd5 25.♖xd5

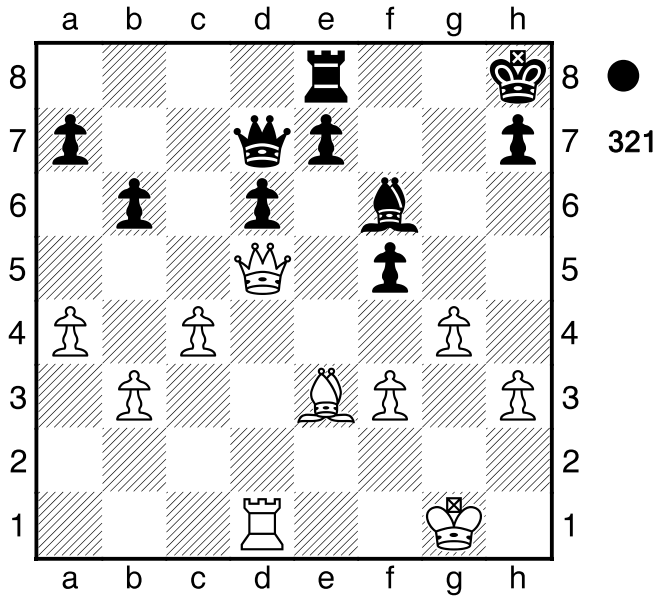


Dominação completa nas casas claras! as pretas logo se destacou e venceu o jogo de forma convincente: 25...♖f8 26.♕e4



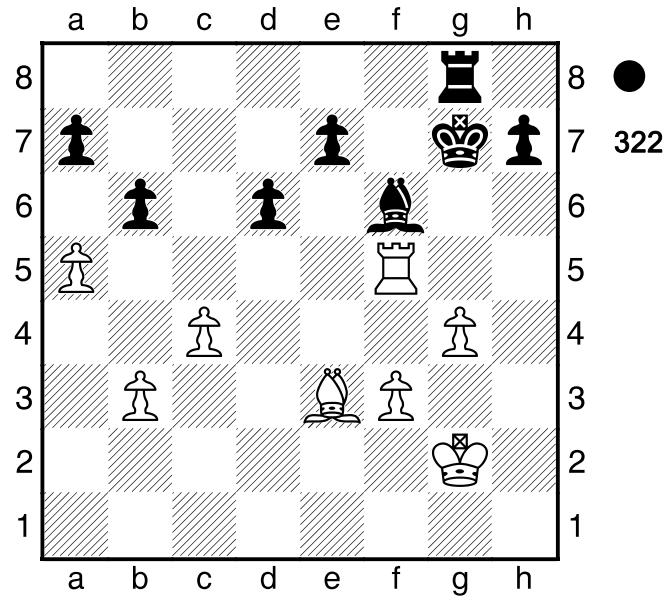
Nesta posição das brancas tem a melhor estrutura de peão, com duas ilhas de peão contra três das pretas. Uma melhor estrutura de peão significa que podemos qualidade mais peças, se necessário. O único problema para as brancas são os ala do rei peões que estão na cor errada. Eles deveriam estar idealmente em casas escuras, a fim de limitar a atividade do bispo das pretas. Também por causa da presença dos bispos darksquared, ambos os lados devem ter como objetivo controlar os quadrados claros tanto quanto possível. 26...♖ae8 27.♖cd1 ♖f5 Profilaxia: as pretas estavam ameaçando jogar Rf5, mas agora não é possível, pois a torre a8 estaria pendurada. As brancas centralizam sua Dama em uma casa claro e também aumenta a pressão no peão de e7. 28.a4! Ao jogar 26.Qe4, as brancas ganharam um tempo obrigando as pretas a jogar Rae8 e só então Rf5. Essas pequenas coisas importam muito no jogo posicional. As brancas não tem medo da qualidade da torre e agora joga para criar uma segunda fraqueza, avançando seus peões na ala da dama. 28...♗f6 29.♖xf5 gxf5 30.♕d5+

♔h8 31.g4!



Se as brancas jogam a4-a5, então um dos peões as pretas se tornará uma fraqueza na ala da dama. No entanto, isso também poderia enfraquecer b3-peão das brancas se as pretas abrirem a coluna b com bxa5, então qualquer avanço adicional deve ser feito somente após preparação suficiente. 31...fxg4 32.hxg4 ♖g8 33.♔g2 ♕e8 34.♕f5 ♕g6 35.♖d5 ♕xf5 36.♖xf5 ♔g7 as brancas tem um controle firme sobre a posição, então ele pode se dar ao luxo de fazer esse peão arriscado, mas sólido, quebrar na ala do rei. Isso enfraquece sua Rei, mas as pretas não está em posição de explorar isso e, além disso, a Rei das pretas podem ficar igualmente exposta. 37.a5!

(Diagram 322)



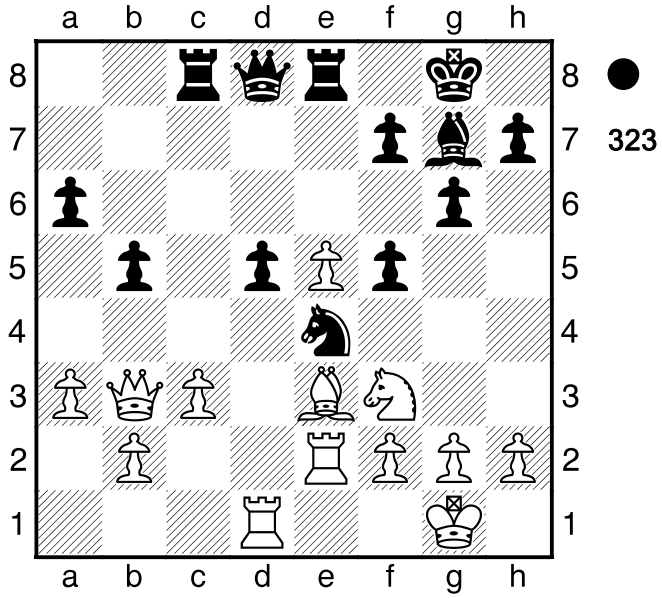
bxa5 38.♖xa5 ♖b8 39.♖b5 ♖a8 40.♖b7 a5 41.g5 ♗c3 42.♖xe7+ ♔g8 43.♗a7! Finalmente! A fraqueza na ala da dama será decisiva. 43...♗d2 44.♗d4 Um lance muito instrutivo - as brancas impede as pretas de ativar sua torre e gerar contra-ataque. 44...♖b8 45.♖g7+ ♔f8 46.♖xh7 Mudando o alvo agora para Rei e peão de h7 das pretas, enquanto também defende indiretamente o peão de g5. A atividade da peça as brancas é decisiva.

1-0

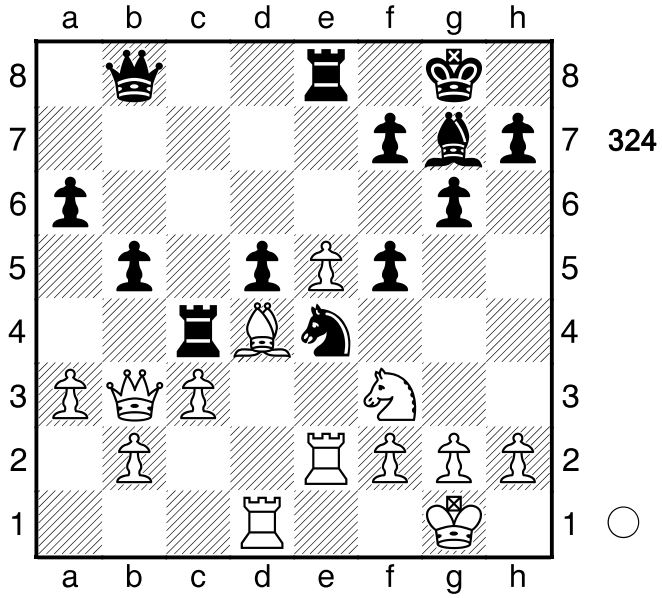
□ Short,Nigel D
■ Karpov,Anatoly
Dos Hermanas (8) 10.04.1997

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♗f5 4.♘f3 e6 5.a3 ♘e7 6.♘bd2 ♘d7 7.♘h4 c5 8.c3 a6 9.♘xf5 ♘xf5 10.♘f3 ♖c8 11.♗d3 cxd4 12.♗xf5 exf5 13.♘xd4 g6 14.0-0 ♘c5 15.♗e3 ♗g7 16.♘f3 0-0 17.♖e1 ♖e8 18.♖e2 ♘e4 19.♕b3 b5 20.♖d1

(Diagram 323)



♖c4 21.♗d4 ♕b8!



22.♖d3

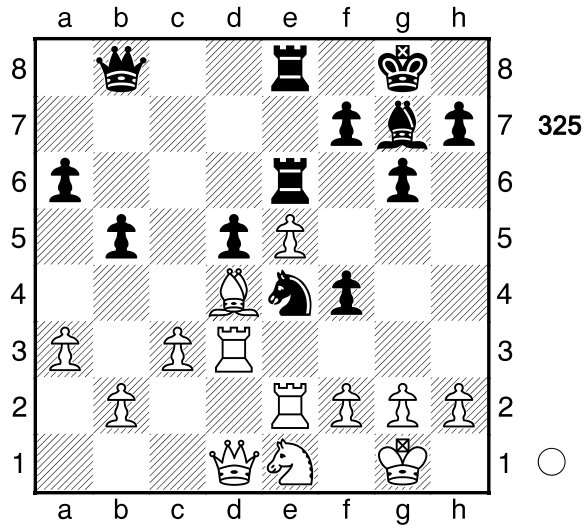
[Profilaxia útil - veja a explicação na nota a seguir. 22.♘d2 ♘xd2 23.♖dxd2 ⩱xe5∓ Após]

22...f4!∓ 23.♕d1 ♖c6! 24.♘e1?!

[24.♕b3!? veríamos a diferença entre 21. . . Qc7 e 21. . . Qb8: a torre em 'e8' agora é defendida pela Dama. Mais uma vez, vemos como jogadores fortes prestam atenção a detalhes tão pequenos, mas importantes. Se não podemos fazer as pequenas coisas bem, torna-se difícil fazer bem as maiores!]

24...♖ce6 deveria ter sido tocado, não dando tempo para as pretas organizar suas peças com Rce6. 25.♘c2

[



25.f3 ⩱d6!∓ Após]

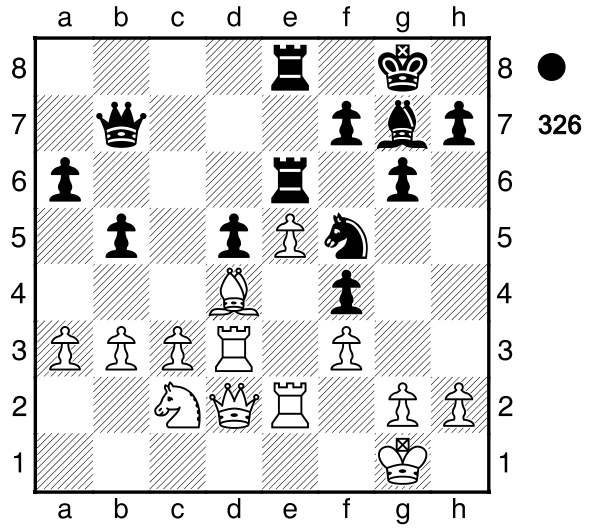
25...♕b7 vemos o ponto de 22. . . f4 e 24. . . Rce6: o cavalo não pode ser levado devido à cravada, e agora f5 está disponível para cavalo das pretas. 26.f3 ♘d6 27.b3 ♘f5

[Defendendo o peão de d5 para que Nb4 possa ser respondido com com a6-a5. 27...⩱xe5∓]

28.♕d2 h5!∓ as pretas também poderiam ter agarrado o peão 'e':

[

(Diagram 326)



Todas as peças das pretas assumiram posições em casas claras. Karpov não defende seu peão de f4 com g5, o que enfraqueceria as casas claras. Em vez disso, 28. . . h5 não compromete as pretas com nenhum plano específico. Ele simplesmente mantém a opção de jogar para um ataque com g5 -g4 no futuro. 28...g5 29.g3!? fxg3 30.♕xg5 gxh2+ 31.♔h1!⇄ Por exemplo, depois de]

29.♖e1

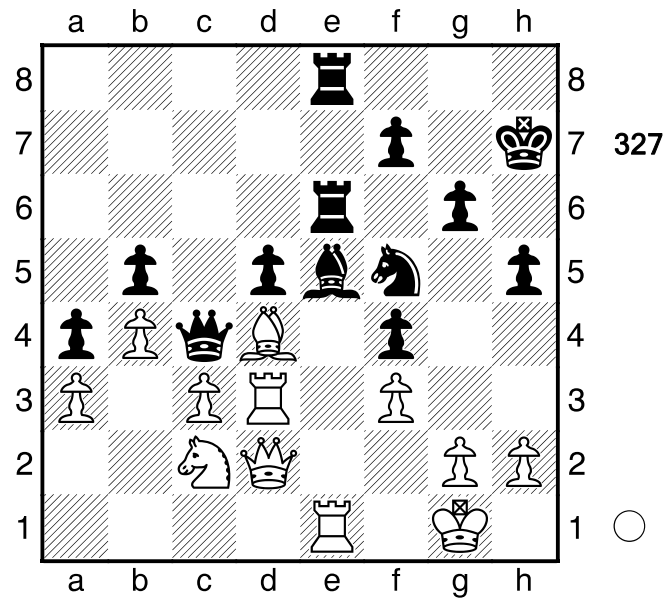
[a posição seria um tanto confusa. 29.♕xf4?? ♗h6-+]

29...a5 30.♔f1 ♕c7 31.♔g1 ♔h7!

Claro que não **32.b4 a4 33.♔f1 ♕c4**

Os dois últimos movimentos das pretas foram instrutivos. As brancas deixou claro que não tem nenhum plano ativo e está contente em esperar que as pretas declare suas intenções. Em tais situações, mesmo se tivermos um bom plano à nossa disposição, muitas vezes podemos adiar a execução e, em vez disso, fazer pequenos movimentos de melhoria, uma técnica na qual Karpov é incomparável. **34.♔g1 ♗xe5!**

(Diagram 327)



as pretas assumiu o controle total sobre os quadrados claros. **35.♗xe5 ♖xe5 36.♖xe5 ♖xe5 37.♘d4?** Finalmente, uma vez que todas as peças de Karpov estão posicionadas de forma ideal, ele ganha um peão e com ele o jogo. **37...♖e3! 38.♖xe3 fxe3 39.♕d1 ♕xc3**

[Simplificando um pouco a tarefa das pretas. 39...♕xc3 40.♘xf5 gxf5 41.f4 ♔g6 42.h3 ♕d2 43.♕f3 h4 Após]

0-1

□ Malakhov,Vladimir
■ Mamedyarov,Shakhriyar
ESP-chT Honor Gp2 49th (5) 04.09.2005

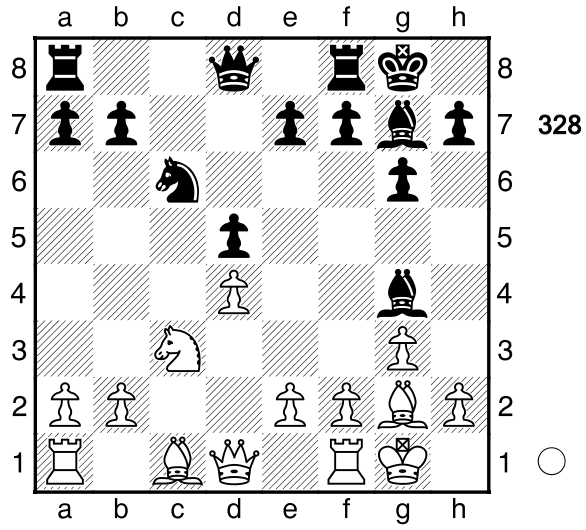
1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 c6 5.0-0 0-0 6.d4 d5 7.cxd5 cxd5 8.♘e5 ♘g4 9.♘xg4 ♗xg4 10.♘c3 ♘c6

O peão 'e' das pretas é imparável.

11.♗e3?!

[

(Diagram 328)



11.h3 ♗e6 12.e4 ♘xd4 13.exd5 ♗d7=]

11...e5!∓ Melhor era **12.♘xd5**

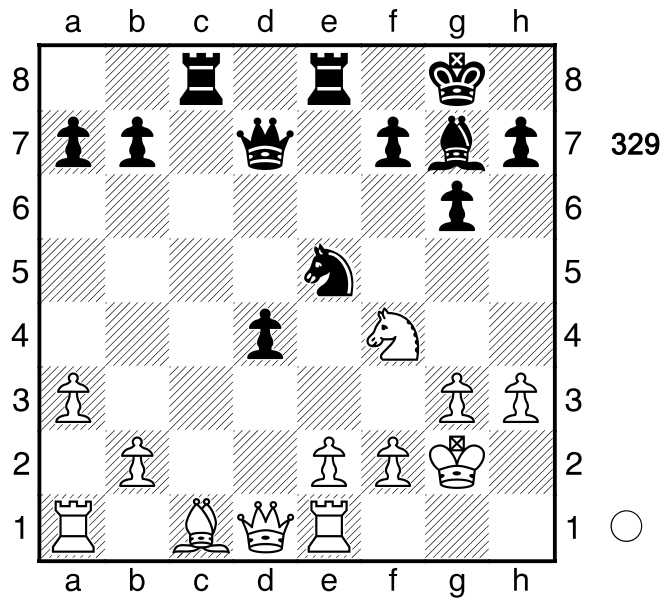
[12.dxe5 Com este lance, as pretas toma a iniciativa. d4 13.♗xc6 dxc3 14.♗xb7 ♖b8 15.♗e4 cxb2 16.♖b1 ♕xd1 17.♖fxd1 ♔xe5∓ também levou a uma vantagem clara para as pretas após]

12...exd4 13.♗c1

[em Wang Yue-Vachier Lagrave, Lausanne 2006. 13.♗f4 Após g5! 14.♗d2 d3 15.f3 ♗e6 16.e4 ♗xd5 17.exd5 ♕xd5 18.f4 ♕c5+ 19.♔h1 ♔fe8∓]

13...♖e8 14.♖e1 ♖c8 15.h3 as pretas tem **15...♗f5 16.a3 ♕d7 17.♔h2 ♗e4 18.♘f4 ♗xg2 19.♔xg2 ♦e5∓**

(Diagram 329)



Embora isso seja tecnicamente uma novidade, não acho que as brancas preparou esta posição em casa. No nível mais alto, o conhecimento de abertura insuficiente é uma grande desvantagem

20.♘d3 ♘c4 21.♗d2

[21.b3 A batalha pelos quadrados claros começa. As brancas vão achar muito difícil tirar suas peças e lutar pelos quadrados claros ao mesmo tempo. ♔d6∓]

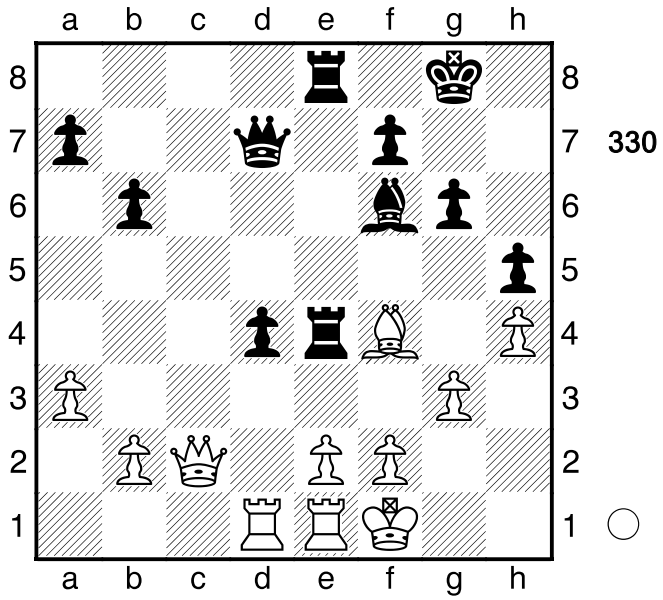
21...♕b5

[enfraqueceria seriamente a casa c3: 21...b5 22.♖c1 a5 Também foi interessante]

22.♖b1 h5 23.h4 ♖e4 24.♗f4 ♖ce8 25.♕c2 ♘b6 26.♖bd1 ♘d5 27.♗c1 b6!? seguido por a5-a4, fixando c4 para o cavalo. **28.♔f1 ♕d7** Como vimos antes, quando o oponente não tem um plano ativo, geralmente é uma boa ideia fazer melhorias úteis ou movimentos profiláticos em vez de apressar-se em algo concreto.

29.♘f4 ♘xf4 30.♗xf4 ♗f6!

(Diagram 330)



Mais uma vez, as pretas tem domínio completo sobre os quadrados claros. **31.♕d2 ♗xh4! 32.gxh4 g5!** as pretas ainda estão melhorando suas peças com calma. A ala do rei das brancas é um tanto arejado e as pretas aponta corretamente para isso.

[32...♕h3+ 33.♔g1 ♕xh4 34.♗g3 ♕h3 35.♕h6 h4 36.♖d3 ♕g4 37.♔g2 hxg3 38.♖xg3 ♕f4 Jogando tudo no fogo! Sempre envolva o máximo de peças e peões possíveis no ataque. É tentador atacar apenas com nossas peças mais fortes, mas geralmente vale a pena usar todos os recursos à nossa disposição, mesmo que isso leve um ou dois tempos extras.]

33.f3

[33.hxg5 deixaria as pretas com "apenas" um peão extra. ♕h3+ 34.♔g1 ♕g4+ 35.♗g3 h4 36.♕d3 ♖8e5!-+]

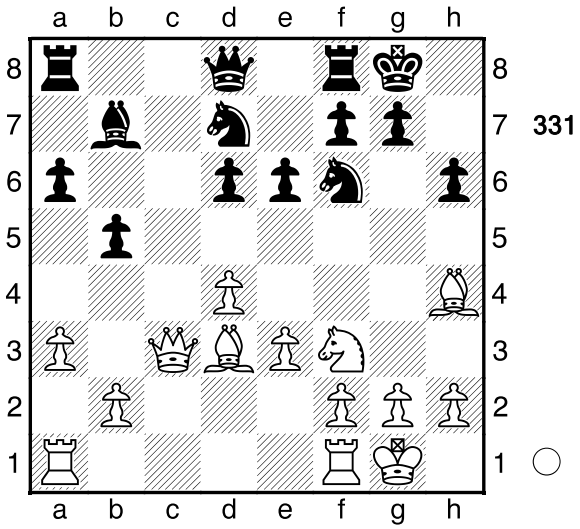
33...♖xf4-+ agora seria respondido com **34.♔g2 ♕f5 35.e4 dxe3 36.♖xe3 ♖xe3 37.♕xe3 ♖xh4 38.♖d8+ ♔h7 39.♕c3 ♕h3+ 40.♔f2 ♕h2+ 41.♔f1 ♕h1+ 42.♔f2 ♖h2+ 43.♔e3 ♕g1+ 44.♔e4 ♖h4+ 45.♔e5 ♖f4 46.b4 ♕g3 47.♕d3+ ♖f5+!**

0-1

□ L'Ami,Erwin
■ Nakamura,Hikaru
Tata Steel-A 73rd (6) 21.01.2011

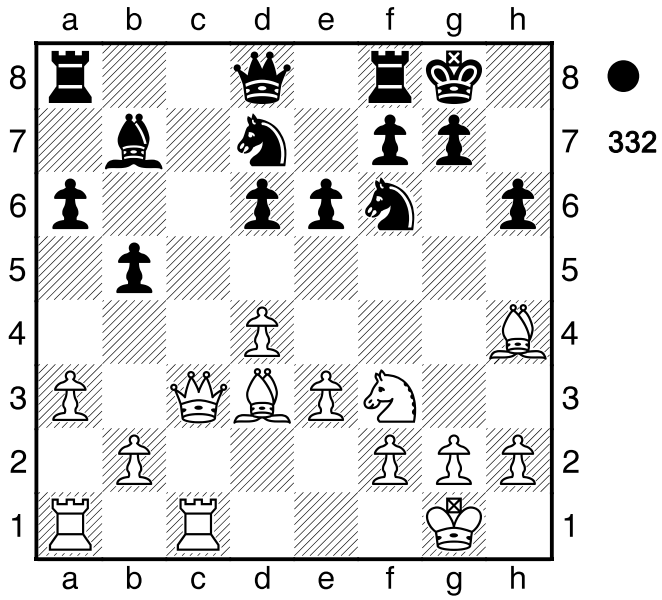
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 0-0 5.a3 ♗xc3+ 6.♕xc3 b5 7.cxb5 c6 8.♗g5 cxb5 9.e3 ♗b7 10.♘f3 h6 11.♗h4 a6 12.♗d3 d6 13.0-0 ♘bd7 14.♖fc1

[



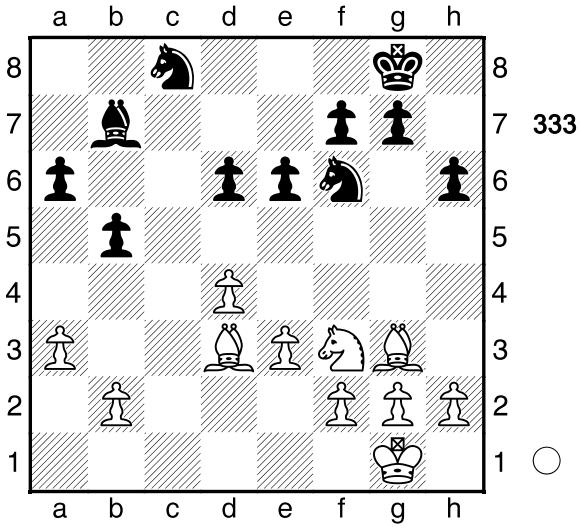
as brancas geralmente deve tentar jogar f2-f3 em tais estruturas para controlar a casa e4 e restringir o bispo e o cavalo das pretas em f6. 14.♕b4 ♕b6 15.♗g3 ♗e4 16.♗e2! ♖fc8 17.♖fc1 ♘e8 18.♘d2 ♗b7 19.♕b3 ♗d5 20.♕d3 ♘df6 21.f3 ♗b7 22.♗d1 ♖xc1 23.♖xc1 ♖c8 24.♖xc8 ♗xc8 25.♕c3 ♗b7 26.e4± No momento certo, ele também pode avançar com e3-e4, como no seguinte jogo:]

(Diagram 332)



Rei das brancas agora está irremediavelmente fraco e as pretas venceram, sem problemas: **14...♕b6 15.♕c7 ♖fc8 16.♕xb6 ♘xb6** So-Moradiabadi, Lubbock 2013. **17.♗g3 ♖xc1+ 18.♖xc1 ♖c8 19.♖xc8+ ♘xc8 20.h3**

[



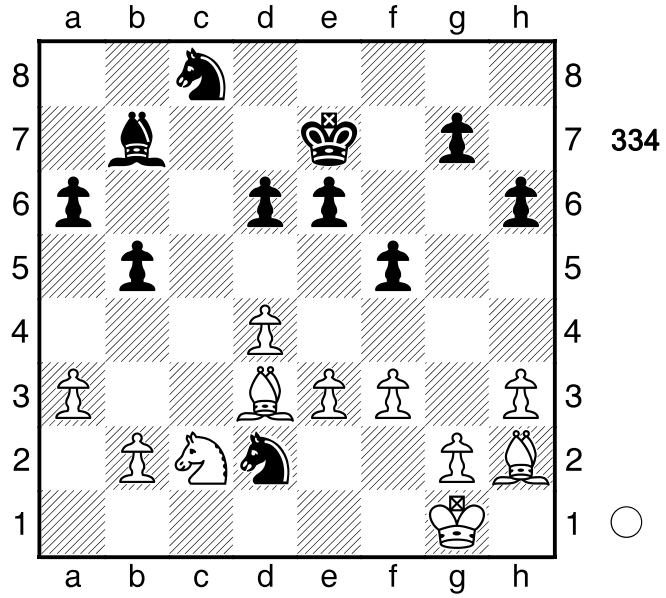
Agora as brancas devem jogar nas casas escuras, já que as pretas não tem um bispo de casas escuras. As pretas, por outro lado, deve jogar nas casas claras, pois ele tem apenas um bispo de casas claras à sua disposição. 20.♘d2

Era mais natural jogar ♘h5 a fim de ganhar controle sobre casa e4, seguido por f2-f3 quando as brancas podem esperar jogar por uma pequena vantagem. No entanto, a desvantagem do Nd2 imediato é que as pretas tem a possibilidade de]

20...♘e4! eliminando a vantagem do par bispo das brancas. **21.♗h2 ♔f8 22.♘e1?!** Se as pretas atrasasse isso mesmo por um lance, as brancas iria interrompê-lo permanentemente com Nd2.

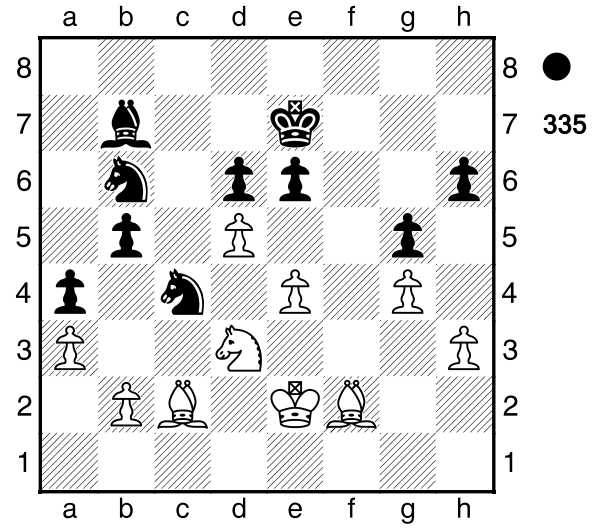
[Após esse erro, as pretas assumem o controle dos quadrados claros. 22.♔f1 ♔e7 23.♔e2 ♘b6 24.♘e1= as brancas poderiam ter mantido o equilíbrio com]

22...♘d2! seguido por f2-f3 e mantendo as peças das pretas afastadas. **23.f3 f5 24.♘c2 ♔e7**



Tirando o fl-quadrado do Rei das brancas. **25.♔f2 ♘b6 26.♔e2 ♘b3 27.♘b4 ♘a5 28.♗c2 ♘ac4 29.♘d3 a5 30.♗g3 ♘d5 31.♗f2 g5∓** Nakamura usa seu Rei para defender o fraco peão 'd', liberando o cavalo de c8 para um papel mais ativo. **32.g4 a4 33.e4 fxe4 34.fxe4 ♘db6 35.e5?!**

[35.d5!



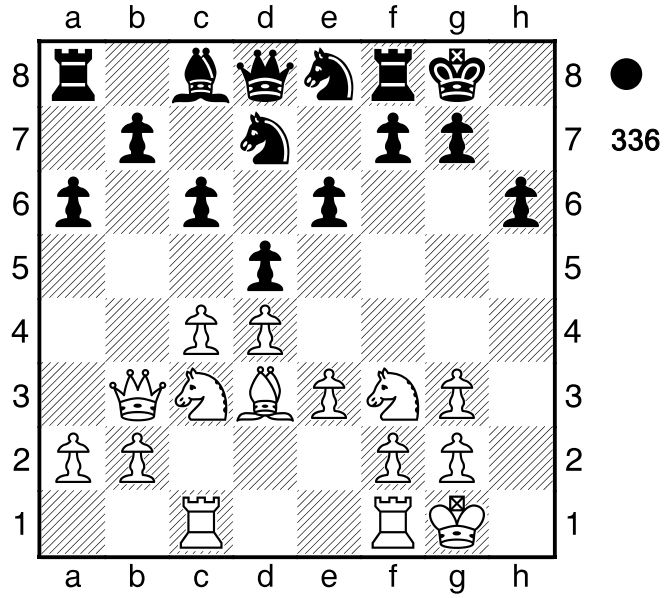
A maré mudou claramente a favor das pretas. As peças das brancas estão servindo a funções puramente defensivas, e ele está preso a vários pontos fracos do peão em b2 e e3. ♘d7 *(35...exd5* foi a última chance das brancas: *36.e5!⇄)* 36.♗d4 exd5 37.exd5 ♔xd5∓]

35...♗e4! seria respondido com **36.exd6+ ♔xd6 37.♗g3+ ♔e7 38.♔d1 ♗xd3 39.♗xd3 ♘xb2+ 40.♔e2 ♘d5 41.♗e4 ♘c3+ 42.♔f3 b4 43.♗e1 ♘bd1 0-1**

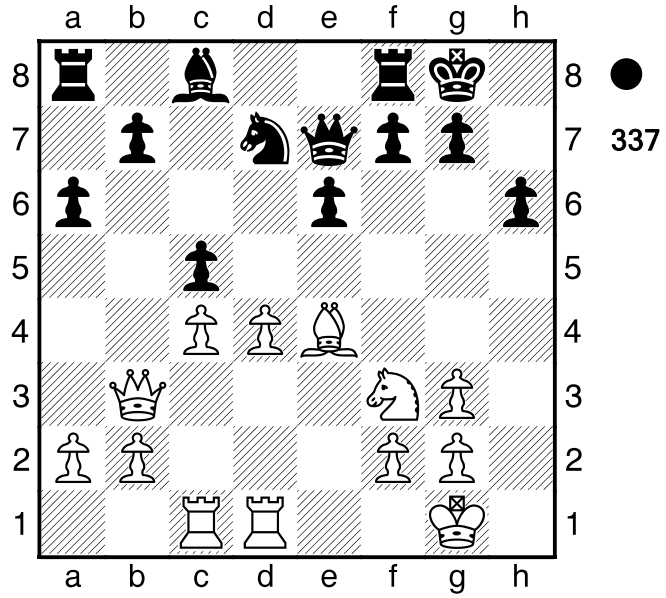
□ Landa,Konstantin
■ Burmakin,Vladimir
RUS-ch Higher League 62nd (7) 09.09.09

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♕b3 e6 5.♗g5 ♘bd7 6.♘c3 ♗e7 7.e3 0-0 8.♗d3 a6 9.0-0 h6 10.♗h4 ♘e8 11.♗g3 ♗d6 12.♖ac1 ♗xg3 13.hxg3

(Diagram 336)

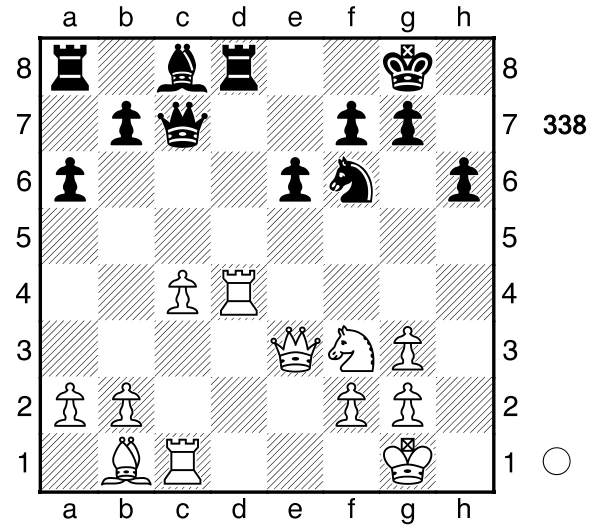


Outro domínio pitoresco dos quadrados claros. **13...♕e7 14.♗b1 ♘ef6 15.e4 dxe4 16.♘xe4 ♘xe4 17.♗xe4 c5 18.♔fd1±**



A luta pelos casas escuras começou. **18...cxd4 19.♖xd4 ♘f6 20.♗b1 ♕c7 21.♕e3!** Concluindo o desenvolvimento e mantendo a tensão. **21...♖d8 22.♕e5?!**
[

(Diagram 338)



Olhar para as casas escuras centrais. 22.♕f4 Era Mais forte ♕e7 23.♖xd8+ ♕xd8 24.♔e5±]

22...♕e7 23.♖cd1 ♖xd4 24.♕xd4 ♗d7 25.♘e5 ♗e8 26.♕b6! , saindo da e5-casa para o cavalo. **26...♖c8 27.b4 ♕c7?!**

[Mantendo o controle sobre o dB, pressionando o peão de b7 e mantendo a dama das pretas longe da ala da dama. 27...♗a4 28.♖d4 *(*A melhor defesa era *28.♖c1* Se *♔d5!∓* então *)* 28...♕c7 29.♕xc7 ♖xc7 30.♖d8+ ♗e8 31.c5 ♔f8⇄ e ganha o peão de b4.]

28.♕d4 a5 29.a3 axb4 30.axb4 ♖a8?!

[onde as pretas podem acompanhar Ke7 e Nd7, com uma posição segura. 30...♔e7± Melhor era]

31.♗c2

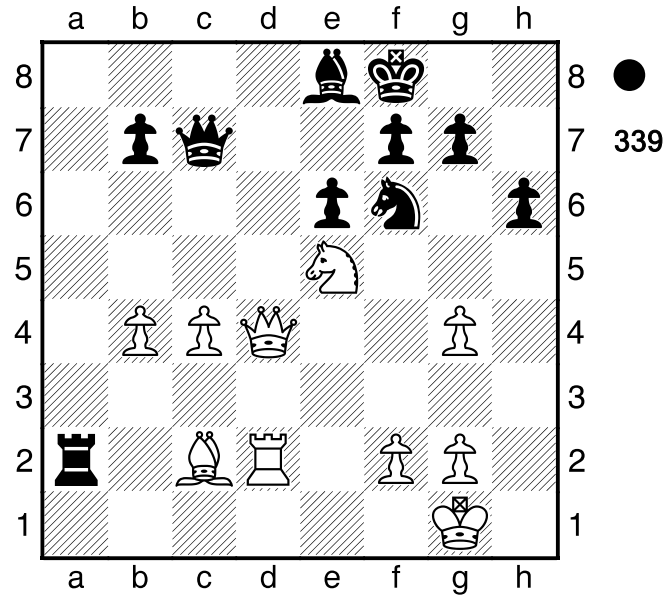
[para manter a pressão sobre a ala da dama peões das brancas. 31.b5!± Melhor era]

31...♖a2

[mantendo ambas as peças menores das pretas restritas. 31...♗a4 32.♗xa4 *(*Após *32.♖a1?? ♖d8!-+)* 32...♖xa4 33.♕d8+ ♕xd8 34.♖xd8+ ♔h7 35.b5± Claro que não]

32.♔d2± as brancas mantém boas chances de vitória graças às suas peças mais ativas. **32...♔f8 33.g4?!**

[Este enfraquecimento do parentesco não era necessário. 33.♖e2 ♘d7 34.♘d3 b6 35.♔d2±]



as brancas conseguiram manter seu controle do casas escuras e alguma medida de vantagem posicional intacta.

33...b5?! Melhor era **34.c5 ♘d5 35.g3 ♕a7 36.♔h2 ♕a3?**

[Dar as brancas um passador protegido também não era necessário. 36...♕b8 37.♘f3 ♗c6 38.g5 hxg5 39.♘xg5 ♔f6± Depois da melhor defesa]

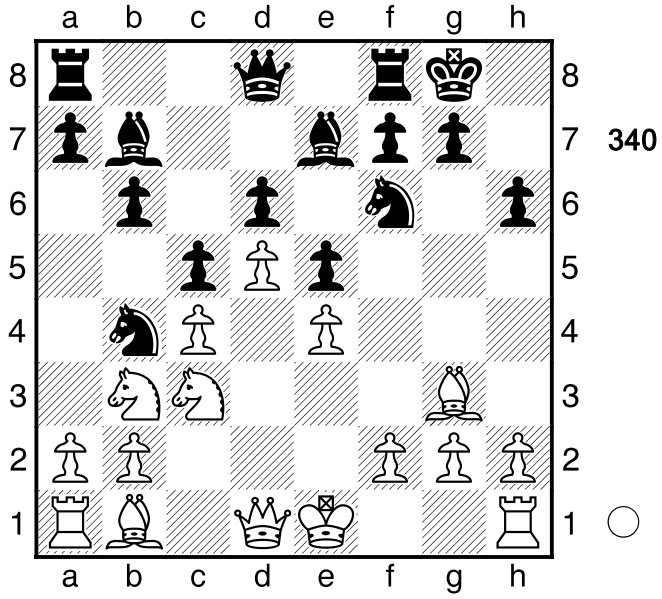
37.c6!± ♕a7 38.♗b3! ♕xd4 39.♖xd4 ♖a7 40.♗xd5 exd5 41.♖xd5+-

A posição das pretas é apenas um pouco pior. **41...f6 42.♘d7+ ♔e7 43.♖xb5 ♖a2 44.♖b7 ♔d6 45.b5+- ♖xf2+ 46.♔g1 ♖f3 47.♔g2 ♖c3 48.♘b8 g6 49.♘d7 f5 50.gxf5 gxf5 51.♘f6 ♗xc6+ 52.bxc6 ♖xc6 53.♘h5**

1-0

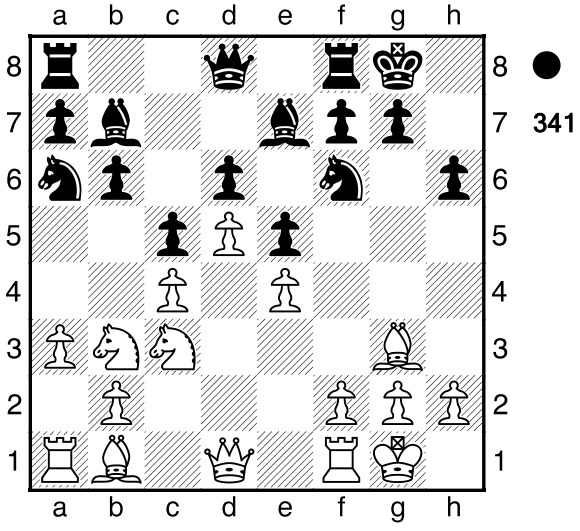
□ Ipatov,Alexander
■ Eljanov,Pavel
EU-ch 15th Yerevan (6) 08.03.2014

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♘f3 b6 5.♗g5 ♗b7 6.♘d2 h6 7.♗h4 ♗e7 8.e4 d6 9.♗g3 0-0 10.♗d3 ♘c6 11.♘b3 ♘b4 12.♗b1 c5 13.d5 e5



E o resto era simples: **14.a3 ♘a6 15.0-0 g6**

[

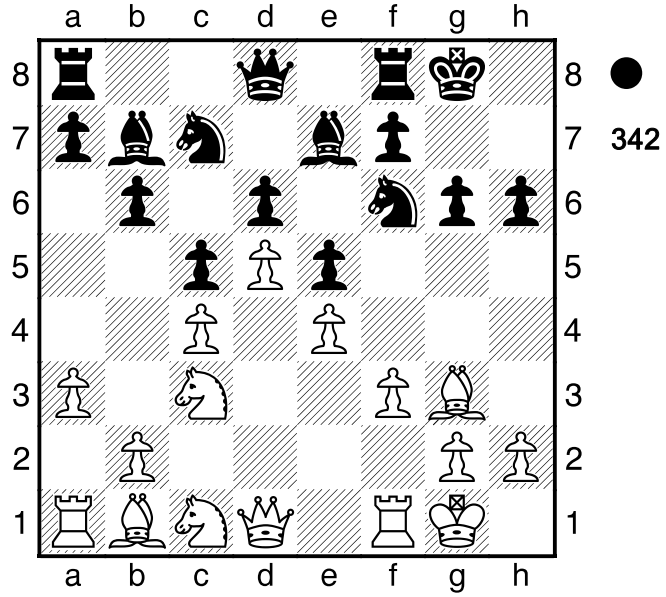


Com esta mudança, a estrutura de peão no centro torna-se fixa, que decidirá os planos potenciais disponíveis para cada lado. As pretas tem duas quebras de peão para jogar: f7-f5 e b6-b5. Da mesma forma, as brancas podem apontar para f2-f4 ou b2-b4 para abrir a posição para suas peças. A estrutura também dita a cor em que ambos os lados devem se concentrar: os peões centrais das brancas estão em casas claras, o que torna seus casas escuras um pouco fracos, enquanto o oposto é verdadeiro para as pretas - suas casas claros são um tanto vulneráveis.

15...♘h5 Com a ideia de]

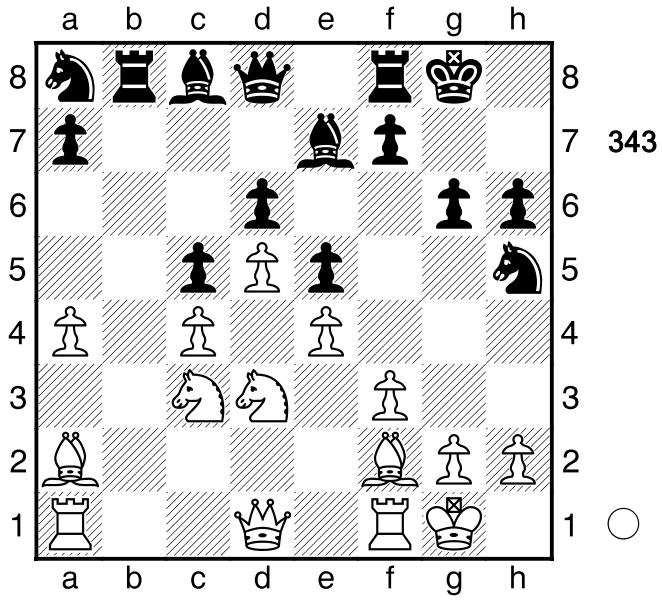
16.f3 ♘c7 ganhando o par de bispos.

17.♘c1



as pretas ainda não sabem qual flanco será aberto primeiro, portanto, ele ainda não cometeu suas torres e, em vez disso, simplesmente melhorou sua parte pior colocada. **17...♗a6 18.b3 b5 19.♗a2 ♖b8 20.♘d3 ♘h5** Liberar o peão 'b' para quebrar com b2 -b4 ou defender o peão de c4 com b2-b3 se necessário. O cavalo irá para d3, onde suportará as quebras de peão f4 e b4. **21.♗f2 bxc4 22.bxc4 ♘a8!** Agora que as peças da ala da dama foram melhoradas e nenhum progresso pode ser feito, as pretas muda sua atenção para o

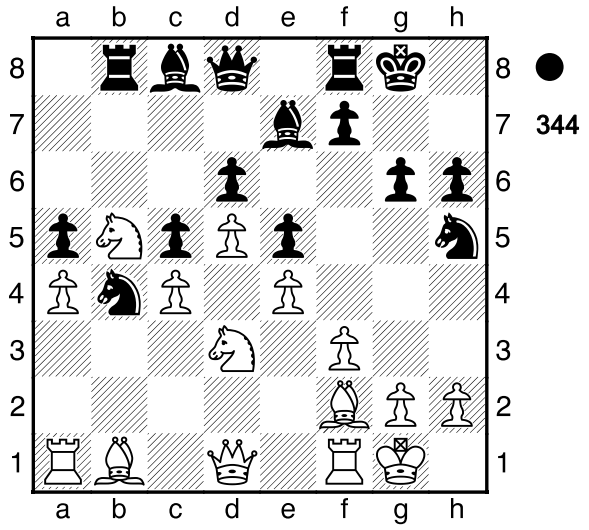
outro lado. 23.a4 ♗c8



Como de costume, quando nosso oponente não tem ameaças ativas ou ruptura de peão, geralmente é uma boa ideia melhorar nossas peças o máximo possível antes de ir para o jogo concreto. 24.♗b3 ♘c7 25.♘b5 a6 26.♘c3 Uma vez que as brancas jogam Nb5, então o bispo não estaria fazendo nada produtivo em a6. Além disso, agora o a8- cavalo pode se reposicionar com Nc7- a6-b4. 26...a5! Mesmo que as brancas perdessem tempo com Nb5 e Nc3, seu objetivo era evitar que as pretas jogasse Na6 -b4. As brancas agora está ameaçando jogar a4-a5 e usar a4-casa para seu cavalo ou bispo. 27.♘b5 ♘a6 28.♗c2 ♘b4 29.♗b1 Caso contrário, as brancas jogarão com o próprio A5. 29...♘xd3?!

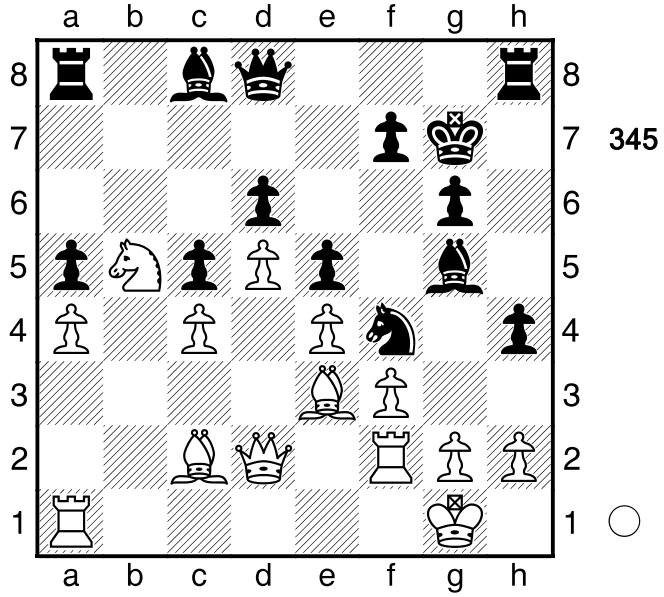
[

(Diagram 344)



29...♗g5 Após 30.♘xc5 dxc5 31.♗xc5 as pretas podem ter ficado indevidamente preocupado com o sacrifício especulativo ⩲f4!∓ mas aqui as pretas podem devolver algum material com]

30.♗xd3 ♘f4 31.♗c2 h5! e tome a iniciativa. 32.♗e1 h4 33.♕d2 ♖a8 34.♗f2 ♗g5 Lutando pelo controle do casas escuras na ala do rei. 35.♗e3 ♔g7 36.♖f2 ♖h8

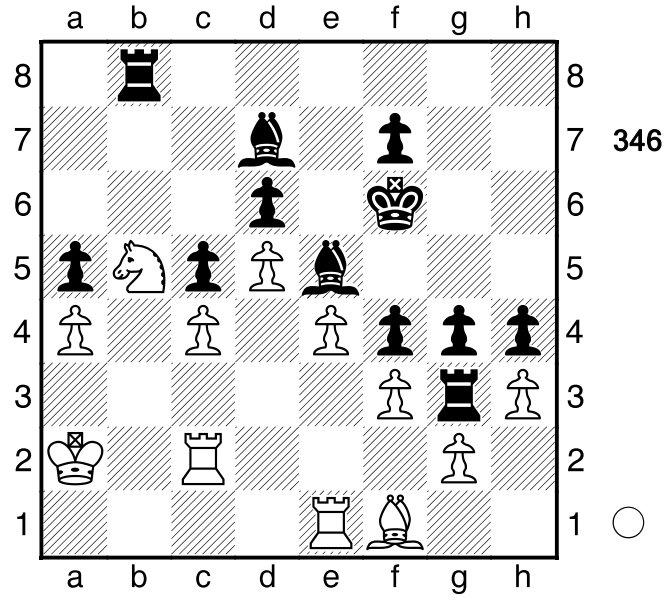


as pretas estão crescendo lentamente sua vantagem nas casas escuras. Enquanto isso, as brancas tem controle dos

quadrados claros na ala da dama, mas ainda não criou nenhuma ameaça séria lá.
37.♔f1 ♕f6 38.h3 ♗d7 39.♔e1 ♖h5
Trazendo a torre para o jogo via h5.
40.♗d3 ♗h6 41.♔d1 ♖g5 42.♔c2 ♖g3
as pretas continuam a melhorar lentamente suas peças na ala do rei, enquanto as brancas estão começando a cair em uma posição defensiva. **43.♔b3 ♗g5**
as pretas alcançaram o domínio das casas escuras. **44.♗xf4?!** Ameaçando 44. . . Nxg2!

[onde as pretas não tem uma maneira imediata de romper. 44.♗f1 Melhor era]

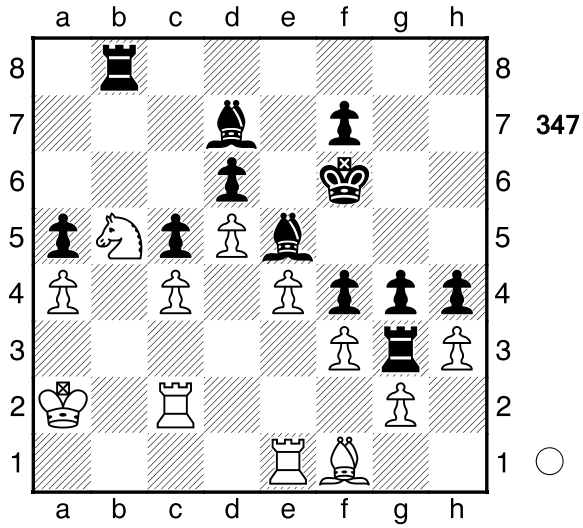
44...exf4 45.♖e1 ♕e5 46.♕c3 ♗f6 47.♕xe5 ♔xe5∓ , em que as pretas não tem uma maneira imediata de romper.
48.♗f1 ♖b8 49.♔a3 ♔f6 50.♖c2 g5 51.♔a2 g4?!



52.hxg4?

[

(Diagram 347)



Talvez a única chance das pretas de ganhar o jogo. 52.fxg4 ♔g5 53.♖f2= Simplesmente perder o jogo na hora. Necessário era]

52...h3! 53.♖f2 ♗xb5! 54.cxb5 ♗d4 55.♖c2 h2 56.♗d3 ♗g1 o que deixaria ambos os lados sem uma boa maneira de fazer progresso.
0-1

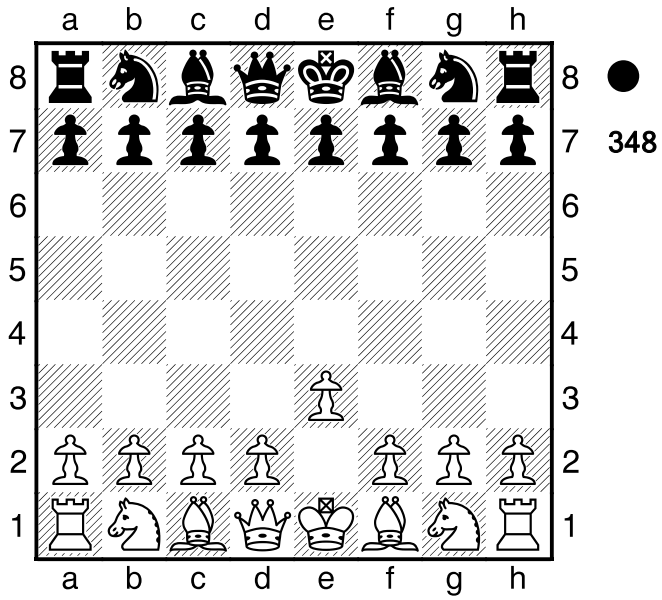
1.-- [% evp 0,1,27, -29] Resumo do Capítulo No xadrez devemos nos esforçar para controlar a posição no tabuleiro através de vários meios, tais como: ganhando mais espaço, atacando o Rei do oponente, tendo uma melhor estrutura de peão, etc. Lutar pelo domínio de uma cor em particular também é uma ferramenta importante a ser usada na luta pelo controle do tabuleiro. Se ganharmos controle sobre, digamos, os quadrados claros importantes da posição em que nosso oponente está fraco, então controlaremos efetivamente a linha de vida da posição. Podemos dominar completamente todo o tabuleiro plantando nossas peças nas casas claras críticos e expulsar nosso oponente do jogo.

[1.-- Quando evitamos colocar qualquer uma de nossas peças na mesma cor do bispo de nosso oponente, estamos negando a esse bispo um papel efetivo no jogo. Na ausência de bispos, os peões desempenham o papel crucial de controlar uma determinada cor dos quadrados. Ao colocar nossos peões em casas claras, podemos ganhar o controle dos quadrados claros, mas enfraquecemos diretamente as casas escuras ao mesmo tempo. Então, lidar com nossos peões sem enfraquecer nossos quadrados é importante. Na presença de fraqueza em uma cor de quadrados, o bispo dessa cor particular é crucial para nossa posição. Não devemos concordar com a qualidade desse bispo a qualquer custo.]
[1.-- Capítulo 10 Pensamento profilático e o princípio da desvantagem]
[1.-- Ao longo deste livro, vimos os temas da profilaxia e desvantagens aparecerem em muitas posições diferentes, uma vez que essas ideias são importantes e universais no xadrez. Neste capítulo, obteremos uma melhor compreensão do pensamento profilático e do princípio da desvantagem. Anteriormente, isso foi dito sobre o tópico da profilaxia:]
[1.-- "O JOGO POSICIONAL GENUÍNO COMBINA A CONSISTÊNCIA REALIZADA DOS SEUS PRÓPRIOS PLANOS COM CONTRATAÇÕES SIMULTÂNEAS CONTRA AS IDEIAS DO OPONENTE" - NIMZOWITSCH]
[1.-- "UMA MEDIDA QUE É TOMADA COM O OBJETIVO DE EVITAR ALGO INDESEJÁVEL DE UM PONTO DE VISTA POSICIONAL" - NIMZOWITSCH]
[1.-- "A ESSÊNCIA DO JOGO POSICIONAL ESTÁ NA EXECUÇÃO ENERGÉTICA E PLANEJADA DE MEDIDAS PROFILÁTICAS" - NIMZOWITSCH]
[1.-- "PENSAMENTO PROFILÁTICO É O HÁBITO DE SE PERGUNTAR CONSTANTEMENTEMENTE O QUE SEU OPONENTE DESEJA FAZER, ONDE ELE IRIA EM SUA MOVIMENTAÇÃO, A CAPACIDADE DE ENCONTRAR UMA RESPOSTA PARA A PERGUNTA QUE FOI FEITA E PARA LEVAR EM CONTA NA SUA TOMADA DE DECISÃO PROCESS "- DvoRETSKY]
[1.-- Sabemos que o homem é um animal egoísta. Isso é especialmente verdadeiro no xadrez também. Todos nós queremos ganhar jogos e aumentar nossa pontuação sem prestar atenção ao nosso pobre oponente ou como ele se sentiria após uma derrota. É assim que deve ser em qualquer esporte.]
[1.-- Não prestar atenção aos sentimentos de seu oponente é uma coisa, mas não prestar atenção às idéias de seu oponente é uma coisa completamente diferente. Afeta diretamente nossos planos "egoístas" de vencer o jogo às custas de nosso oponente.]
[1.-- Os princípios do xadrez são universais. O que se aplica a um se aplica a todos os outros também. Não podemos dizer, se meu oponente colocar sua torre em uma coluna aberta, isso é inútil; mas quando faço o mesmo, importa muito. Não funciona assim.]
[1.-- Todos os movimentos que fazemos em nossos jogos são executados com a impressão / pressuposição de que contêm algumas boas ideias, boa lógica e boas intenções. Portanto, se jogarmos um jogo com esses movimentos, logicamente devemos vencer esse jogo. Não é assim? Mas não acontece assim

o tempo todo. Isso ocorre porque a maioria dos movimentos contém elementos bons e ruins. Apenas a proporção varia. Em alguns movimentos, os bons elementos estão no lado superior; e em outros movimentos, os elementos ruins estão no lado superior. Dependendo da porcentagem de elementos ruins em um lance, chamamos esse lance de duvidoso, um erro ou um erro crasso. Quando há mais elementos bons do que ruins, a mudança se torna interessante, boa ou excelente.]
[1.-- Imagine fazer uma jogada ruim contra um jogador mais forte. É provável que a punição seja rápida. Isso ocorre principalmente porque ele percebe que um erro foi cometido e reage de acordo. Em jogos entre jogadores mais jovens, os erros são cometidos em ambos os lados com bastante frequência, mas as punições não vêm na hora certa ou às vezes nem chegam. Quem comete o maior erro no final perde o jogo! Isso acontece quando os jogadores mais jovens não percebem que um erro foi cometido no tabuleiro, seja por ele ou pelo oponente.]
[1.-- Quando descrevemos uma moeda, se falamos apenas sobre a cabeça e omitimos a cauda, não obtemos o tabuleiro completo de uma moeda. Da mesma forma, quando falamos em profilaxia, devemos também falar sobre a desvantagem do lance do oponente. Ambos estão presentes em cada lance.]
[1.-- O princípio da desvantagem Para compreender um lance em sua totalidade, precisamos saber como identificar as idéias e desvantagens por trás do lance do nosso oponente. Vamos aprender como identificar as desvantagens dos movimentos de nosso oponente.]
[1.-- Quando uma peça permanece em uma casa, ela está fazendo um certo trabalho a partir dessa casa. Pode estar controlando diagonais, quadrados, colunas ou fileiras. Quando ele se move para outro quadrado, ele está controlando um conjunto diferente de quadrados, diagonais, colunas ou fileiras. Os quadrados, diagonais, colunas ou fileiras que ela abandona tornam-se as desvantagens do lance dessa peça. Se pudermos explorar alguma fraqueza nessas áreas, significa que aproveitamos a desvantagem do lance anterior de nosso oponente.]
[1.-- Quando um peão se move de uma casa para outro, os quadrados adjacentes tornam-se fracos. Quando um peão move dois quadrados, todos os quatro quadrados adjacentes tornam-se fracos. (Consulte os Diagramas 3 e 5 nas páginas a seguir.)]
[1.-- N]

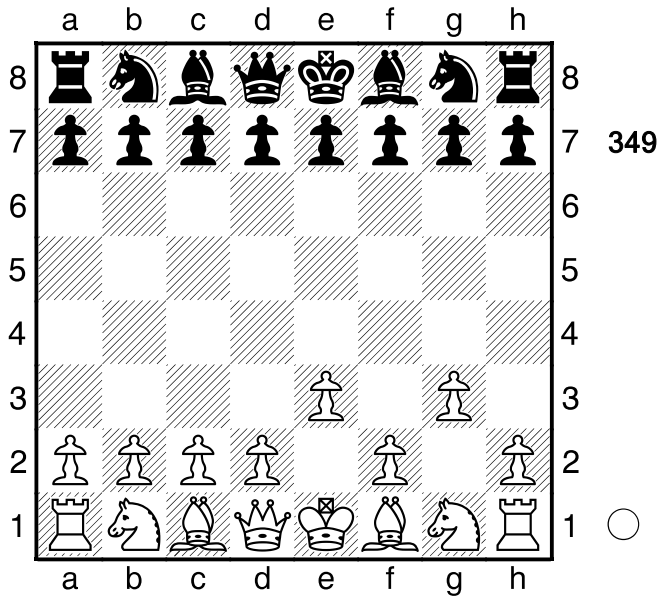
PAG.228 DIAGRAMA 03
Training Game 15.02.2020

(Diagram 348)



No Diagrama 2, os quadrados destacados são os quadrados que a Dama abandonou quando mudou de dl para e2. As pretas agora podem explorar a desvantagem do lance Dama das brancas infiltrando-se com peões ou peças.

PAG.228 DIAGRAMA 04
Training Game 15.02.2020



No Diagrama 3, quando as brancas jogaram e3, os quadrados d3 e f3 tornaram-se 50% mais fracos (já que os peões em g2 e c2 ainda estão cobrindo esses quadrados).

PAG.229 DIAGRAMA 05
Training Game 15.02.2020

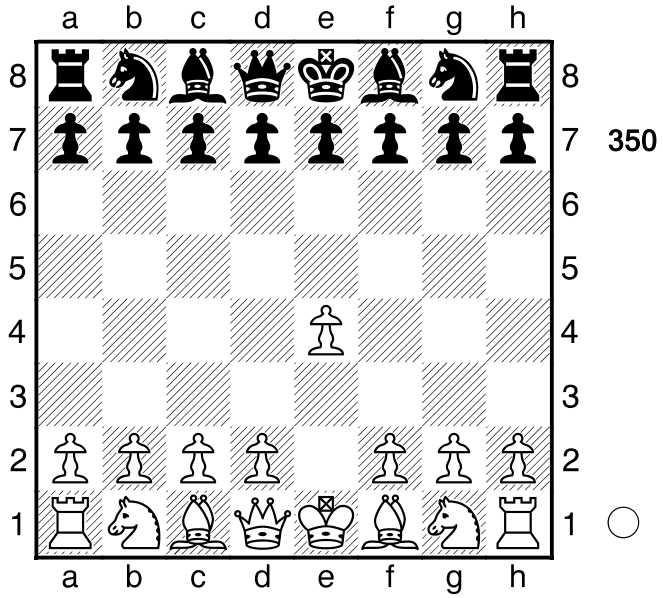


Diagrama 4 No Diagrama 4, depois que as brancas jogaram e3 seguido por g3, os quadrados h3 e f3 tornaram-se 100% mais fracos, enquanto o quadrado d3 agora é 50% mais fraco.

Diagrama 5 No Diagrama 5, depois que as brancas jogaram e4, os quadrados d3, d4, £ 3 e f4 tornaram-se 50% mais fracos, pois os peões c e g das brancas poderiam potencialmente cobrir esses quadrados quando necessário.

1.-- [% evp 0,1,27, -26] Profilaxia

Normalmente, a profilaxia é definida como identificar a ideia de um oponente e, em seguida, evitá-la. Eu preferiria tratá-lo de uma maneira diferente, sem querer desrespeitar as lendas que propuseram

essa teoria.

[1.-- Podemos incluir o seguinte em nossa compreensão da profilaxia: - É nos perguntar, qual é a ideia do nosso oponente? (Em relação à jogada que acabou de fazer no tabuleiro) - É nos perguntarmos, o que ele fará na próxima jogada? Qual é o seu plano geral de ação nos próximos movimentos? - É perguntar a nós mesmos, há algo errado com seu lance? Existe uma desvantagem em sua mudança ou ideia? - É perceber que determinada variação não pode ser reproduzida nas circunstâncias, pois há algum problema no final dela. Digamos que eu ganhe um peão em uma variação longa, mas estou me acasalando por causa de uma fraqueza da última fila. Eu percebo isso usando apenas cálculos. Agora, em vez de rejeitar essa variação ou ideia, encontro um lance que me permitirá usar a ideia anterior no próximo lance. Então, na minha posição, digamos que eu jogue h3, então não há nenhuma fraqueza da última fila e eu posso ganhar o peão usando a variação longa no próximo lance se meu oponente não perceber. - Ele está procurando a desvantagem de nosso lance ou variação pretendida. Por sua vez, devemos perguntar se há uma desvantagem para o lance ou ideia que o oponente pode explorar. - É estar ciente da perspectiva do seu oponente sobre a posição. É ver o lance do adversário em sua totalidade, com suas vantagens e desvantagens. Isso não significa necessariamente que devemos "prevenir" todas as suas idéias. Apenas estar ciente é bom o suficiente. Quer tenhamos que evitar sua ideia ou não, devemos decidir caso a caso.]

[1.-- Quando a ideia do nosso oponente tem três movimentos, podemos tentar evitar seus movimentos em etapas. Se não conseguirmos interromper o primeiro lance, podemos tentar impedir o segundo lance da ideia e assim por diante. Isso também é considerado pensamento profilático; e Uma vez que percebemos que a ideia de nosso oponente não é tão boa, é melhor permitir sua ideia e punir sua desvantagem.]

[1.-- Eu preferiria entender a profilaxia (por falta de um termo melhor) da maneira acima mencionada. No entendimento tradicional da profilaxia, o papel preventivo recebe a maior atenção. O perigo dessa abordagem é, na minha opinião, os jogadores jovens tendem a jogar de forma muito passiva depois de interpretar mal a profilaxia para significar apenas prevenção.]

[1.-- Com um entendimento tão restrito do termo, tenho visto muitos jogadores jovens automaticamente tentarem impedir TODAS as ideias de seus oponentes e, no processo, se tornarem jogadores que apenas reagem. Isso poderia fazê-los temer todas as idéias do oponente; e eles parariam de avaliar a ideia de seu oponente objetivamente. Nem todas as ideias do seu oponente serão boas. Se houver algo errado com a ideia de um oponente, devemos permitir (ou astuciosamente!) Que isso aconteça e depois puni-lo.]

[1.-- Raramente obtemos a perspectiva de um oponente sobre a posição; no entanto, usando a profilaxia (incluindo o princípio da desvantagem), obtemos uma imagem completa da posição em cada curva.]

[1.-- Dicas: depois de cada lance que seu oponente faz, gaste dez segundos para encontrar todas as diferentes ideias

por trás do lance. Passe os próximos dez segundos encontrando problemas ou aspectos negativos de seu lance. Os próximos dez segundos devem ser gastos fazendo uma lista de três movimentos candidatos, idealmente, um deles tático, se possível. Somente após este trabalho preliminar ter sido feito, devemos iniciar o processo de análise. Com a experiência, podemos aprender a fazer o processo acima em menos de 15 segundos. Treine usando esse método durante a preparação de sua casa para ficar melhor nesse processo.]

Lembre-se de que a profilaxia é estar ciente das idéias e desvantagens de seu oponente e usar a prevenção apenas quando necessário. **1.--** [% evp 0,1,61, -27] PARTE TRÊS: Fundamentos do treinamento de xadrez Fazer o progresso no xadrez tornou-se mais fácil e mais difícil atualmente. Mais fácil porque agora há mais acesso a informações, treinamento, oportunidades de torneio, mais apoio de pais e escolas, etc. Ao mesmo tempo, progredir é mais difícil, porque há muitos dos itens acima, o que acaba sendo um grande negativo se a pessoa não for capaz de lidar com o excesso de tudo com eficácia.

[1.-- É comum ver muitos treinadores e os alunos preferindo ensinar / aprender paralelamente à maioria das vagas. Aprender as linhas principais envolve assimilar muitas informações, gastando mais tempo e energia, enquanto as linhas secundárias envolvem examinar menos jogos comparativamente, economizando tempo, esforço e energia.]

[1.-- Ao resolver ruptura-cabeças, é mais fácil obter a resposta movendo as peças no tabuleiro. Ao calcular variações, é mais fácil interromper o cálculo o mais cedo possível do que levá-lo mais adiante na posição. Jogar intuitivamente é mais fácil do que jogar após uma análise cuidadosa. Trabalhar em áreas com as quais já nos sentimos confortáveis é mais fácil do que trabalhar em áreas que não são naturais para nós.]

[1.-- Em posições piores, jogar para alguns truques baratos e esperar que nosso oponente caia por eles é mais fácil do que encontrar movimentos difíceis para prolongar a luta por meio de uma defesa mais dura. Liberar a tensão é mais fácil do que mantê-la, e estudar o xadrez passando casualmente pelos jogos é mais fácil do que estudar o xadrez de maneira sistemática. Ficar chateado após uma derrota e desistir em jogos subsequentes sob o pretexto de má forma é mais fácil do que fazer o esforço e encontrar a força e a resolução de dentro para voltar nas rodadas subsequentes.]

[1.-- Quando perdemos alguns jogos decorrentes de uma abertura específica, é mais fácil passar para outra abertura do que cavar mais fundo e encontrar melhorias que nos permitem continuar com a mesma abertura. Da mesma forma, é mais fácil para os pais culpar a criança pela falta de esforço ou seriedade no jogo do que nutrir as habilidades e o interesse da criança e guiá-la para um desempenho eficaz.]

[1.-- A malícia é muito mais profunda e atinge os problemas mais básicos. O resultado está recebendo muita importância em relação à substância e à luta para melhorar. A abordagem ideal para o sucesso deve ser primeiro chegar a um ponto em que mereçamos sucesso,

em vez de alcançá-lo pelos métodos mais fáceis. A liberdade de cometer erros e aprender com eles costuma ser negada à maioria das crianças. Perder um jogo ou se sair mal em um torneio é tão desaprovado que é como se algo trágico tivesse acontecido que nunca deveria ter acontecido, quando na realidade as perdas e o aprendizado com as perdas são parte integrante do processo de melhoria.]
[1.-- Um jogador é julgado diariamente pelos pontos de classificação que ganha ou perde após cada jogo. Todo torneio se torna crucial e não há oportunidade de tentar coisas novas, de experimentar consigo mesmo, de tentar outras abordagens do jogo. Um bom resultado é como uma sombra atrás da pessoa a quem pertence - em nossa corrida louca em direção a um bom resultado e sucesso a curto prazo, perseguimos constantemente a sombra e acabamos indo a lugar nenhum, frustrados.]
[1.-- Em vez de resultado, o foco deve estar em nosso esforço. Em vez de fazer coisas que são mais fáceis de fazer, devemos ter como objetivo fazer as coisas mais difíceis que são mais benéficas no longo prazo (estudar as linhas principais, calcular mais profundamente, etc.)]
[1.-- Nós nos preparamos em casa não só porque isso vai ajudar em nosso próximo torneio, mas também para aprender coisas novas, para aprender sobre nós mesmos (nossas qualidades boas e ruins), para apreciar a beleza do jogo, aprender a ser criativos, para melhorar nossa capacidade analítica e simplesmente nos divertir com o xadrez.]

Não devemos perder o foco nas coisas maiores da vida em nossa busca louca pelo sucesso. O sucesso não deve ser buscado diretamente, pois perderemos muitos aspectos importantes no processo. O sucesso deve ser conquistado por meio de trabalho árduo e determinação. Nossa preparação em casa deve nos tornar um jogador melhor, com boa ética xadrez. Deve nos deixar confiantes em nossas habilidades e deve nos preparar para as duras batalhas que invariavelmente virão em nosso caminho. 1.-- [% evp 0,1,21, -21] Capítulo 11: Estudando a Abertura
Existem diferentes escolas de pensamento a respeito da importância da preparação da abertura no progresso de um jogador no xadrez. Na minha compreensão da escola de pensamento soviética, o estudo dos clássicos, a análise dos próprios jogos e a preparação para o final de jogo recebem mais peso do que a preparação inicial. Um jogador passa por diferentes estágios em sua carreira no xadrez. Inicialmente, ele é um iniciante que aprende o básico, obtém uma classificação, compete em vários torneios, aumenta sua classificação, atinge normas e títulos como Mestre Candidato, Mestre FIDE, Mestre Internacional e Grande Mestre. Não há discordância de que um jogador de xadrez forte deve ter bom domínio em todos os departamentos do jogo. Mas não há um acordo geral sobre se um jogador deve se concentrar tanto na preparação inicial. Qual a importância da preparação de abertura para jogadores abaixo de, digamos, 2400 ELO? Ou abaixo de 2000 ELO? E assim por diante. Existem jogadores que alcançaram o nível de Grande Mestre com um conhecimento ligeiramente acima do básico em aberturas, e existem muitos jogadores que possuem um conhecimento de abertura fenomenal,

mesmo no nível de 2300 ELO ou menos.

[1.-- Vimos jogadores que invariavelmente se metem em algum tipo de confusão na abertura, mas com suas habilidades de meio-jogo e final, eles conseguem transformar as desvantagens iniciais em posições decentes ou melhor contra oponentes razoavelmente fortes. Existem jogadores cuja abordagem do xadrez é teórica, aqueles que odeiam memorizar e aprender grandes quantidades de teoria e aqueles que não estão nem aqui nem lá! Até que um jogador atinja uma classificação FIDE de cerca de 1800-2000, ele deve se concentrar não nas aberturas, mas no meio-jogo. Especificamente, ele deve aprender a calcular bem, aprender os princípios básicos do xadrez, aprender a se desenvolver adequada e rapidamente, como jogar pela iniciativa, aprender o valor das peças, a arte do ataque, jogar jogos em torneios e nos treinos , aprenda que o jogo passivo nem sempre pode ser evitado, estude os clássicos, analise seus próprios jogos, resolva muitos ruptura-cabeças e leia livros sobre campeões anteriores, bem como raciocínio de meio-jogo e jogos finais básicos. Até que um jogador alcance este estágio, aprender os princípios da abertura é mais importante e construir um repertório básico de abertura é o suficiente.]

[1.-- Quando um jogador atinge cerca de 1800-2000 ELO, ele pode se concentrar um pouco mais nas aberturas. Ele precisa construir um plano de longo prazo para escolher as vagas que gostaria de jogar quando atingir o nível 2400 e começar a trabalhar para isso de maneira estruturada. Idealmente, ele deve jogar aberturas que se adaptem ao seu estilo de jogo atual. Depois que um jogador cruzou 2000 ELO, ele pode experimentar aberturas que lhe dão posições ligeiramente contrárias ao seu estilo de jogo. Este plano deve ser complementado pelo trabalho em posições adequadas no meio do jogo também. Ao longo dos anos, a teoria evoluiu muito, especialmente após o advento dos computadores e mecanismos de análise. Na maioria das aberturas, estamos atingindo rapidamente um ponto (ou já o atingimos!) Onde não é possível lembrar todas as análises que foram feitas ou todos os jogos importantes jogados em uma variação particular. Este é um grande impedimento, mesmo para muitos jogadores jovens, de fazer uma abordagem teórica do jogo. Cada vez mais, vemos uma tendência em que os jovens jogadores preferem aprender as linhas secundárias em vez das linhas principais como parte de seu repertório. Até a chamada "teoria secundária" está se expandindo enormemente. Aberturas como a Variação Rossolimo Siciliana, o Alapin Siciliano, o Balcão Central e o Piano Giuoco foram consideradas paralelas há 20 anos. Hoje, eles evoluíram para linhas principais, com seu próprio banco de dados teóricos. Da mesma forma, muitas aberturas consideradas a linha principal anos atrás caíram em desgraça entre a atual geração de jogadores. Até 10 ou 15 anos atrás, os jogadores achavam que algumas aberturas eram "boas" e outras "ruins" sem nenhum motivo concreto. Mas com o advento dos mecanismos de análise, os jogadores estão experimentando corajosamente linhas que têm uma reputação "ruim", provando que estão se tornando aberturas

jogáveis.]
[1.-- O que um jogador espera de uma abertura também sofreu uma grande mudança. Antigamente, qualquer coisa que um jogador jogasse era uma ideia nova e fresca. À medida que a teoria começou a evoluir, novas aberturas foram encontradas, a teoria se desenvolveu em diferentes direções, muitas aberturas foram experimentadas, testadas e descartadas, apenas para serem reavivadas mais tarde. Algumas aberturas desenvolveram uma boa reputação entre os melhores jogadores e algumas aberturas desenvolveram uma má reputação. Enormes debates teóricos, como o caso da variação siciliana de Polugaevsky, tornaram-se a norma. Kasparov levou a preparação inicial a um novo nível de importância no repertório de estudo de um jogador. Em sua época, obter uma vantagem logo na abertura era de suma importância. Por um período de tempo, jogar nas linhas secundárias era considerado "acovardamento" ou mesmo ruim para o crescimento geral de um jogador no xadrez. Os jogadores que corajosamente jogaram linhas principais de vanguarda eram vistos como modelos a seguir e os jovens jogadores adotaram essa abordagem para o xadrez. Lembro-me das batalhas teóricas de então jovens jogadores como Grischuk e Volokitin em muitas linhas sicilianas afiadas no início dos anos 2000. Descobrir novidades e obter pequenas a grandes vantagens na inauguração esteve no sabor até ao início do século II. Magnus Carlsen adotou uma abordagem de trazer seus oponentes a novas posições desde o início, com o plano de esmagar seus oponentes em posições simples, muitas vezes estendendo o confronto até o final de jogo. Jogadores como GMs Baduur Jobava e Richard Rapport escolhem aberturas consideradas freqüentemente pelos teóricos, mas eles são bastante bem sucedidos no nível 2700+.]

Mesmo no nível mais alto, há uma grande mudança ocorrendo, com os jogadores achando cada vez mais difícil lembrar de variações longas. Às vezes, os movimentos críticos que precisam ser lembrados chegam tão tarde quanto o lance 20 ou 30. Adicione a isso os vários ramos de variação que precisam ser lembrados e a necessidade de ser capaz de jogar muitas aberturas diferentes durante o mesmo torneio para para evitar a preparação do adversário. Eu pessoalmente vi mais de 2600 jogadores preparando uma abertura pela manhã e esquecendo linhas críticas durante o jogo da tarde. Esses problemas não são incomuns, mesmo nos níveis de 2700+. A teoria da abertura, de muitas maneiras, se estendeu além da capacidade humana de memorizar todas as variações possíveis. Como resultado, obter uma vantagem (com base na avaliação do computador) está se tornando secundária à medida que um número crescente de jogadores está revisando suas expectativas das aberturas. Guiar seu oponente em variações desconhecidas, obter posições familiares a você, mas não a seu oponente, encontrar uma nova ideia, ser imprevisível com repertórios maiores e adicionar linhas mais frequentes se tornaram os objetivos de um jogador ao preparar aberturas. No que diz respeito à experimentação na abertura, há muitos jogadores, entre eles se destacam os grandes mestres britânicos Tony Miles e Jonathan

Speelman. 1.-- [% evp 0,1,26, -21] GM Tony Miles como as brancas GM Tony Miles jogou mais de 1000 jogos do lado as brancas com 1.d4, mais de 300 jogos com 1.d4 ou 1 .Nf3 e mais de 200 jogos com 1 . e4, além de experimentos aleatórios com 1 .b3, 1 .b4, 1. a3, 1 .g3, 1.f4, 1 .e3 e semelhantes.

[1.-- GM Jonathan Speelman como as brancas Com o lado as brancas, Speelman jogou 1.Nf3 e 1.d4 com cerca de 500 jogos cada. Ele jogou l.e4 e l .c4 com cerca de 150 jogos cada.]

[1.-- Speelman as pretas contra l.d4 - Baseada nos diagramas acima, podemos ver que esses jogadores têm um amplo repertório como as brancas e as pretas e são muito bem-sucedidos com ambas as cores. Existem outros jogadores também, que adotaram uma abordagem muito criativa e não restritiva da teoria de abertura, experimentando as chamadas linhas secundárias incomuns, especialmente com as pretas, com sucesso em seus jogos. Ainda assim, a ideia de jogar variações secundárias não capturou a imaginação das massas jogadoras de xadrez em geral. Na era pré-computador, os jogadores procuravam os campeões mundiais para definir as tendências de aberturas populares. Hoje em dia, com uma base maior de jogadores de jogadores fortes, com mais torneios e com fácil acesso a informações, os jogadores estão cada vez mais experimentando linhas não principais. O momento de abertura (preparação) termina e o meio-jogo começa também sofreu alterações. Tradicionalmente, uma abertura termina e o meio-jogo começa quando todas as peças completaram seu desenvolvimento. De certa forma, a teoria da abertura atual termina quando nossa memória inevitavelmente falha, ou quando nos deparamos com uma posição que é nova para nós em um jogo. Uma vez que os jogadores muitas vezes não se importam em lembrar variações longas, a preparação inicial pode se estender bem no meio do jogo profundo ou, em muitos casos, até mesmo no final de jogo. Cada jogador precisa escolher a abordagem que deseja seguir, no que diz respeito à construção de um repertório de abertura de longo prazo. Algumas das questões que devem ser consideradas antes de escolher um repertório são: o estilo do jogador, a personalidade ou idade do jogador, as ambições de curto e longo prazo do jogador, o tempo disponível para a preparação do torneio e como ativo ou inativo o jogador está.]

[1.-- Vantagens de jogar as linhas principais: - Podemos ver mais jogos e aprender todas as nuances da abertura, o que aumenta nosso conhecimento e compreensão da abertura em questão. - Uma vez que a maioria dos melhores jogadores do passado preferia jogar nas linhas principais, temos uma longa história e um banco de dados gigante de aberturas das linhas principais. Essas linhas não são facilmente refutadas com uma única novidade poderosa, embora isso seja possível em casos raros. - Temos acesso a uma oferta de jogos de boa qualidade com jogadores fortes experimentando novas ideias. Estudar esses jogos enriquecerá nosso pensamento de xadrez. - Aprendemos a explorar novas ideias em posições conhecidas e já testadas. - Como a teoria de abertura moderna está tão intimamente relacionada ao meio-jogo, aprendemos muitos temas

instrutivos do meio-jogo quando aprendemos as linhas principais. - Aprendemos o hábito do trabalho persistente. Não devemos desistir de uma abertura após algumas perdas prejudiciais em uma variação particular. Em vez disso, aprendemos a cavar mais fundo e chegar a refinamentos. Podemos descobrir ideias originais por meio de recursos táticos que nunca suspeitamos no início. - Podemos nos manter atualizados sobre a teoria de abertura. Precisamos estudar xadrez diariamente para não perdermos novas ideias. Basicamente, isso nos mantém alerta!]

[1.-- Desvantagens de jogar as linhas principais: - Vasta teoria é acumulada ao longo dos anos, levando nossa memória ao limite. - É muito fácil esquecer idéias-chave ou confundir a ordem dos movimentos em certas linhas. - Escolher a melhor continuação entre muitas opções que se adequam ao nosso estilo de jogo pode ser uma tarefa muito exigente. - Novas idéias são constantemente experimentadas em uma base semanal ou mesmo diária em aberturas de tópicos. Manter-se atualizado exige que o jogador estude os jogos e examine as ideias com frequência. Muitas vezes, essa é uma tarefa difícil para jogadores amadores que têm outros compromissos na vida além do xadrez. - Com novos jogos sendo jogados pelos melhores jogadores regularmente, é fácil perder desenvolvimentos importantes em algumas linhas, o que pode ser caro às vezes.]

[1.-- Vantagens de jogar linhas secundárias / linhas originais: - Como as linhas laterais geralmente não fazem parte do repertório de um jogador muito forte, temos comparativamente menos jogos para aprender a abertura. Como resultado, não leva muito tempo para aprender essas aberturas, o que é uma bênção para jogadores que têm menos tempo para se preparar para o xadrez. - É mais fácil lembrar essas linhas em comparação com a enorme quantidade de teoria que vem com as linhas principais. - Melhores chances de marcar surpresas. Jogadores mais fortes, em geral, são bem preparados em linhas de princípios. É mais fácil pegá-los desprevenidos com as laterais, pelo menos na abertura. - Como há consideravelmente menos teoria que precisa ser lembrada em uma linha lateral, podemos preparar várias linhas laterais diferentes para tornar difícil para nosso oponente adivinhar qual abertura iremos jogar em um determinado dia.]

[1.-- Desvantagens de jogar linhas secundárias / linhas incomuns: - Como temos menos jogos para estudar, nossa compreensão das estruturas que surgem da abertura será correspondentemente mínima. - Ao jogar nas linhas secundárias, estamos, de certa forma, tomando um atalho para preparar nossas inaugurações. Se não tomarmos cuidado, é provável que tomemos uma abordagem igualmente preguiçosa para entender outras partes do jogo. As coisas mais difíceis de aprender no xadrez podem não encontrar seu lugar em nossa preparação. - Se nosso repertório não for amplo o suficiente, será mais fácil para nossos adversários adivinharem nossa escolha inicial para o jogo e se prepararem contra nós. - Se é fácil para nós prepararmos uma linha lateral, é igualmente fácil para o nosso

adversário preparar uma refutação contra a linha lateral. - É possível que as linhas secundárias sejam refutadas, ou pelo menos neutralizadas, com algumas boas idéias que não foram experimentadas antes. - Jogar mais do que alguns jogos na mesma linha faz com que a abertura perca seu valor surpresa. Devemos estar constantemente à procura de pastagens mais verdes o tempo todo.]
[1.-- Nature of the Openings: Quando participei de um curso de treinador da FIDE alguns anos atrás, um dos membros do corpo docente alertou que não é aconselhável ensinar a jovens jogadores a Defesa Caro-Kann como as pretas porque o jovem jogador não aprenderá a apreciar o valor de lutar pelo centro com peões. Outro treinador comentou que não é aconselhável ensinar os holandeses como as pretas, pois o jovem jogador não vai aprender a importância da segurança do Rei. Alguns dizem que o dragão siciliano é muito arriscado, o Petroff é muito sólido, o Grunfeld é muito teórico, o Scotch Gambit é muito puxado, a defesa de Berlim é muito enfadonha, etc. Cada abertura tem suas próprias características naturais que definem o tipo de posições que pode surgir dessa abertura. Embora essas posições sejam constantemente alteradas pelos esforços humanos, elas ainda contêm certas características. Embora o estilo natural de um jogador exista em seus jogos de treinamento e torneio, nosso objetivo é nos tornarmos um jogador completo em todos os estilos e ser capaz de jogar em todas as posições. No curto prazo, faz sentido escolher aberturas que confrontem nosso estilo de jogo naquele momento. No longo prazo, no entanto, devemos adicionar aberturas contrárias ao nosso estilo natural de jogo, depois de trabalhar o suficiente no meio e no final de jogo para nos sentirmos confiantes sobre nosso entendimento, uma vez que tenhamos deixado a abertura.]
[1.-- Se um jogador, por natureza, gosta de jogar agressivamente, ele pode escolher aberturas que lhe darão posições ativas com mais peças no tabuleiro e com algum elemento de risco envolvido. Para o crescimento geral de um jogador no longo prazo, depois de alcançar alguns bons resultados em jogos de torneio durante um período de tempo, ele deve aprender a trabalhar em áreas que não são naturais para ele. O jogador agressivo e ativo precisa aprender a jogar xadrez estratégico e posicional e aprender a lidar com jogos finais corretamente. Depois de realizar um trabalho considerável nas áreas contrárias ao estilo do jogador, ele deve adicionar aberturas que lhe darão as posições apropriadas para aprender com a experiência de jogo real. Se tal abordagem não for adotada desde tenra idade, então é provável que o jogador fique preso a uma forma unidimensional de pensar no xadrez. Ele terá dificuldades em todas as outras áreas nas quais não é bem versado.]

Em geral, é aconselhável que os jogadores jovens joguem linhas abertas e afiadas para que o jogador desenvolva habilidades de assumir riscos, aprenda a jogar por iniciativa e aprecie o valor real das peças (em vez de avaliar a posição simplesmente contando o material em o tabuleiro). Se um jogador não aprende a

correr riscos desde o início, é provável que nunca domine verdadeiramente este importante atributo na parte posterior de sua carreira no xadrez. É mais fácil para um jogador agressivo aprender xadrez posicional do que vice-versa. Se um jogador desenvolver medo de atacar e se sacrificar ainda jovem, é provável que continue com ele durante toda a sua carreira no xadrez, restringindo seu pensamento criativo em posições abertas.
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 No diagrama acima, podemos ver um exemplo de uma chave básica para a Defesa Semi-eslava do lado negro. Podemos desenvolver essa chave à medida que preparamos nossos materiais de estudo. Também usaremos essa chave para pesquisar jogos em cada variação. Podemos encontrar jogos de alta qualidade de jogadores avaliados acima de 2500 para cada variação e mesclar os jogos selecionados separadamente para cada variação. Este será o material básico para nossa preparação.
[3.cxd5 cxd5 4.♘c3 ♘f6 5.♗f4 ♘c6 6.e3 *(6.♘f3)*]
3...♘f6 4.♘c3
[4.e3 ♗f5 5.♘c3 *(5.♕b3 ♕c7)* 5...e6 6.♘h4 ♗g6]
[4.♕c2 g6]
[4.♕b3]
4...e6 5.e3
[5.g3]
[5.♗g5 dxc4 6.a4 *(6.e4 b5 7.e5 h6 8.♗h4 g5 9.♘xg5 hxg5 10.♗xg5 ♘bd7)*]
5...♘bd7 6.♕c2
[6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5 8.♗b3 *(8.♗d3 ♗d6; 8.♗e2 ♗b7)*]
6...♗d6 7.♗d3
[7.b3]
[7.g4]
7...-- Chave básica semi-eslava

Como você pode ver, organizar suas aberturas dessa forma torna mais fácil localizar a linha ou variação exata que você deseja preparar. - Reveja os jogos adivinhando os movimentos para o lado que está a preparar. Adivinhar os movimentos o ajudará a lembrar o máximo possível, especialmente os movimentos iniciais. - Adicione análise e edite o material removendo variações irrelevantes. Faça suas anotações concisas e relevantes com a ajuda de setas e comentários de texto. - Prepare uma breve chave de abertura com base no material que você preparou separadamente para cada variação. Isso é muito útil para revisar a abertura em um curto espaço de tempo, antes de um jogo de torneio ou em casa. - Atualize o material com freqüência para estar ciente dos desenvolvimentos recentes. - Revise regularmente. Dicas: - Você pode manter o lance que deseja jogar como a linha principal (caso haja mais de uma opção a qualquer momento). Isso pode ser alterado quando uma linha mais nova e melhor for encontrada, simplesmente promovendo essa mudança para a linha principal. - Explicar ideias usando comentários de texto ou setas. Dessa forma, ao revisar o material, as ideias por trás dos movimentos são facilmente compreendidas à primeira vista. - Destaque movimentos importantes em uma variação para marcar sua importância (clique com o botão direito do mouse no lance, vá para "anotação especial" e escolha a opção "abertura crítica / meio-jogo / posição final".) - Uma vez que o material foi preparado, ele é importante alterar a data do jogo para que possamos saber quando o material foi atualizado ou revisado pela última vez. Torna-se mais fácil atualizar o material, limitando os critérios de pesquisa a datas específicas. -

Como a revisão do material em toda a abertura pode demorar muito, é vantajoso fazer uma breve chave de abertura para cada variação e mantê-las salvas separadamente para facilitar o processo de revisão. O ideal é que essa chave seja lembrada de cor. - Faça uma planilha com uma lista de vagas do seu repertório para os dois lados. Adicione a data ao lado do nome da abertura para controlar a última vez que uma abertura em particular foi jogada contra você, para ver com que frequência você preparou uma abertura e para identificar as aberturas que você deixou de estudar. Muita coisa pode ser facilmente rastreada com um pouco de organização. **1.--** [% evp 0,1,25, -30] Capítulo 12 Preparação do Torneio "PARA MIM A MUITA ESSÊNCIA DA EDUCAÇÃO É A CONCENTRAÇÃO DA MENTE, NÃO A COLETA DE FATOS ..." - SWAMI VIVEKANANDA Muitos jogadores jovens são curiosos, e às vezes sem noção, sobre como se preparar antes de um torneio. A preparação para o torneio pode ser vista de três perspectivas: 1) PREPARAÇÃO PRÉ-TORNEIO 2) PREPARAÇÃO DURANTE O TORNEIO 3) ANÁLISE PÓS-TORNEIO

[1.-- Preparação Pré-torneio Quinze a trinta dias antes do início do torneio, devemos usar este tempo para nos prepararmos no xadrez e para o próximo torneio. Devemos ter como objetivo estar em nossa melhor forma física e mental quando o torneio começar. Isso não vai acontecer o tempo todo. Se muitos jogadores melhorarem sua forma conforme o torneio avança, o oposto às vezes deve ser verdadeiro para outros! No que diz respeito à preparação física, para jogadores menores de 18 anos, ser fisicamente ativo em alguma atividade esportiva deve ser suficiente por si só. Para os adultos, considere atividades esportivas vigorosas ou malhar na academia. Malhar ajuda a remover o estresse e melhora nossos níveis de resistência e confiança. Também nos dá mais energia durante os jogos de xadrez para lidar com o estresse do tabuleiro. Preparação mental significa ser capaz de lidar com situações extenuantes que podem surgir durante um torneio. Devemos estar mentalmente preparados para lidar com nossas emoções em constante mudança de uma maneira madura durante os altos e baixos de um torneio. Lidar com as derrotas em um torneio nunca será fácil e é importante que possamos nos recuperar da perda de um jogo sem destruir nossa auto-estima.]

[1.-- A preparação mental pré-torneio pode ser na forma de auto-sugestões, visualização, pensar regularmente sobre o torneio e manter a mente em um estado de expectativas positivas e esperança. Não é incomum ver jogadores entrando em um torneio com medo, dúvidas, sentimentos de inadequação e inquietação, ou estão inseguros sobre si mesmos e não satisfeitos com sua preparação. Com um estado mental negativo, é provável que seu desempenho reflita seus medos e sensação de desespero. A preparação pré-torneio de xadrez é claramente muito importante. Um jogador experiente geralmente tem uma boa ideia sobre seus pontos fortes e fracos no que diz respeito a jogar xadrez. Se ele é capaz de fazer algo construtivamente, varia de pessoa para pessoa. Pelo contrário, um jogador inexperiente não tem certeza de onde estão seus pontos fortes e fracos. Um treinador ou treinador experiente pode

desempenhar um papel útil em ambos os casos.]
[1.-- Cada jogador deve analisar seu jogo duas vezes: uma, brevemente, imediatamente após o término do jogo; e uma vez, extensivamente, após o término do torneio. Com a ajuda dos motores é fácil detectar onde cometemos um grande erro, apenas observando a mudança na avaliação da posição após cada lance. Para jogadores muito jovens, é melhor se eles puderem analisar seu jogo com um treinador ou pai que possa apontar os momentos importantes, sugerir melhores jogadas e identificar erros repetidos (como ser muito ansioso por qualidade ou não procurar combinações táticas) . Um pai / treinador pode então oferecer sugestões úteis para superar os erros do aluno em jogos futuros. Os erros que os jogadores jovens cometem são muito comuns e podem ser facilmente identificados e explicados.]
[1.-- Erros comuns na fase de abertura: - Não desenvolver as peças com rapidez suficiente; - Não desenvolver peças em quadrados bons; - Fazer muitos movimentos do peão, principalmente os defensivos como a2-a3, h2-h3, a7-a6 e h7-h6 quando não necessário; - Esperar que o oponente roque seu Rei antes de rocar o nosso; - Bloquear o caminho de nossas peças com outras peças; - Não jogar pela iniciativa quando o oponente fizer jogadas de abertura incomuns; - Não punir os erros do adversário; - Fazendo movimentos de desenvolvimento de rotina em modo automático; - Não prestar atenção aos movimentos e ideias do adversário; - Trazendo a Dama muito cedo; - Captura do Peão em detrimento da segurança e desenvolvimento do Rei; e - Escolhendo a abertura errada.]
[1.-- Erros comuns no meio-jogo: - Brincar passivamente com nossas peças; - Movendo prontamente nossas peças para trás ao primeiro sinal de agressão do oponente; - Enfraquecimento da estrutura da ala do rei peão sob a impressão de atacar o adversário; - Estar muito ansioso para se defender contra ameaças imaginárias; - Trocar peças às cegas sempre que é oferecido ou forçar trocas indesejadas para esclarecer a posição; - Ignorar possíveis contra-ataques no centro ou no outro flanco por medo de um ataque do adversário do lado onde somos fracos; - Jogar muito rápido quando é importante refletir um pouco mais sobre a posição; - Pensar muito quando não é realmente necessário; - Não calcular as variações minuciosamente; - Não mostrar interesse ou inclinação suficiente para encontrar a melhor jogada em todas as posições; - Ter uma abordagem letárgica, uma abordagem casual ou uma abordagem "deixe-me cuidar disso depois que o problema vier"; - Não prestar atenção às idéias e ameaças do oponente; - Não prestar atenção aos possíveis erros do adversário e perder o momento de puni-los; - Jogar muitos movimentos do peão em nome da atividade, enfraquecendo a posição; - Qualidade incorreta de peões e peças; - Falha em identificar e explorar as fraquezas do oponente; - Movendo peças sem rumo; - Má gestão do tempo; - Falta de planos básicos; e - Avaliação ruim ou incompreensão da posição.]
[1.-- Erros comuns no final de jogo: - Jogar para atacar quando o ataque não existe ou pode ser facilmente refutado; -

Ignorar a melhoria do Rei; - Perder tempos preciosos por fazer muitos movimentos de peão; - Trocar a peça errada na hora errada; - Não ficar atento às ideias do adversário, especialmente às possibilidades de contra-jogo; - Não se contentar com movimentos sutis de melhoria quando a situação o justificar, em vez disso, vá para movimentos pseudo-ativos que estragam a posição; - Falta de paciência; e - Não dedicar tempo suficiente para estudar finais em casa!]

[1.-- Geralmente há um padrão e repetição para o número de erros que um jogador comete. Um jogador geralmente não comete muitos tipos diferentes de erros, mas comete alguns deles regularmente em seus jogos. Um treinador ou pai (quem sabe xadrez, é claro) pode ajudar o jogador a identificar erros comuns que ele está cometendo em seus jogos e trabalhar para consertar o (s) buraco (s) no jogo desse jogador. Uma vez que uma fraqueza recorrente é identificada, o jogador pode definir sua mente para trabalhar para superá-la durante a preparação em casa antes do próximo torneio. Um técnico experiente me disse uma vez: "É melhor ser bom em cálculo e tática, mas fraco em posição / jogo estratégico, do que fraco em cálculo e tática, mas forte em posição / jogo estratégico." Quando confrontado com tais generalizações, sugiro perguntar por aí para obter perspectivas diferentes. Use sua própria experiência e compreensão, juntamente com a orientação de treinadores, jogadores fortes ou outros treinadores, para encontrar seu próprio caminho / soluções para esses problemas.]

[1.-- Antes de um torneio, sugiro que o jogador trabalhe na resolução de ruptura-cabeças e estudos. Além disso, analise as aberturas problemáticas ou as que aparecem com mais frequência em seus jogos, especialmente com as peças pretas. Um erro com o preto pode facilmente acabar sendo mais caro do que um erro cometido com as peças brancas. É importante estar em forma física, mental e no xadrez antes de o torneio começar. Uma escola de pensamento é parar de estudar xadrez alguns dias antes do torneio para dar à mente o descanso e relaxamento de que ela precisa para maximizar seu potencial quando o torneio começar. A outra escola de pensamento é continuar estudando até o torneio, para que a mente não se torne muito complacente antes do início do evento. Deixo que você experimente e descubra qual abordagem é adequada para você.]

Precisamos testar diferentes abordagens para nossa preparação para que permaneçamos flexíveis e possamos nos ajustar de acordo com as necessidades da situação para aquele torneio. Quando algo parece não estar funcionando a nosso favor, apesar de várias tentativas, devemos tentar abordagens alternativas. Caso contrário, estaremos repetindo os mesmos erros em nossos jogos e em nossa abordagem do xadrez porque a causa não foi corrigida. 1.-- [% evp 0,1,25, -34] Preparação durante o torneio Minhas sugestões neste tópico são principalmente para os jogadores que jogam em torneios com uma única rodada ou, em alguns casos, duas rodadas por dia. Hoje, a maioria dos jogos de torneios são disputados à tarde (após o almoço) e vão até tarde da noite.

[1.-- Nesses casos, o jogador tem tempo entre as rodadas para entrar no jogo em seu computador e salvá-lo para uma análise mais completa após o término do torneio. Ao entrar no jogo, é aconselhável ligar o computador de análise para identificar as chances / oportunidades táticas perdidas e também para identificar como o jogo poderia ter sido melhorado em diferentes situações. Também é aconselhável comparar nossa preparação inicial com o que surgiu no jogo real. Se esquecermos a teoria de abertura ou fizermos um novo lance sem saber durante o jogo, é melhor revisar imediatamente o material de abertura. Às vezes acontece que um de nossos concorrentes percebe nosso deslize inicial e tenta nos pegar nessa linha em um jogo posterior, seja no mesmo torneio ou em um futuro, mesmo que ele não jogue essa linha regularmente.]
[1.-- Uma vez que tenhamos analisado o jogo, temos que empatar algumas conclusões sobre onde nossos erros estavam e como eles podem ser evitados nas rodadas restantes. Devemos ter cuidado para não esperar que joguemos todos os jogos perfeitamente, sem nenhum erro. Isso não vai acontecer e estamos fadados a escorregar aqui e ali. Em vez disso, devemos tentar jogar da forma mais perfeita possível, permitindo um pouco de espaço para erros raros e ocasionais.]
[1.-- Durante um jogo, alguns dos momentos mais difíceis são quando percebemos que perdemos uma boa jogada, ou quando percebemos que cometemos um erro, ou quando nosso oponente faz uma boa jogada que perdemos completamente em nossa análise anterior. Nesses momentos, é vital aceitar imediatamente que o que aconteceu aconteceu e preocupar-se com isso não mudará nada. Devemos respirar fundo, beber um pouco de água ou suco, ir ao banheiro ou dar um pequeno passeio e usar esse tempo para nos recompor. É melhor ser ligeiramente filosófico em tais situações para nos acalmar. Caso contrário, poderíamos prejudicar ainda mais nossa posição com mais erros se nossa mente ainda estiver preocupada com o que já aconteceu.]
[1.-- Durante o jogo e durante o torneio como um todo, devemos nos perdoar por nossos erros. Na análise pós-torneio, no entanto, devemos repassar nossos jogos em detalhes e ser implacáveis na busca por erros ou fraquezas em nosso jogo.]
[1.-- Depois de analisarmos nosso jogo após a rodada, é hora de relaxar e jantar. Alguns jogadores preferem praticar esportes, nadar, dar uma longa caminhada ou relaxar de qualquer outra forma que seja conveniente para o jogador antes do jantar. A esta altura, devemos obter os pares para o jogo do dia seguinte. Podemos examinar rapidamente quais aberturas nosso oponente provavelmente jogará no dia seguinte e criar um plano mental antes de ir para a cama.]
[1.-- Na manhã seguinte (depois do café da manhã) é hora de se preparar para a rodada do dia! Devemos pesquisar os jogos do nosso adversário e prestar atenção especial aos jogos dos últimos anos, pois é provável que ele jogue essas aberturas em vez das mais antigas. Podemos fazer uma pequena árvore com as aberturas que ele toca para ter uma ideia de quais aberturas

ele toca com mais frequência. Alguns jogadores jogam certas aberturas quando estão jogando para ganhar e outras aberturas quando não estão com vontade de arriscar e fazer tudo para a vitória. Da mesma forma, alguns jogadores jogam certas variações de abertura contra jogadores de classificação mais baixa e outras aberturas contra jogadores de classificação mais alta. Com base nesses tipos de observações, muitas vezes podemos fazer um palpite razoavelmente bom sobre qual abertura provavelmente será jogada naquele dia. Em seguida, começamos a preparar as aberturas.]

[1.-- Idealmente, cada jogador deve ter bancos de dados separados (material preparado) para cada abertura que eles jogam como brancos e pretos. Usando o banco de dados, podemos revisar o que nosso oponente jogou antes e também verificar se há novos jogos nessas variações. Se houver novos jogos nessa abertura, podemos analisá-los usando um computador e tentar chegar a uma melhoria o mais cedo possível para tirar nosso adversário de sua preparação e colocá-los em nossa preparação.]

[1.-- Muitos jogadores jovens cometem o erro de tentar "punir" ou "explorar" seu oponente jogando aberturas que eles acreditam que seu oponente não vai lidar bem. No processo, raramente param para pensar sobre seu conhecimento, experiência e compreensão na abertura que vão jogar. Acontece, neste caso, que tudo o que o jogador consegue alcançar é uma posição completamente desconhecida tanto para ele quanto para seu oponente.]

[1.-- É melhor para os jovens jogadores jogarem aberturas que eles conhecem bem, em vez de tentar surpreender seu oponente com raras linhas laterais. Marcar vitórias importantes com sua abertura principal lhe dará uma confiança valiosa e experiência nessa abertura para jogos futuros. Uma vez que um jogador mostra o progresso em suas classificações e resultados, ele pode lentamente adicionar mais aberturas ao seu repertório. Isso não deve ser feito com pressa ou apenas para resultados de curto prazo. É assim que os repertórios são construídos a longo prazo.]

[1.-- Depois de nos prepararmos para o jogo, especialmente depois de revisar todas as aberturas que nosso oponente provavelmente terá, também devemos estar mentalmente preparados para lidar com quaisquer surpresas que nosso oponente possa ter reservado para nós. Nosso oponente tem o direito de jogar qualquer abertura de sua escolha. Portanto, seria prudente de nossa parte esperar o inesperado e não se deixar dominar pelas escolhas iniciais de nosso oponente.]

[1.-- Quando nosso oponente joga uma nova abertura ou uma abertura que não conhecemos bem, então devemos seguir os princípios básicos de abertura, que são os mesmos para todas as aberturas. Ainda podemos almejar uma posição decente e ativa. Afinal, as aberturas sozinhas não decidem o resultado do jogo. Sempre há o meio-jogo e às vezes o final, onde podemos mostrar nossas habilidades e decidir o resultado a nosso favor. Sobre o tabuleiro, devemos estar prontos para tudo e qualquer coisa. Muitos pagadores cometem o erro de esperar apenas

coisas boas do jogo. Eles querem boas posições em todos os jogos e, quando não as obtêm o tempo todo, começam a duvidar de si mesmos e se tornam excessivamente críticos.]

Nem sempre podemos evitar posições desagradáveis ou oponentes difíceis, mas devemos pedir a habilidade, habilidade e resistência para lidar com qualquer posição ou oponente. Se formos mentalmente fortes, podemos lidar com qualquer coisa desagradável ou indesejada; concedido, às vezes com sucesso e às vezes não com tanto sucesso. Nossa preparação deve nos tornar mais resistentes a cada dia, e não podemos ficar mais resistentes fazendo coisas fáceis o tempo todo. 1.-- [% evp 0,1,29, -21] "A DIFERENÇA ENTRE UMA PESSOA COMUM E UMA GRANDE PESSOA ESTÁ NO GRAU DE CONCENTRAÇÃO..." - SWAMI VIVEKANANDA Jogando aberturas desconhecidas, posições difíceis, oponentes desagradáveis, etc. aprendemos a lidar com essas dinâmicas desafiadoras e melhorar no processo. Portanto, vamos abrir nosso coração para as coisas difíceis e transformá-las em oportunidades, em vez de perder a esperança e a vontade de lutar e aprender.

[1.-- Devemos aprender a lidar com o torneio uma rodada de cada vez. Quaisquer sentimentos negativos que possamos ter desenvolvido nas rodadas anteriores não devem ser transportados para os próximos jogos. Eu conheço um jogador que geralmente é muito bom quando se trata de cálculos. Em um torneio, ele perdeu alguns movimentos em seu cálculo e perdeu o jogo. Ele começou a reclamar: "Meu cálculo é muito ruim e estou perdendo coisas simples." Esse sentimento negativo ficou fortemente arraigado em sua mente e nas rodadas que se seguiram, seu prognóstico tornou-se verdadeiro. Ele começou a cometer erros tolos de cálculo e sua atitude ficou ainda pior. Um ciclo cruel pode corroer nossa confiança lentamente, se permitirmos.]

[1.-- Mais tarde, fiz com que ele resolvesse algumas posições táticas fáceis e, lentamente, mudamos para posições mais difíceis. Ele descobriu, para sua "surpresa", que estava realmente calculando bem! Ele recuperou a confiança, mas no processo perdeu alguns jogos cruciais em sua carreira. A lição a ser aprendida é não reagir negativamente aos erros que cometemos durante um torneio. Conforme mencionado anteriormente, precisamos perdoar mais a nós mesmos por nossos erros. Depois que o torneio terminar, podemos enfrentar os problemas e encontrar soluções reais.]

[1.-- Durante o torneio, temos que manter um registro das dificuldades que enfrentamos em nossos jogos, rodada a rodada. Deve conter os tipos de posições em que lutamos para encontrar o lance certo. Por exemplo, em posições fechadas eu acho difícil chegar a um plano, ou ao calcular eu perco os recursos do meu oponente, ou depois de conseguir uma boa posição, eu permiti muitos contra-ataques e não consegui vencer o jogo, etc. Seu registro deve também contém todas as aberturas onde teve problemas ou onde não aproveitou bem o tempo. Em algum ponto do jogo, podemos ter jogado muito rápido ou demorado muito para tomar uma decisão, seja boa ou ruim. Além disso, se houver uma abertura que

jogamos repetidamente por alguns meses e suspeitarmos que nossos principais concorrentes também estão cientes disso, devemos tomar nota disso também. Um registro preciso como esse ajudará muito na identificação de nossas áreas problemáticas e nos permitirá fazer as alterações necessárias.]
[1.-- Análise pós-torneio Agora que o torneio acabou e passamos alguns dias longe do xadrez relaxando nossa mente, é hora de voltar ao trabalho. Precisamos analisar nossos jogos do torneio recente rodada a rodada, e desta vez, mais lentamente do que a análise feita durante o torneio. Temos que examinar cada lance criticamente e tentar encontrar melhorias para nosso oponente e para nós mesmos. É importante tentar encontrar melhorias para o nosso oponente a cada passo, porque poderíamos ter nos metido em mais problemas se ele tivesse jogado melhor. Um jogador mais forte teria nos testado de forma mais crítica. Ao usar esse método para encontrar melhorias, também estamos aprendendo a analisar de forma crítica e objetiva uma posição sem nossos preconceitos ou preconceitos. Normalmente, os jogadores mais jovens tendem a ignorar as melhores possibilidades de seus oponentes e se concentrar apenas em seus próprios movimentos. Isso não é analisar objetivamente e não aprenderemos o máximo que pudermos sobre a posição analisando dessa forma.]
[1.-- Eu conheço um grande mestre muito forte cuja maneira típica de analisar seus jogos é assim: ele mantém o mesmo controle de tempo em seu relógio de xadrez e repete o jogo! O lance do oponente será o mesmo que o jogado na partida real, mas quando é sua vez de se mover, ele se aproxima da posição de novo, como se fosse um novo jogo, e tenta encontrar o melhor lance. Ele escreve sua análise, mas faz a jogada que realmente fez no jogo. Ele continua assim até chegar ao final de jogo. Em alguns pontos os movimentos do jogo e em casa vão aumentar o confronto e em outros pontos do jogo, os movimentos vão variar. Ele aborda a posição objetivamente dessa maneira. Ver a mesma posição com novos olhos e sem a pressão do torneio pode ajudar a obter um ponto de vista diferente da mesma posição.]
[1.-- Temos que analisar meticulosamente como jogamos cada parte do jogo - abertura, meio-jogo e final, se durou tanto! Algumas perguntas comuns que são puramente relacionadas ao xadrez que precisamos nos perguntar são: - Eu consegui a abertura para a qual me preparei? - Lembrei-me dos movimentos de abertura ou esqueci-me de algo? - Se foi uma abertura desconhecida, reagi bem? - Desenvolvi minhas peças corretamente ou poderia ter sido feito melhor? - Joguei bem o meio-jogo? - Eu calculei com precisão? - Aproveitei todas as oportunidades de ataque que encontrei? - Usei bem minhas peças? - Defendi bem? - Joguei passivamente? - Lidei bem com o final? etc.]
[1.-- Além do ângulo puramente xadrez, também precisamos nos perguntar sobre a parte psicológica. Perguntas como: - Administrei bem o meu tempo? - Joguei muito rápido ou muito lento em algum momento do jogo? - Eu me distraí com algum incidente durante o jogo? - As travessuras / maneirismos do

tabuleiro do meu oponente me distraíram? - Concentrei-me bem na maior parte do jogo? - Eu estava com medo ou muito confiante sobre meu oponente? - A classificação superior ou inferior do meu oponente teve um efeito negativo sobre mim? - Dormi bem na noite anterior ao jogo? - Eu estava muito preocupado em perder pontos de classificação ou o próprio jogo durante o jogo? - O resultado do meu encontro anterior com meu oponente me afetou negativamente? etc.]

Assim que identificarmos as áreas de melhoria, podemos elaborar um plano e trabalhar para superar a fraqueza. 1.-- [% evp 0,1,30, -21] Capítulo 13 Princípios Essenciais do Final Quando eu era um jovem jogador, uma das áreas que eu odiava no xadrez (ou pelo menos me sentia muito desconfortável) era o final de jogo. Sempre foi um mistério para mim por que Deus às vezes mantinha o final de jogo entre o meio-jogo e a vitória? Esse era um mistério que fui forçado a investigar enquanto progredia no xadrez.

[1.-- Uma reclamação comum de jovens Mestres Internacionais prestes a se tornarem Grandes Mestres é: "Muitas vezes, consigo boas posições, mas não sei como ganhá-las, especialmente contra jogadores com classificações mais altas. Eles sempre apresentam algo que me nega a vitória."]

[1.-- Na terminologia do xadrez, esse processo de ganhar uma posição ganha (ou vantajosa) é chamado de "técnica". É também uma das áreas profundamente subestimadas ou totalmente ignoradas pela maioria dos jovens jogadores. Simplesmente porque o jogador sente: "Assim que conseguir uma vantagem, vencerei de alguma forma" - esse hábito de "de alguma forma" não incentiva o jogador a aprender a importante arte da "técnica". O jogador sente que é necessário obter uma vantagem imediata de uma abertura ou obter uma grande vantagem posicional no meio-jogo, mas após obter a vantagem, ele deve fazer "alguma coisa" e vencer o jogo. Só depois de não conseguir conquistar várias posições vantajosas fazendo "alguma coisa", o jogador percebe a importância de melhorar sua técnica.]

[1.-- Para desenvolver uma boa técnica, o estudo de jogos finais é crucial. No meio do jogo, temos muitas peças no tabuleiro e o valor de cada peça nem sempre é aparente. É no final de jogo que o valor de cada peça se torna o fator crucial na decisão entre uma vitória, uma derrota ou um empate. Uma vez que há menos peças no final de jogo em comparação com o meio do jogo, devemos lidar com cada peão e peça com cuidado e de forma otimizada. Às vezes, o "truque" é não usá-los, principalmente os peões, mantendo-os de reserva até o final de jogo.]

[1.-- Quando perguntamos aos jogadores jovens: "Podemos trabalhar em jogos finais?" a resposta mais comum que obtemos é um retumbante: "NÃO!" É muito raro que jogadores jovens demonstrem interesse em estudar finais. As razões não são difíceis de adivinhar. Em cada jogo que jogamos, temos que lidar com a abertura e o meio-jogo. Jogos finais, no entanto, nem sempre aparecem; e muitas vezes, nunca chegamos ao final de jogo. Adicione a isso, a ausência de ataques ferozes ou combinações de sacrifício e a necessidade de mostrar qualidades

de pensamento maduras como paciência, construindo lentamente a posição e prestando atenção às idéias do seu oponente - não é de admirar que tão poucos jogadores gostem de finais!]
[1.-- Apesar da aparente falta de ação chamativa, os jogos finais são extremamente interessantes para uma mente devidamente treinada. "Uma das melhores maneiras de derrotar jogadores de baixa classificação é levá-los para o final de jogo", disse um forte grande mestre; e eu concordo com ele em grande medida. Muitos jogadores jovens estão tão focados nas aberturas e no xadrez agressivo que demoram muito para chegar ao departamento de final de jogo. Até que o façam, é muito provável que não tenham muita habilidade para mostrar em jogos finais. Claro, existem muitas exceções a essa generalização, e eu pessoalmente conheço muitos jogadores jovens que são muito fortes em jogos finais. Mas não estamos falando sobre exceções aqui.]
[1.-- Aqui estão, na minha opinião, os cinco conceitos mais importantes para entender sobre o final de jogo: - Profilaxia (evitando o contra-jogo do oponente) - Melhorar as peças (incluindo o Rei) - O Princípio das Duas Fraquezas - Iniciativa - Zugzwang]
[1.-- Os itens acima são as qualidades do xadrez que precisamos entender para jogar bons jogos finais. A seguir estão as qualidades mentais de que precisamos para jogar melhores finais: - Paciência (não se apresse) - Prontidão - Autoconfiança]
[1.-- Discutiremos agora cada uma dessas qualidades: Profilaxia Abordamos esse tópico extensivamente no décimo capítulo. No meio do jogo, há muitas peças no tabuleiro e não é possível identificar e prevenir todas as ameaças o tempo todo. No final de jogo, porém, o número de peças é drasticamente reduzido, assim é possível identificar com antecedência as ideias importantes do nosso adversário e evitar ameaças de antemão, desde que tenhamos paciência para pensar em termos do nosso adversário, e também desde que estejamos atentos. o suficiente para não perder o contra-ataque de nosso oponente.]
[1.-- A prevenção de contra-jogo do nosso oponente é crucial para ter boas habilidades de final de jogo. Para conseguir isso, vamos primeiro tentar entender o que significa "contra-jogo". Para simplificar, qualquer coisa que seja boa para o oponente pode ser chamada de contra-jogo. Devemos nos perguntar constantemente: meu oponente tem boas idéias? Ele pode melhorar sua posição no próximo lance? Se a resposta for sim, então é necessário prevenir com antecedência.]
[1.-- Aqui estão todas as maneiras pelas quais um jogador pode criar contra-jogo no final de jogo: - Trocando sua (s) peça (s) ruim (s); - Trocando seu (s) peão (s) fraco (s); - Avançando seu (s) peão (s) fraco (s); - Melhorando a posição de sua (s) peça (s) ruim (s); - Melhorando sua posição de Rei; - Atacando nosso (s) peão (s) fraco (s); - Criando peão (s) passado (s); e - Criando ameaças com suas peças contra nosso Rei.]
[1.-- Estas são as coisas que precisamos observar ao jogar finais, quando temos uma ligeira vantagem posicional. Quando nosso oponente tem uma ligeira vantagem no final de jogo, precisamos atingir os pontos acima para criar um contra-jogo. Por sua vez,

devemos nos perguntar o que nosso oponente pode fazer a seguir em cada lance (com exceção dos movimentos forçados, que podem ser pulados, é claro). Isso é psicologicamente difícil, pois é mais natural nos preocuparmos com o que deveríamos estar fazendo do que com os planos e idéias de nosso oponente. Esta é uma boa qualidade de um jogador forte - uma qualidade que todos devemos aprender a cultivar, apesar de nossas apreensões iniciais.]

[1.-- Melhorando as peças Investigamos esse tópico também, em profundidade, no Capítulo 8. Quando nosso oponente fizer seu lance, devemos primeiro nos perguntar: "Meu oponente pode fazer algo de bom no próximo turno?" Se a resposta for negativa, se ele não tiver ameaças diretas, é hora de nos perguntar: "Qual das nossas peças está mal colocada?" E tentar melhorá-las. Já vimos a ordem de melhoria das peças anteriormente: as piores peças têm prioridade, seguidas das peças pesadas (a Dama e torres), depois o Rei e, por fim, as peças menores. Faz muito sentido (quando observamos de perto) como jogadores mais fortes lidam com suas peças. No final de jogo, eles nunca ignoram seu Rei. Muitas vezes, manobras simples como g2-g3 e Kg2 estão mais próximas das necessidades da posição do que qualquer lance pseudo-ativo.]

O princípio das duas fraquezas Vimos no Capítulo 1 o que significa uma fraqueza. Uma fraqueza é tudo o que está errado com a posição, qualquer concessão posicional. Embora haja muitas coisas que podem ser chamadas de fraqueza, há duas fraquezas cruciais que desempenham papéis vitais no final de jogo: peões fracos e peões passados. Quando há apenas uma fraqueza na posição do oponente, não é possível obter uma grande vantagem, pois ele pode facilmente convocar recursos para defender a única fraqueza. Mas quando ele tem mais de uma fraqueza, é mais difícil para ele defender essas fraquezas com o material limitado do tabuleiro. A defesa torna-se ainda mais difícil se as fraquezas estiverem distantes umas das outras. Isso amplia os recursos defensivos em toda a linha. 1.-- [% evp 0,1,28, -13] Muitos finais de jogos são vencidos atacando os peões fracos do oponente, eventualmente vencendo pelo menos um deles, ou criando um peão passado. Portanto, assim que chegarmos a uma posição final de jogo, devemos identificar o (s) peão (s) fraco (s) potencial (is) tanto em nossa posição quanto na posição de nosso oponente. Precisamos também identificar os potenciais peões passados para os dois lados. Se tivermos a maioria do peão em qualquer um dos flancos do tabuleiro, devemos tentar avançar nossos peões ali e criar um peão passado. Se não houver maioria de peão em nenhum dos flancos, precisamos atacar seus peões fracos, vencê-los e criar um peão passado para nós. Já aprendemos que um peão passado no final de jogo deve ser bloqueado pelo Rei.

[1.-- Se nossa posição for um pouco pior no final de jogo, devemos tentar nos livrar de nossos peões fracos trocando-os ou mesmo sacrificando-os para ativar nossas peças, buscando contra-jogo na forma de atividade. Se, pelo contrário, tivermos uma posição ligeiramente melhor no final de jogo, então temos de defender os nossos peões fracos (de preferência com o nosso Rei) e

colocar pressão nos peões fracos do nosso adversário, colocando-o na defensiva e ganhando material no processo .]
[1.-- Agora que temos uma boa ideia sobre quais tipos de fraquezas são importantes em um final de jogo, vamos voltar ao Princípio das Duas Fraquezas. Uma vez que um final de jogo começa, devemos nos perguntar em cada turno se nosso oponente tem algum contrajogo possível. Se não encontrarmos boas ideias para o nosso oponente, lentamente vamos melhorando a posição das nossas peças, incluindo o Rei. Também identificamos o peão mais fraco do adversário e atacamos com as nossas peças. Nosso adversário provavelmente defenderá seu peão fraco (primeira fraqueza) e no processo suas peças se tornam passivas. Vimos em exemplos anteriores que as peças de defesa são peças passivas. Agora, temos peças ativas (atacantes) e o nosso adversário possui peças passivas (defensivas). Se fizermos o acima da maneira adequada, logo alcançaremos uma posição onde todas as nossas peças estão na melhor posição e nenhuma melhoria adicional é possível. Este é o momento exato em que devemos nos esforçar para criar uma segunda fraqueza. Fazemos isso avançando nossos peões em um flanco.]
[1.-- Por que avançamos nossos peões depois de melhorar todas as nossas peças? É pela simples razão de que não há mais nada a fazer senão mover os nossos peões! Isso nos leva a outra questão: em qual flanco avançamos nossos peões? Devemos avançar nossos peões pelo flanco mais longe da primeira fraqueza do adversário. Quando duas fraquezas estão próximas uma da outra, é mais fácil para o oponente defendê-las. Mas quando os pontos fracos estão mais distantes, não é tão fácil defendê-los adequadamente.]
[1.-- O que pretendemos alcançar avançando nossos peões? Como avançar nossos peões cria uma segunda fraqueza? Quando avançamos nossos peões, nosso oponente tem duas maneiras de reagir a isso:]
[1.-- 1) Ele pode tentar impedir nossos peões de avançar avançando seus próprios peões para nos bloquear. É importante lembrar que quando nossas peças não estão ativamente colocadas, qualquer lance do peão feito pode levar a novas fragilidades ou a um agravamento da posição. Em virtude de atacar o peão fraco de nosso oponente, normalmente forçamos suas peças a se tornarem passivas. Portanto, se o oponente tentar impedir que nosso peão avance avançando seus próprios peões (por exemplo, encontrando h2-h4 com h7-h5), ele criará novas fraquezas em sua posição - um peão enfraquecido ou uma casa enfraquecido que podemos usar para nos infiltrar com nosso Rei.]
[1.-- 2) Ele pode nos deixar avançar nossos peões e apenas esperar e assistir. Nesse caso, devemos continuar avançando nossos peões para a frente para paralisá-lo completamente, evitando que algum de seus peões se mova. Uma vez que suas peças já estão amarradas a seus papéis defensivos, ele logo ficará sem movimentos úteis e provavelmente cairá em algum tipo de zugzwang. Ele será forçado a se mover e fazer algum tipo de concessão. Esta será a segunda fraqueza.]
[1.-- Resumindo: identificamos uma

fraqueza na posição do oponente - atacamos - tornamos as peças do oponente passivas ao defender a primeira fraqueza - evitamos que o adversário obtenha qualquer contra-ataque ao prevê-la - melhoramos a posição de nossas peças, incluindo o Rei. Assim que todas as peças estiverem melhoradas, avance os peões no flanco mais longe da primeira fraqueza - crie uma segunda fraqueza - penetre na posição do adversário, ganhe material ou crie um peão passado - Zugzwang - ganhe o jogo! Se a vida fosse tão simples.]
[1.-- Iniciativa Como há menos peças no final de jogo, nem sempre é fácil obter a iniciativa nesta parte do jogo. Ainda assim, chegará um ponto em que todas as nossas peças serão mobilizadas (ou em processo de mobilização), em que jogar pela iniciativa, o que significa dar uma ameaça após a outra, é a única maneira de levar a vantagem posicional para o próximo nível. Isso pode resultar em vantagem material ou, em alguns casos raros, um ataque ao Rei adversário. Esse método pode ser mais relevante quando há poucos peões restantes no tabuleiro. Com menos peões, as chances de empate são maiores para o lado defensor, por isso a iniciativa deve ser utilizada nas posições pelo lado com vantagem.]
[1.-- As posições de Zugzwang Zugzwang são aquelas em que um lado é forçado a fazer um lance que vai piorar sua posição. Se algum lance que fizermos piorar a nossa posição, é porque na posição atual todas as nossas peças e peões estão nos seus melhores lugares, e qualquer lance dará uma concessão ao nosso adversário. É muito raro ver posições de Zugzwang no meio-jogo (embora haja exceções para tudo, é claro), pois há mais peças no tabuleiro. Mas em posições finais, é bastante comum obter posições de Zugzwang. Nas posições Zugzwang mútuas, quem tiver que fazer o seu lance deve obrigatoriamente piorar a sua posição. Nos finais Rei e peão, os temas Zugzwang são bastante comuns.]
[1.-- Paciência (não quero: y) Quando temos uma posição ligeiramente superior no final de jogo, é natural querer aumentar a vantagem rapidamente e tentar ganhar o jogo o mais cedo possível. Normalmente conto aos meus alunos o seguinte cenário: Imagine um jogo entre um jogador forte e um jogador inexperiente. Eles acabaram de chegar ao final de jogo. Qual será a mentalidade de ambos os jogadores?]
[1.-- O jogador inexperiente pensará que, uma vez que atingiu o "fim" do jogo, o jogo vai "terminar" muito em breve. Por analogia, se ele se encontrar com uma pequena quantidade de suco na garrafa, não se preocupará em reabastecê-la ou comprar uma nova. Em vez disso, ele pensará que essa quantia deve ser suficiente para o restante do jogo "curto". O jogador mais forte e experiente prepara uma nova garrafa de suco para o final de jogo. Em suma, o jogador inexperiente vê o "fim" no final de jogo, enquanto o jogador mais forte e experiente vê o "jogo" que ainda permanece no final de jogo.]
[1.-- O jogador inexperiente estará sonhando com o "frango biryani" (CB - um alimento famoso na Índia) que planeja comer no caminho para casa após o jogo, enquanto o jogador experiente se acomodará para jogar um

longo e moedor final de jogo que precisa ser vencido com paciência e perseverança. Essa mentalidade é muito importante para jogar um final de jogo de qualidade. A falta de paciência é, como eu chamo, "síndrome do frango biryani" (CBS).]

Somente uma mente paciente pode se contentar em fazer pequenos movimentos de espera de melhoria, em vez de fazer algo bobo na corrida para o CB! Quando um jogador mais jovem vir jogos finais pela primeira vez, ele ficará surpreso ao descobrir que jogadores mais fortes costumam fazer movimentos misteriosos e silenciosos "sem nenhum plano". Isso confunde o jogador mais jovem porque ele foi ensinado ou pensa que cada lance deve conter um "plano", ou envolver alguma forma de planejamento nele. "Você não pode simplesmente 'fazer um lance' sem nenhum plano" é o refrão comum. Acredito que alguém disse uma vez: "Uma mudança sem nenhum plano é pior do que uma mudança com um plano ruim", ou algo parecido. Em um final de jogo, não funciona assim. 1.-- [% evp 0,1,28, -14] Há uma grande diferença entre fazer movimentos silenciosos, posicionais e de melhoria e jogar movimentos passivos e sem planejamento. Devemos fazer o primeiro e não o último. Depois de entendermos essa diferença importante, será mais fácil entender o que jogadores mais fortes estão fazendo em jogos finais.

[1.-- Temos que jogar com paciência porque a posição pode ser apenas um pouco melhor para nós, e nosso oponente tem a oportunidade de cometer mais erros e piorar sua posição antes que possamos pensar em converter a vantagem em uma vitória. Ao jogar dessa maneira silenciosa, prestando atenção cuidadosa às suas idéias e evitando-as com antecedência, e ao melhorar lenta e continuamente nossa posição, estamos colocando uma pressão tremenda sobre nosso oponente. A psicologia desempenha um papel GRANDE no xadrez. Nunca devemos esquecer isso.]

[1.-- Ninguém gosta de jogar em posições inferiores, passivas e sem vida por muito tempo. Ao manter a pressão um pouco mais com a nossa paciência, estamos dando ao nosso oponente apenas aquele pedaço extra de corda para se enforcar em desespero, pressa e nojo. Isso funciona incrivelmente bem na maioria dos jogos! Tente!]

[1.-- Quando um jogador inexperiente obtém uma pequena vantagem no final de jogo, ele imediatamente corre para vencer, jogando movimentos diretos com ideias diretas. Uma abordagem direta não funcionará na maioria das vezes - "Paciência é uma virtude em jogos finais". Quando o jogador mais jovem não vê nenhuma vitória direta ou qualquer forma direta de melhorar a posição, ele fica desesperado, entra em pânico e assume que não há vitória e que o jogo está inevitavelmente empatado. Ele pode errar e jogar fora todas as suas vantagens e, em alguns casos, até conseguir ficar em uma posição pior.]

[1.-- Devemos aprender a arte de "fazer algo sem fazer nada." Com isso, quero dizer jogar movimentos silenciosos, pequenos, de aparência inocente, "sem ideias", mas úteis. Podemos já ter jogado um jogo longo e difícil apenas para chegar a um final um pouco melhor após o lance 45. Podemos já estar cansados neste ponto e esperando

terminar o jogo em breve. Ao mesmo tempo, devemos ter paciência e energia para estarmos prontos para jogar 40 ou 50 movimentos adicionais para vencer o jogo. É uma batalha de nervos, paciência, energia e determinação. Prepare-se para a ocasião e aprenda a arte da técnica. Vale a pena!]
[1.-- Leva muito tempo para encontrar os melhores movimentos no meio-jogo, mas para jogadores de final de jogo experientes, não é preciso muito tempo ou energia para jogar os movimentos corretos em finais de jogo. Isso vem "naturalmente" para eles. Esteja mentalmente pronto para jogar outros 40 ou 60 movimentos no final de jogo. Mas, não se preocupe; não levará tanto tempo quanto jogar 40 ou 60 movimentos no meio do jogo. Devemos estar preparados para jogar jogos mais longos em termos de número de movimentos e um jogo mais curto em termos de tempo que leva para fazer tantos movimentos. Eventualmente, chegaremos a um ponto em que as jogadas finais virão naturalmente para nós. Acredite nisso e trabalhe duro em casa estudando finais de jogadores mais fortes.]
[1.-- Dica: ao se preparar para um confronto de torneio, certifique-se de ter chocolates, biscoitos, frutas secas, sucos naturais, chá, café, lanches ou o que mais lhe convier para uma longa jornada.]
[1.-- Prontidão Outra virtude no final de jogo é o "estado de alerta". Embora muitos bons finais pareçam enganosamente simples e sem nenhuma ação aparente, uma mente alerta se esconde por trás de cada jogo. Precisamos estar constantemente à procura de contra-ataques ativos do oponente em cada turno. Apesar da atitude de que não é necessário calcular variações em finais de jogo, é importante saber que calcular pequenas, precisas e múltiplas variações é essencial para um bom jogo de final de jogo. No meio do jogo, precisamos calcular variações longas em posições críticas. Às vezes, as variações não podem ser calculadas completamente, pois a posição pode ser muito complexa. No final de jogo, é raro obter posições tão complicadas. No entanto, devemos estar constantemente alertas para pequenos disparos complicados que podem surgir do nada. Precisamos considerar truques de ordem de lance, onde qualquer pequena mudança na ordem de lance pode resultar em uma mudança drástica na avaliação da posição.]
[1.-- Se observarmos com atenção, todos os especialistas em final de jogo também serão extremamente fortes em cálculos. O final de jogo é como uma aranha tecendo lentamente sua complexa teia e, em seguida, esperando pacientemente que sua presa cometa o primeiro erro. Se a aranha estivesse pulando para cima e para baixo e constantemente correndo por toda a teia, a presa nunca chegaria perto da teia. Aqui, citar a visão de Kramnik sobre as habilidades de final de jogo de Karpov não sairá do lugar.]
[1.-- Autoconfiança Embora a autoconfiança seja importante para todo jogador de xadrez em todos os departamentos do jogo, é especialmente crucial em jogos finais. Os jogadores são expostos a aberturas e ao meio-jogo com muita frequência em seus jogos, então eles não se sentem sobrecarregados por eles, apesar de

não serem bons em todos os aspectos. Mas finais raramente aparecem em jogos de jovens jogadores pela simples razão de que eles evitam jogos finais a qualquer custo. Não é raro descobrir que jogadores mais jovens, quando oferecida uma qualidade de rainhas, fogem com sua Dama como se ela estivesse sob ataque!]
[1.-- Algumas razões para evitar o final de jogo podem ser: medo de suas habilidades percebidas como "ruins" no final de jogo, o final de jogo é uma entidade desconhecida para muitos (e qualquer coisa desconhecida pode invocar repulsa em nossa mente), a falsa impressão de que todos os jogos finais são competitivos , um forte sentimento de que jogos finais são enfadonhos (portanto, devem ser evitados), falta de resistência para jogar jogos longos, experiências ruins de perdas dolorosas em finais de jogos anteriores, etc.]
[1.-- Tenho experiência em trabalhar com alunos que, apesar de colocarem horas e muito esforço no estudo de finais, ainda não têm coragem de jogá-los contra bons jogadores. Quando questionados sobre o motivo, eles respondem que ainda não têm certeza sobre suas habilidades.]
[1.-- É importante que experimentemos em nossos jogos com o que aprendemos em nossa preparação em casa, caso contrário, não saberemos o quão bem aprendemos um determinado tópico de final de jogo e o que pode precisar ser mudado em nossa abordagem. Um jogador experiente terá tanta certeza de suas habilidades no final de jogo que ficará feliz em conseguir uma posição igual a um jogador razoavelmente bom e ainda estar confiante de que tem boas chances de vitória.]

Se olharmos atentamente para as vitórias de Carlsen contra Anand no confronto do Campeonato Mundial de 2013, especialmente as primeiras duas vitórias, ambas foram em finais em que a posição foi mais ou menos igual por um longo tempo. De repente, Anand cometeu um erro crasso e perdeu os jogos imediatamente. Apesar do fato de as posições serem iguais, Carlsen estava jogando por uma vitória nesses jogos - não um empate. E lembre-se, Anand não é uma tarefa simples. Tal é a autoconfiança de Carlsen em suas próprias habilidades de final de jogo, que não importa quem ou o que seja o adversário, e não importa qual seja a posição, desde que ainda haja um pouco de vida no jogo, Carlsen vai jogar para a vitória . Ele é um bom exemplo a ser seguido pelos outros.
Dicas: Reserve de 10 a 20 dias uma vez a cada poucos meses para a preparação do final de jogo para melhorar suas habilidades. Você pode começar com posições básicas de final de qualquer bom livro de final de jogo. Em seguida, estude muitos jogos finais bons jogados por jogadores fortes como Rubinstein, Capablanca, Petrosian, Karpov, Vladimirov, Carlsen, Kramnik, Harikrishna, Sasikiran e muitos outros. Pegue um jogador de cada vez, olhe para todos os seus jogos com finais e adivinhe os movimentos dele. Existem, é claro, tantos jogadores de final de jogo bons; você pode escolher quem quiser. Tente ver como esses Grão-Mestres pensam assim que o final de jogo aparecer. Adivinhe seus movimentos antes de ver o que eles jogaram no jogo. Podemos aprender muito usando este

método. Haverá muitas semelhanças em seus jogos. Tente fazer uma lista deles em um caderno. Preste atenção em como eles aplicam os princípios que vimos acima e tente fazer o mesmo em seus jogos. 1.-- [% evp 0,1,28, -24] Capítulo 14 A importância dos resultados e avaliações "Você SÓ TEM CONTROLE SOBRE SUAS AÇÕES, NÃO SOBRE O RESULTADO" - KRISHNA NO BHAGAVAD GITA

[1.-- O texto acima é um conselho adequado para todo jogador de xadrez. Quando perguntamos a qualquer criança que acabou de começar a jogar xadrez qual é sua ambição, a resposta instantânea geralmente é - "Campeão Mundial!" "Grande mestre!" ou "Campeão Nacional!"]

[1.-- Nem todas essas crianças se tornam Campeões Mundiais, Grandes Mestres ou Mestres Internacionais. Na verdade, muitos jogadores nem chegam a 2300 ELO durante a vida. As carreiras da maioria dos jogadores de ches diminuem em um nível muito mais baixo.]

[1.-- Uma pessoa deve fazer sacrifícios preciosos para se tornar um jogador de xadrez realmente forte. Aniversários perdidos, festivais perdidos, feriados e casamentos, estar longe da família quando viajar para torneios, compromissos / ajustes para obter uma educação, comer comida de hotel em vez de refeições caseiras, e a lista continua. O objetivo não é assustar os garotos de jogar xadrez, mas compartilhar com eles que dedicação e comprometimento especiais são necessários para se tornar um jogador forte. Para aqueles que aceitam o desafio, a recompensa com certeza virá e vale a pena todos os sacrifícios que foram feitos.]

[1.-- Para mim, o xadrez não é apenas um jogo; é uma viagem onde o destino final não é conhecido. É um caso de amor para toda a vida. Enriquece-nos ao longo do caminho com a sua partilha de altos e baixos, desafios e oportunidades. Sucessos e fracassos no xadrez acontecem quando menos esperamos. Ela nos leva ao pináculo da glória um dia e nos joga nas profundezas da escuridão em outro. Se persistirmos com trabalho árduo, flexibilidade, aprendizado e autoconfiança, é a melhor jornada da nossa vida!]

[1.-- Há muito tempo, quando eu era um jogador promissor, tive a chance de encontrar Anand em um jantar com outros amigos do xadrez. A mensagem importante que recebi daquele jantar foi que, não importa o que aconteça, devemos amar o jogo em primeiro lugar, e só então fazer outras coisas acontecerem. A paixão de Anand pelo xadrez é lendária - é óbvio pelo fato de que comecei a jogar xadrez depois que Anand se tornou um grande mestre e fui aposentado de torneios nos últimos seis anos, enquanto Anand ainda é um dos melhores jogadores do mundo! Anand enfatizou que o xadrez deve ser divertido. Se não gostamos do processo de jogar-praticar-aprender-lutar, então vai ser uma jornada realmente difícil.]

[1.-- Jogar bem xadrez pode trazer popularidade, dinheiro, títulos, amigos em todo o mundo, uma oportunidade de matar aulas na escola e muitos outros benefícios. Mas é a paixão do jogador pelo jogo que o faz continuar, porque a vida de um jogador de xadrez inclui decepções além de sucessos.]

[1.-- Quando somos jovens e sem classificação, sonhamos em obter uma

classificação, depois sonhamos em obter uma classificação cada vez mais elevada e, ao longo do caminho, queremos ganhar vários títulos e assim por diante. Não há nada de errado com nenhuma dessas aspirações e é assim que deve ser. Mas quando esse se torna o único motivo e motivação para jogar o jogo, e nossa preparação é exclusivamente para esse propósito, estamos apenas perseguindo uma miragem. Os resultados no xadrez são como vagões de trem. Os vagões sempre seguem a locomotiva, a única que transporta todo o trem adiante. Sem o computador, os carros perdem seu propósito. Da mesma forma, a paixão pelo jogo e o aprendizado são os motores que conduzem todo o resto no xadrez.]
[1.-- Além de aberturas, meio-jogos e jogos finais, também aprendemos muitas qualidades importantes do xadrez que nos tornam pessoas melhores na vida, se aprendermos as lições certas, é claro. O jogador não deve olhar para o xadrez apenas pelo prisma de classificações e resultados.]
[1.-- Uma vez que damos mais importância aos resultados e à classificação do que eles merecem, o aprendizado fica em segundo plano. Sem aprender, nossos resultados não nos favorecerão no longo prazo.]
[1.-- Muitos jogadores jovens, mesmo com idades de 7 ou 8 anos, têm tanto medo de perder pontos de classificação que perdem ainda mais jogos do que normalmente perderiam, apenas por causa do medo. O ciclo vicioso de medo e desespero alimenta resultados ruins, que por sua vez alimentam mais medo e desespero.]
[1.-- Conheço muitos jogadores jovens com cerca de 10 anos de idade, cujos pais costumam reclamar que seu filho ou filha está jogando bem contra jogadores de classificação mais alta, mas ele ou ela joga mal contra jogadores de classificação inferior, perdendo jogos com frequência. A razão é óbvia - a criança não se preocupa com o resultado ao jogar contra um jogador de maior pontuação porque, mesmo que perca o jogo, isso não afetará muito sua pontuação. Mas uma derrota contra um jogador com classificação inferior significa uma queda nos pontos de classificação, o que a criança considera inaceitável.]
[1.-- A criança aprende a pensar dessa forma por conta própria, com os colegas, com o treinador ou com os pais. Assim, o papel dos treinadores e pais é vital aqui. Eles devem desviar a atenção do jogador dos resultados e para o esforço e ação positivos, que por sua vez nos trarão o que merecemos sem falta - um Wln.]
[1.-- Há um famoso jogador de críquete na Índia, Sachin Tendulkar. No críquete, se marcarmos 100 corridas, isso é chamado de século, e é algo que todos os batedores gostariam de alcançar. Sachin disse que quando seu placar chegar aos 90, ele deixará de olhar o placar e se concentrará apenas no jogo até chegar aos 100. Quando estiver perto de marcar 100, Sachin sabe que a sensação virá automaticamente: "Preciso marcar alguns mais corridas para chegar a esse século ", e é quando a maioria dos batedores sai.]
[1.-- Quando há muita ênfase no resultado, eu quero algo disso, então de alguma forma o desejo de vencer parece impedir a concentração total. Buscar um resultado cria uma divisão na

concentração.]
[1.-- Quando jogamos uma bola contra a parede, tudo pode acontecer com a bola: ela pode atingir a parede com força e voltar rápido, pode parar um pouco antes de atingir a parede ou pode atingir a parede e voltar lentamente. Tudo depende de quão forte jogamos a bola em primeiro lugar. Como jogamos a bola é a ação (causa). O que acontece com a bola é o resultado (efeito). Se quisermos que a bola volte com mais força, é melhor lançá-la com todas as nossas forças. Podemos controlar a bola apenas por meio de nossas ações e não por nossas emoções.]
[1.-- É possível que, apesar de jogar a bola com mais força, a bola nem mesmo toque a parede porque a parede está muito longe, ou estamos muito fracos ou um vento forte está contra nós. Qualquer fator externo pode afetar nossos planos negativa ou positivamente, e não temos absolutamente nenhum controle sobre isso. Só temos controle total sobre a força com que lançamos a bola. Se nosso esforço é suficiente ou não, não vem ao caso. Mas, idealmente, nenhum fator externo deveria nos impedir de dar o nosso melhor. Vamos dar o nosso melhor primeiro e depois lidar com as repercussões.]
[1.-- Se meus medos e falta de confiança estão me impedindo de dar o meu melhor, então isso não é nada bom. Não estou jogando com todo o meu potencial. Da mesma forma, no xadrez, precisamos apenas encontrar o melhor lance possível com nosso melhor esforço possível. Nesse caso, teremos feito a nossa parte. Devemos estar satisfeitos. Se nosso esforço não for bom o suficiente, então, durante a preparação em casa, precisamos melhorar nossas habilidades para que nosso esforço corresponda às nossas expectativas. Se o esforço for bom, certamente obteremos o que merecemos e não o que desejamos.]

Esta relação entre esforço e resultado deve ser entendida e aceita, para que possamos entender claramente em que devemos focar nossa atenção durante o treinamento e durante um torneio. Imagine o seguinte cenário: Colocamos uma peça de papel na rua em uma tarde ensolarada. O que vai acontecer com o papel? Na melhor das hipóteses, vai esquentar. Agora vamos introduzir uma lente focal entre o papel e o sol. O que acontece agora? É o mesmo papel e o mesmo sol de antes, mas agora o papel começa a queimar em alguns segundos. Por quê? Inicialmente, sem a lente focal, a energia térmica do sol se espalha por todo o papel. Mas uma vez que a lente é introduzida, a energia térmica é focada em um ponto particular e voila! O papel queima. 1.-- [% evp 0,1,28, -24] No xadrez, nossa atenção é freqüentemente dispersa porque nos preocupamos com muitos fatores diferentes ao mesmo tempo em um jogo. Estamos focados em ganhar ou perder pontos de rating, nos preocupamos muito em ganhar ou perder durante o jogo, tememos nosso adversário, somos influenciados por nossos resultados anteriores contra o mesmo adversário ou pelo nosso resultado na rodada anterior, estamos focados em pontos de torneio, classificação geral e prêmio em dinheiro, ou se estamos jogando com as peças pretas ou brancas, etc.
[1.-- Em vez disso, se nos preocuparmos com essas coisas antes ou depois do jogo, durante o jogo

podemos concentrar toda a nossa atenção em encontrar os melhores movimentos possíveis. Isso é viver no momento presente. Isso é o que devemos fazer.]
[1.-- No épico indiano, Mahabharata, ocorre um incidente. Há um grande arqueiro, Arjuna, que aprende arco e flecha com seu guru Drona. Um dia, Drona dá a todos os seus alunos um teste desafiador: um pássaro morto giratório é amarrado a uma roda giratória no topo de uma árvore. Os alunos devem mirar e acertar o olho do pássaro com suas flechas. Todos falham e apenas Arjuna é bem-sucedido. Quando Drona pergunta aos alunos o que eles viram antes de disparar suas flechas, todos dão respostas diferentes. Alguns dizem que viram a árvore e o pássaro, alguns viram apenas o pássaro, alguns viram o céu e assim por diante. Arjuna, entretanto, viu apenas o olho do pássaro antes de disparar sua flecha, e somente ele teve sucesso e passou no teste. Precisamos nos concentrar no que estamos fazendo e nada mais. Precisamos aprender a manter nossos pensamentos e emoções sob controle enquanto jogamos xadrez. Precisamos ter resistência mental no objeto de nossa concentração, bloquear todas as distrações de nossa mente, manter nossa concentração pelo tempo que nossa situação exigir e, então, agir .]
[1.-- No livro Flow, de Mihaly Csikszentmihalyi, escrito em 1990, há certas partes do livro que citarei agora que acho que ajudarão todos os jogadores de xadrez:]
[1.-- "O autor tem estudado por mais de 20 anos os estados de experiência ideal - aqueles momentos em que as pessoas relatam sentimentos de concentração e prazer profundo. Essas investigações revelaram que o que torna a experiência genuinamente satisfatória é um estado de consciência chamado fluxo - um estado de concentração tão focado que equivale à absorção absoluta em uma atividade.]
[1.-- Todas as experiências fluem de vez em quando e reconhecerão suas características: as pessoas normalmente se sentem fortes, alertas, em controle sem esforço, inconscientes e no auge de suas habilidades. Tanto a noção de tempo quanto os problemas emocionais parecem desaparecer, e há uma sensação estimulante de transcendência. "]
[1.-- Mihaly descreve o estado de fluxo da seguinte maneira: - Completamente envolvido no que você está fazendo - focado, concentrado; - Uma sensação de êxtase - de estar fora da realidade cotidiana; - Maior clareza interior - sabendo momento a momento o que precisa ser feito e como estamos indo; - Uma sensação de serenidade - não se preocupe consigo mesmo e uma sensação de crescimento além dos limites do ego; - Motivação intrínseca - tudo o que produz fluxo torna-se sua própria recompensa; e - Atemporalidade - totalmente focado no presente, as horas parecem passar em minutos.]
[1.-- A fenomenologia do prazer tem oito componentes principais. Quando as pessoas refletem sobre como é quando sua experiência é mais positiva, elas mencionam pelo menos uma, senão todas as seguintes: 1. Enfrentamos tarefas que temos chance de completar; 2. Devemos ser capazes de nos concentrar no que estamos fazendo; 3. A tarefa tem objetivos claros; 4. A tarefa fornece feedback imediato; 5. A

pessoa age com envolvimento profundo, mas sem esforço, que tira da consciência as preocupações e frustrações do dia a dia; 6. A pessoa exerce um senso de controle sobre suas ações; 7. A preocupação com o self desaparece, mas, paradoxalmente, o senso do self emerge mais forte depois que a experiência de fluxo termina; e 8. O sentido de duração do tempo é alterado.]

[1.-- A combinação de todos esses elementos causa uma sensação de profundo prazer que é tão gratificante que as pessoas sentem que vale a pena gastar uma grande quantidade de energia em seu ofício, simplesmente para serem capazes de sentir o fluxo. "YOGA É UM DOS MÉTODOS MAIS ANTIGOS E SISTEMÁTICOS DE PRODUÇÃO DE FLUXO" - CSIKSZENTMIHALYI]

[1.-- Se nos tornarmos escravos de nossos pensamentos e emoções enquanto o jogo está em andamento, não podemos focar nossa concentração limitada no jogo. Se alguém nos pede para lançar uma bola para o alto e pegá-la, podemos fazer isso facilmente. Agora, se somos solicitados a fazer o mesmo com duas bolas, torna-se um pouco mais desafiador. Se temos que lançar três bolas para o alto e pegá-las, isso se torna impossível, a menos que sejamos um malabarista profissional. A razão é simples: podemos focar nossa mente apenas em um pequeno número de coisas por vez. Se tivermos que nos concentrar em mais coisas do que podemos lidar, nossa concentração se dispersa e se distribui por todas essas coisas e, como resultado, nossa produção é muito pobre.]

[1.-- Devemos aprender a deixar nossos medos, dúvidas e preocupações do lado de fora do salão do torneio, junto com nossos telefones celulares! Não os carregue com você para o jogo. As emoções negativas ocupam uma parte crucial de nossa concentração limitada e nos deixam sem energia para analisar a posição e encontrar os melhores movimentos durante o jogo.]

Compreender verdadeiramente este conceito significa que precisamos manter nossas mentes livres de preocupações, medos e todas as outras emoções negativas, a fim de fazer o nosso melhor, o que por sua vez nos dará o resultado que merecemos. Para conseguir isso, devemos nos conhecer um pouco mais e, no processo, aprender a nos controlar melhor. Examinaremos isso com mais detalhes no próximo capítulo. 1.-- [% evp 0,1,28, -24]

Capítulo 15 Auto-análise e Auto-controle

"Como A MENTE, ASSIM O HOMEM" - SWAMI CHINMAYANANDA Deixe-me confessar desde o início que estou tomando emprestado muito da filosofia indiana neste capítulo.

[1.-- Às vezes percebemos, apesar de desligar todas as luzes do quarto, que ainda não conseguimos dormir à noite. Isso ocorre porque nossa mente se recusa a desligar-se. Assim, para que a pessoa tenha uma boa noite de sono, ela pode tomar um remédio para dormir ou, melhor, pode controlar sua mente para que possa dormir sem ser perturbada por uma mente agindo por conta própria. Da mesma forma, devemos aprender a controlar nossa mente durante um jogo de xadrez, para que ela não se perca na selva de pensamentos e emoções, o que perturbará nossa concentração.]

[1.-- Em uma aldeia indígena, diz-se, era uma vez um fazendeiro que tinha um búfalo. Todas as manhãs ele vai para a fazenda, amarra o búfalo com uma corda, dá um pouco de grama para o búfalo comer e vai trabalhar. À noite, ele desamarra o búfalo e o leva para casa. Uma manhã, ele descobriu que a corda estava faltando. Ele não sabia o que fazer, então foi até um velho e pediu uma peça de corda emprestado. O velho disse: "Não tenho corda, mas tenho uma solução para o seu problema". Ele disse ao fazendeiro para ir amarrar o búfalo com todas as ações usuais, com as mãos nuas e sem corda. O fazendeiro fez isso; e para sua surpresa, o búfalo não tentou fugir, embora pudesse facilmente. À noite, o fazendeiro pediu ao búfalo que se mudasse, mas ele se recusou. Ele novamente procurou o velho com seu novo problema. O velho disse: "Agora faça todas as ações habituais que você realiza diariamente com as mãos para desamarrar o búfalo." O fazendeiro fez o que o velho disse. Novamente, para sua surpresa, o búfalo se moveu desta vez. O velho e o fazendeiro sabiam que não havia corda, mas o búfalo não! Ele tinha sofrido lavagem cerebral tantas vezes que o mero ato de fingir que estava amarrando e desamarrando a corda foi o suficiente para enganar o búfalo.]
[1.-- Agora, todos nós podemos rir do búfalo por sua estupidez, mas somos em muitos aspectos semelhantes ao búfalo na história. Quando sentimos: "Estou tão preocupado com o jogo de hoje, estou preocupado em perder hoje;" não percebemos que nos colocamos na posição de búfalo. Se acreditamos que nunca podemos parar de nos preocupar, realmente não podemos parar de nos preocupar! Se pensarmos: "Devo parar de me preocupar e posso parar de me preocupar", então você pode. Assim como a mente - assim o homem.]
[1.-- Nossos medos e preocupações ganham vida própria se não forem controlados. Nós nos convencemos de que nossa posição está pior, perdemos todas as esperanças e damos o ponto ao adversário em alguns jogos sem lutar muito. Mais tarde, quando analisamos aquele jogo com uma máquina de xadrez, percebemos que nossa posição não era tão ruim assim! Foi apenas nossa mentalidade negativa que nos levou a acreditar que nossa posição era pior do que realmente era. Tenho certeza de que isso deve acontecer (e já aconteceu) com muitos jogadores.]
[1.-- Um adolescente estava caminhando pela estrada para sua casa quando viu uma linda garota em um maiô passando por ele. Ele também viu um macaco subindo em uma árvore. Quando voltou para casa, dormiu e sonhou com alguém batendo na porta. Quando ele abriu a porta em seu sonho, ele viu um macaco em um maiô. Veja quais ideias uma mente humana pode ter!]
[1.-- Nossa própria mente é nosso melhor amigo e nossa própria mente é nosso pior inimigo. Nós somos o que nossa mente é.]
[1.-- Em nossa geração, não confiamos muito nos treinadores para aprender o jogo. Foi principalmente autoanálise, discussões com amigos e a leitura de alguns materiais raramente disponíveis de xadrez que nos ajudaram a nos tornarmos melhores jogadores. A competição também não foi tão difícil. Nas primeiras quatro rodadas, a maioria

dos bons jogadores teve 4/4 pontos. Foi só então que o torneio começou. Mas hoje em dia, mesmo no primeiro turno, ninguém tem certeza se ganhará o jogo. O xadrez progrediu muito em certas áreas ao longo dos anos, e os jogadores também.]
[1.-- Hoje em dia, mesmo uma criança de 8 anos pode ter boas habilidades de cálculo e um conhecimento de abertura decente em várias aberturas. A competição intensa tem seus próprios méritos e deméritos. Isso nos mantém alerta o tempo todo, pois estamos constantemente no processo de atualização de nossas habilidades para acompanhar a concorrência. De certa forma, isso é bom. Mas, por outro lado, os jogadores hoje em dia raramente têm o hábito de sentar-se quietos e contemplar como estão as coisas em sua carreira no xadrez.]
[1.-- Precisamos nos perguntar periodicamente as seguintes perguntas (e mais): - Em que direção minha carreira no xadrez está progredindo? - Estou feliz com a maneira como as coisas estão indo? - Estou me esforçando o suficiente? - Estou aprendendo as coisas certas? - Tenho objetivos de curto, médio e longo prazo razoavelmente definidos? - Há algo que devo mudar na minha abordagem do jogo? - Minha abordagem atual está produzindo resultados que me satisfaçam? - Nesse tempo, vou atingir meus objetivos? - Que mudanças preciso fazer em minha preparação para torná-la mais eficaz? - Estou gastando bastante tempo no xadrez, correspondendo às minhas ambições? - Tenho medo de jogar contra jogadores de baixa ou alta classificação? - Estou conseguindo boas posições nas aberturas que jogo? - Gosto das posições que obtenho nas minhas vagas? - Minha habilidade de cálculo é boa o suficiente? - Meus jogos finais são melhores? - Quais são meus pontos fortes e fracos no xadrez? - O que mais preciso fazer para melhorar no jogo? etc.]
[1.-- Quando contemplamos o quão bom ou ruim é o nosso xadrez, percebemos muitas coisas que deveríamos estar fazendo, mas estamos ignorando ou adiando. A auto-introspecção nos ensina que nosso xadrez é 1) bom, 2) não é bom e 3) não é bom o suficiente! Tudo ao mesmo tempo!]
[1.-- Podemos encontrar soluções para a maioria de nossas perguntas apenas pensando sobre elas profundamente. Em muitos casos, já sabemos o que precisa ser feito, mas a parte "fazer" é onde reside o problema real. Muitos jogadores de xadrez simplesmente não dedicam tempo suficiente à preparação para o xadrez em casa. Precisamos planejar nosso trabalho de forma que nossa preparação cubra todos os temas importantes do xadrez ao longo do tempo.]
[1.-- Para aquelas perguntas para as quais não temos uma resposta, devemos entrar em contato com jogadores fortes e obter suas opiniões e sugestões para resolver nossos problemas. Como alternativa, podemos entrar em contato com um coach experiente e tentar resolver nossos problemas com sua orientação. Também podemos ler e aprender com bons livros que cobrem os tópicos nos quais estamos interessados. Para aqueles que não têm acesso a bons jogadores de xadrez ou treinadores em sua área, experimente fazer aulas online. Existem

muitos sites que oferecem material de treinamento.]
[1.-- A questão é que, quando identificamos um problema com nosso xadrez, ou com nossa abordagem do xadrez, não devemos simplesmente nos afastar e deixar as coisas como estão. Precisamos tomar medidas corretivas o mais rápido possível. O progresso no xadrez é aprender, jogar, identificar nossos erros, fazer correções, jogar novamente e assim por diante.]
[1.-- Sugestões úteis para melhorar as habilidades de gerenciamento de tempo: - Jogue mais jogos de blitz para melhorar o reflexo e a intuição, o que o ajudará durante os problemas de tempo. - Um grande GM sugeriu avançar peões quando em problemas de tempo. - Tente não ter problemas com o tempo em primeiro lugar, jogando rápido quando você precisa e não demorando muito para tomar decisões normais. - Aprenda aberturas completamente para que os 10 ou 15 movimentos iniciais possam ser feitos rapidamente. Isso deixará mais tempo para o meio-jogo e o fim-de-jogo mais tarde. - Não pense antes de fazer movimentos forçados ou apenas. Basta fazê-los e apertar o relógio. - Não pense mais do que você precisa. Depois de fazer uma avaliação adequada, pare a análise nesse ponto e tome uma decisão. Por exemplo, uma vez que você sabe em uma determinada posição que tem boas chances de continuar jogando para ganhar, então vá para essa continuação se não houver nada melhor. Não tente continuar a análise. - Não verifique suas linhas mais de uma ou duas vezes antes de fazer um lance. Alguns jogadores continuam verificando e verificando novamente suas análises porque não têm certeza se perderam algo importante em suas análises. - Procure ter boa concentração durante o tempo de pensamento. Se você achar que sua concentração está vacilando, faça algo diferente como: dê uma caminhada curta, continue dizendo a si mesmo para se concentrar, molhe o rosto com água fria, beba ou coma algo, ou dê a si mesmo uma conversa animada confiança e concentração. - Não entre em pânico quando coisas inesperadas acontecerem na placa. Aprenda a aceitá-los e a tentar tomar as melhores decisões práticas sem perder a esperança. Se entrarmos em pânico, tomaremos decisões ruins e muitas vezes demoramos muito para tomar essas decisões ruins. - Repita os movimentos sempre que possível duas vezes para ganhar tempo, mas faça isso rapidamente! - Jogue jogos de treinamento com, digamos, 10 minutos no relógio em posições complicadas ou simples para aprender a tomar decisões rápidas em várias circunstâncias. - Reserve 10 ou 20 minutos no relógio e tente resolver o máximo de problemas possível nesse tempo limitado.]
[1.-- Sugestões úteis para melhorar o cálculo: - Resolva estudos / composições. Alguns bons compositores incluem: Kubbel, Afek, Gurgenidze, Smyslov, Wotawa, Kasparian, Dobrescu, Gurvitch, etc. Tente resolver os mais fáceis primeiro e depois passe para os mais difíceis. O tempo para resolver cada estudo pode ser de 10 a 45 minutos, então não perca a esperança e fique frustrado se não obtiver a resposta imediatamente. - Resolva ruptura-cabeças de jogos práticos. Muitos bons livros e bancos de dados de

ruptura-cabeças estão disponíveis. - Jogue jogos de treinamento com posições complicadas usando um tempo limitado no relógio. - Analise posições complicadas por conta própria sem fazer movimentos no tabuleiro e anote sua análise em um livro. Compare sua análise com os comentários de um livro / banco de dados. - Analise posições com um amigo sem olhar para um tabuleiro de xadrez. Divirta-se calculando posições simples para começar. - Analise posições complicadas com um jogador forte em cálculos e você aprenderá muito sobre como eles pensam. Tente fazer o mesmo.]
[1.-- Sugestões úteis para melhorar o jogo posicional / estratégico: - Leia livros sobre o assunto; houve alguns trabalhos fantásticos sobre o tema do xadrez posicional. - Jogue jogos de jogadores como Karpov, Capablanca, Smyslov, Kramnik e Yusupov, etc. Claro, existem muitos outros jogadores fortes lá fora, apenas esperando para nos ensinar com seus grandes jogos. Explore e divirta-se! (Lembre-se, sempre adivinhe os movimentos primeiro.)]

Com relação a aberturas e finais de jogos, cobri esses assuntos nos capítulos anteriores deste livro. 1.-- [% evp 0,1,28, -16] Capítulo 1 6 Aprendizagem e Desaprendizagem "SE PARAMOS DE APRENDER, PARAMOS DE MELHORAR" - KASPAROV "QUANDO SE TRABALHA COM CONCENTRAÇÃO, PERDENDO TODA A CONSCIÊNCIA DE SI MESMO, O TRABALHO QUE SE REALIZAR SERÁ FEITO SEJA INFINITAMENTE MELHOR "- SWAMI VIVEKANANDA
[1.-- Quando queremos aprender algo, primeiro precisamos ter uma forte motivação para aprender. Paixão pelo jogo, curiosidade e determinação para vencer são as motivações ideais para um jogador de xadrez. Sem a concentração adequada, no entanto, não pode haver aprendizagem.]
[1.-- Uma das áreas em que um jogador normal e um jogador forte diferem é no reino da criatividade. Como treinador, tenho visto que a maioria dos jovens jogadores não tem muita dificuldade em calcular variações simples, mas muitas vezes eles têm dificuldade em detectar variações mais complexas que exigem movimentos intermediários ou um tiro tático profundo. Jogadores táticos talentosos raramente perdem esses momentos. Para sermos mais criativos, precisamos superar nossas inibições sobre assumir riscos e entrar em territórios desconhecidos em nosso processo de pensamento.]
[1.-- Quando eu era jovem, lembro-me de me perguntar o que mais odeio no xadrez. A resposta veio fácil: a abertura holandesa! Eu não conseguia entender como um bom jogador faria obedientemente uma jogada como 1. . . F5 no primeiro lance e enfraquecer seu próprio Rei? Então, resolvi estudar o holandês com as peças pretas para superar meu ódio pela estreia. Afinal, deve haver alguma validade para 1.. . f5, caso contrário, muitos grandes mestres fortes não o jogariam. É superando nossos medos e inibições em certas áreas do xadrez que o caminho para o progresso reside.]
[1.-- Quando somos jovens, somos ensinados na vida que certas coisas são boas e outras coisas são ruins; alguns comportamentos são aceitáveis e devem ser seguidos, enquanto outros

não são aceitáveis e devem ser evitados. Também no xadrez, aprendemos que alguns movimentos ou ideias são bons e outros são ruins. Por exemplo, aprendemos que ser um peão baixo não é bom e não devemos dar peões de graça. Então aprendemos a desenvolver o apego a brincar com peões iguais. Aprendemos que devemos atacar o Rei do nosso oponente e ir para o xeque-mate. Aprendemos que brincar com o par de bispos é bom. Aprendemos que todas as terminações da torre e do peão são compactas. Aprendemos que um bispo é melhor que um cavalo, aprendemos a jogar aberturas como os sistemas London e Colle, aprendemos que ganhar pontos de rating é importante, aprendemos que perder dói mais do que ganhar, aprendemos a respeitar os adversários de maior rating, aprendemos coisas com outros, aprendemos a pensar antes de nos mover e a não brincar com pressa, etc.]

[1.-- Com o passar do tempo, aprendemos muitos outros aspectos diferentes do xadrez. Nosso conhecimento, experiência, habilidade e classificação melhoram à medida que progredimos como alunos do jogo. Nesse processo de aprendizagem, entretanto, desenvolvemos certas fobias e convicções em nossa mente.]

[1.-- A lição: "Não devemos dar peões de graça por descuido" torna-se o medo: "Nunca devemos dar peões de graça." Como resultado, jogar com peões iguais torna-se um objetivo para muitos jogadores até chegarem ao final de jogo. " Atacar o Rei do oponente é bom "torna-se o medo" O oponente vai atacar o nosso Rei. "" Brincar com o par de bispos é bom "torna-se desistir quando nosso oponente pega o par de bispo. "torna-se" Um bispo é muito superior a um cavalo. "A natureza do desenho das terminações torre e peão e terminações bispos coloridas opostas tornam-se" Todas essas terminações são compactas ". Quando aprendemos laterais como London ou Colle Systems, aprendemos a ignore as linhas principais à medida que crescemos como jogador em força, idade e classificação. Respeitar oponentes com classificação mais alta torna-se temer oponentes com classificação mais alta. "Pense e jogue sem pressa" torna-se problemas de tempo. "Aprender com os outros" torna-se "Não aprender por conta própria dependência de trabalho / treinador. "Nós I ganhe para calcular, mas esqueça de pensar logicamente. Tentar ganhar pontos de classificação torna-se medo de perder pontos de classificação. O amor pelo ataque se transforma em ódio por posições e finais silenciosos. E assim por diante.]

[1.-- Como podemos ver, quando aprendemos certos aspectos do jogo, ao longo do tempo, desenvolvemos qualidades rígidas e formamos opiniões sobre tudo. E isso se torna nossa ruína mais tarde. É assim que desenvolvemos fraquezas em nosso jogo e em nosso pensamento.]

[1.-- Embora aprendamos sobre os vários princípios do xadrez, é essencial lembrar que há exceções para tudo e que os princípios orientadores funcionam na maioria das situações, mas não em todas as situações. Precisamos "desaprender" as percepções negativas que desenvolvemos ao longo do tempo. Essa capacidade de mudar nossas opiniões é uma das marcas de um

jogador de sucesso. É fácil ir de um extremo ao outro extremo. Devemos nos esforçar para manter um equilíbrio entre as opiniões extremas.]
[1.-- Devemos nos esforçar para aprender quando é benéfico e quando é ruim doar peões. Devemos aprender como atacar e como lidar com o ataque do nosso oponente. Devemos aprender a jogar com e contra o par de bispos. Devemos aprender a brincar com um bispo versus um cavalo e vice-versa. Devemos aprender quando certos finais são competitivos e quando podemos jogar para ganhar.]
[1.-- Devemos aprender a migrar lentamente para as linhas principais a partir das linhas secundárias que jogamos em nossa juventude. Devemos aprender a superar nosso medo de jogar contra jogadores de maior rating. Devemos aprender a administrar melhor o nosso tempo, de modo que usemos a maior parte do tempo alocado, sem ter problemas crônicos de tempo em todos os jogos. Devemos aprender a ganhar pontos de classificação jogando xadrez de boa qualidade. Junto com o ataque, devemos aprender a jogar posições quietas e finais.]
[1.-- Para que o acima seja possível, devemos desaprender nossos equívocos e desaprender nossas fraquezas. Devemos progredir de um pensamento obstinado e rígido para um pensamento equilibrado e flexível.]
[1.-- Quando eu era jovem, não era bom em posições tranquilas e finais. Com o passar do tempo, comecei a desenvolver medo de tais posições e as evitei a todo custo. Comecei a perder mais jogos quando a posição ficou quieta ou chegou ao fim. Percebi que isso não poderia durar mais, caso contrário, meu progresso no xadrez seria seriamente afetado. Então comecei a desaprender meu ódio e medo por posições quietas estudando os jogos de jogadores como Karpov, Capablanca, Petrosian e outros. Comecei a ler livros sobre jogos posicionais e finais. Lentamente, desenvolvi confiança nessas áreas e minha força geral de jogo melhorou.]

Tenho visto muitos jogadores que são incapazes de reverter seus medos e opiniões. Jogadores com problemas de tempo permanecem jogadores com problemas de tempo ao longo de sua carreira no xadrez. Os jogadores que perdem táticas simples em boas posições irão reclamar para sempre: "Eu obtenho boas posições o tempo todo, mas eu perco algumas pequenas táticas e perco o jogo." Alguém que não é bom em cálculos ou finalizações ou que se defende mal permanece o mesmo e piora ainda mais com o passar do tempo. A capacidade de aprender coisas boas e desaprender coisas ruins é essencial e todo jogador deve se esforçar para fazer as duas coisas para atingir seu verdadeiro potencial no xadrez. Capítulo 1.-- [% evp 0,1,28, -20]
Capítulo 1 7 Usando computadores
[1.-- Os computadores têm desempenhado um papel crucial no armazenamento, acumulação, facilidade de visualização, análise e busca de informações no xadrez. Chegamos a um estágio na história do xadrez em que é praticamente impossível ser um jogador forte sem a ajuda dos computadores. Percorremos um longo caminho desde os tempos em que havia escassez de informações de xadrez, para o extremo oposto hoje, onde está se tornando cada

vez mais difícil classificar a massa de informações disponíveis, para encontrar o que é certo para nós e como usá-lo informações para o nosso progresso no xadrez.]
[1.-- Existem muitos programas populares, como ChessBase e Chess Assistant, que são usados pela maioria dos jogadores ao redor do mundo para sua preparação. Esses programas são usados principalmente para armazenar informações e pesquisar em enormes bancos de dados por diferentes critérios, de acordo com os requisitos do jogador.]
[1.-- Além dos programas mencionados acima, também temos muitos mecanismos de análise. Komodo, Stockfish, Houdini e Rybka estão entre os mais populares disponíveis hoje, que são usados para armazenar e analisar posições e jogos, bem como jogar contra eles.]
[1.-- Os DVDs de xadrez oferecem palestras instrutivas sobre todos os aspectos do jogo, ministradas por muitos dos maiores mestres do mundo. Existem sites populares que permitem aos usuários jogar 24 horas por dia, 7 dias por semana, resolver ruptura-cabeças online, assistir a torneios mundiais ao vivo com ou sem comentários, baixar os jogos mais recentes gratuitamente, comprar literatura de xadrez, fornecer treinamento online, fornecer bancos de dados de abertura por uma taxa , e assim por diante.]
[1.-- Existem muitos aplicativos para celulares sendo lançados para atender às demandas de um jogador de xadrez em viagem. Adicione a isso livros "tradicionais", revistas periódicas e boletins de torneios de autores sobre tópicos variados. Temos uma grande quantidade de informações disponíveis em todos os lugares.]
[1.-- É imperativo para um jogador saber como processar essas informações para obter o máximo delas para ajudar em seu progresso no xadrez. Como uso o programa ChessBase, vou me limitar a preparar o xadrez com este software. Métodos semelhantes podem ser replicados usando outros programas também.]
[1.-- Primeiro, devemos organizar nosso material adequadamente para que, quando precisarmos de algo, saibamos onde procurar. Tenho visto muitos jovens jogadores, em sua ânsia de coletar bancos de dados, entulhar suas telas com tantas informações inúteis que se torna quase impossível encontrar o que desejam.]
[1.-- Para evitar isso, sugiro o seguinte método: podemos criar uma pasta chamada "Chess Data" (ou o que você preferir) para armazenar todos os seus bancos de dados, livros eletrônicos, outros recursos, etc. Em sua pasta, podemos criar como muitas subpastas como quisermos. Uma maneira simples de organizar as pastas é assim: - Aberturas - Meio-jogo - Fim de jogo - Bases - Meus jogos - E-books - DVDs]
[1.-- Todos os materiais de abertura podem ser armazenados na pasta "aberturas", todo o material relacionado ao meio-jogo vai para a pasta meio-jogo e assim por diante. A organização torna mais fácil recuperar o material que desejamos com mais rapidez.]
[1.-- Quando queremos pesquisar os jogos de um determinado jogador ou uma posição específica, precisamos ter uma fonte a partir da qual a pesquisa possa ser feita. As fontes comuns de busca de jogos são: Mega Database

(muda a cada ano), Informator (contém jogos analisados por jogadores fortes) e TWIC (www.theweekinchess. Com). O TWIC vem uma vez por semana e contém jogos dos eventos internacionais mais recentes, atualizados. Todos os bancos de dados acima podem ser colocados na pasta "bases" que criamos anteriormente. Agora é fácil pesquisar todos os três bancos de dados ao mesmo tempo, apenas clicando na pasta e chamando a máscara de pesquisa (ctrl + F).]
[1.-- Finalmente, as pastas podem ser acessadas na tela principal do ChessBase clicando com o botão direito do mouse na tela e escolhendo "adicionar atalho para a pasta". Para o TWIC, o download pode ser copiado para o banco de dados do TWIC dentro da pasta "bases" todas as semanas para que permaneçamos atualizados com os jogos mais recentes. É importante criar bancos de dados de abertura separados dentro da pasta "aberturas" para cada abertura que reproduzimos. Esses bancos de dados devem conter nosso material de abertura, que podemos criar por conta própria (conforme explicado no capítulo sobre Preparação de Abertura). O banco de dados TWIC pode ser usado para nos manter atualizados com os mais recentes desenvolvimentos na teoria de abertura e para aprender com os jogos mais atuais dos melhores jogadores do mundo.]
[1.-- Ao ver o material, é melhor ativar o modo de treinamento (no lado da notação, podemos ver o botão "treinamento") e adivinhar os movimentos antes de ver o lance que foi realmente executado no jogo. Esta é uma maneira simples e eficaz de preparar aberturas e aprender com os jogos em geral.]

Alguns pais ficam preocupados com seu filho se ele apenas joga e estuda xadrez no computador e não prepara o xadrez em um tabuleiro físico usando peças. Embora não haja uma regra rígida e rápida, eu recomendaria que qualquer trabalho sério fosse feito usando um tabuleiro de xadrez real, pois poderíamos ter que olhar para um tabuleiro por um longo período de tempo em um jogo. Trabalhar em sessões curtas não deve ser um problema, mas muitas horas na frente de um computador podem forçar os olhos da criança. **1.--** [% evp 0,1,28, -26] Conclusão Suposições Gerais Tentar se tornar um jogador de xadrez profissional não é tão fácil quanto se possa imaginar. Requer pais que sejam solidários e compreensivos, uma escola que possa acomodar a frequência irregular da criança, disponibilidade de um treinador eficaz, participação regular em bons torneios, estabilidade financeira e muito mais. Além desses fatores externos, o jogador deve ser razoavelmente talentoso, interessado em aprender, apesar dos altos e baixos inevitáveis, do trabalho duro, etc.
[1.-- O que gostamos versus o que é bom para nós - progredindo para gostar do que é bom É da natureza dos humanos fazer o que gostamos mais do que o que é melhor para nós a longo prazo. Subir um lance de escada é mais difícil, leva mais tempo e sobrecarrega o corpo mais do que subir de elevador. Mas o primeiro é mais benéfico para nós do ponto de vista da saúde do que o último, que é rápido, fácil e confortável. Alguém que está muito preocupado com a saúde deve preferir as escadas em

vez do elevador para subidas mais curtas.]
[1.-- Da mesma forma, é mais fácil fazer um lance intuitivamente sem calcular as variações críticas e sem gastar tempo e esforço. É mais fácil jogar casualmente do que sentar e analisá-los profundamente. Calcular um estudo até o final é mais difícil do que resolvê-lo no meio do caminho e verificar a solução para ver os movimentos restantes. Não é agradável sentar e defender uma posição ruim durante um jogo contra um bom jogador; é mais fácil simplesmente desistir. Mas todas essas coisas devem ser feitas, gostemos ou não, porque é bom para o nosso desenvolvimento fazê-lo. Um aspirante a jogador de xadrez deve aprender a fazer as coisas difíceis (calcular profundamente, defender teimosamente, etc.) que outros jogadores evitariam fazer simplesmente porque são difíceis de fazer.]
[1.-- Esforço sobre o resultado Jogadores, treinadores e pais às vezes podem se concentrar demais nos resultados e, no processo, o esforço por parte do jogador (dentro e fora do tabuleiro) é ignorado. O sucesso não deve ser medido apenas em termos de classificações e títulos, mas também pelo quanto o jogador aprendeu sobre o jogo e sobre si mesmo. A menos que haja progresso em como um jogador pensa, quão bem ele calcula / concentra / luta em situações difíceis, quão bem ele converte a vantagem, os resultados serão prejudicados no longo prazo. O sacrifício e o esforço necessários para se tornar um jogador melhor não devem ser subestimados ou comprometidos.]
[1.-- Quando um jogador não está feliz com um resultado, ele deve primeiro aceitar e assumir a responsabilidade por isso. É porque ele fez certas coisas erradas que ele obteve aquele resultado particular - um resultado que talvez ele não goste, mas merece. Deve-se analisar o jogo objetivamente (o que não é nada fácil!) Após o término do torneio, empatar lições importantes, trabalhar para corrigir as fraquezas do pensamento e aplicar as lições aprendidas em jogos futuros antes de repetir todo o processo indefinidamente novamente.]
[1.-- Para pais e treinadores Concentre-se no interesse da criança pelo jogo - incentive e aprimore sua capacidade de trabalho duro, continue monitorando seu interesse em aprender os diferentes aspectos do jogo. Forneça suporte emocional quando a criança estiver passando por momentos difíceis (haverá muitos desses momentos). Ensine-o a lidar com sucessos e fracassos com perspectiva adequada, a não se concentrar muito em avaliar ganhos ou perdas em curto prazo e lidar com as pressões de questões relacionadas à escola, como frequência, dever de casa e exames. A criança deve ter a oportunidade de jogar em bons torneios e ter um ambiente de treinamento decente em casa, no clube de xadrez, etc. A criança não deve ser muito criticada após as derrotas. Os pais não devem olhar para o tempo, esforço e dinheiro que gastam no processo como meros investimentos para obter retornos monetários, mas sim como um investimento no crescimento geral da criança, bem-estar e desenvolvimento da personalidade.]
[1.-- Um bom treinador deve ensinar tudo o que sabe ao aluno, além de aprender mais e ensinar coisas novas

também. Manter a motivação da criança para aprender mais e ter um alto desempenho é um trabalho de tempo integral. Uma boa coordenação entre o treinador e os pais contribuirá muito para cumprir este objetivo. A criança deve ser estimulada a fazer pleno uso da tecnologia disponível para seu progresso. Ler livros instrutivos, assistir a bons vídeos / comentários sobre xadrez, resolver ruptura-cabeças regularmente, analisar jogos, aprender os clássicos, trabalhar no xadrez de forma independente e jogar / assistir jogos online devem ser incentivados.]