

IDEMOSTRACAOI

XADREZ

CAPIVARAS





XADREZ CAPIVARAS

Por:
Julio Stravino

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todos aqueles que tornaram possível a realização deste livro. É com grande satisfação que apresento este trabalho, que foi inspirado pela minha paixão pelo xadrez e pela minha família, que sempre me apoiou em minhas aspirações.

Ao longo da jornada de criação deste livro, tive o privilégio de contar com a ajuda e expertise de muitas pessoas incríveis. Gostaria de estender meu agradecimento especial a Bobby Fischer, cuja habilidade e paixão pelo jogo sempre me inspiraram e motivaram a me aprimorar.

Por fim, gostaria de agradecer à equipe da Chess Speak For Itself cujo apoio significativo foi crucial para a realização deste projeto. Espero que este livro ajude a melhorar as habilidades de xadrez de uma ampla gama de pessoas e inspire novos jogadores a descobrir a beleza e a complexidade deste jogo emocionante.

Todos os direitos reservados

Copyright © 2023 por Julio Stravino.

Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou por qualquer sistema de armazenamento e recuperação de informações, sem permissão por escrito do editor. Para obter informações, entre em contato com ju98cesar@hotmail.com

Meu livro foi escrito para ajudá-lo a melhorar seu jogo de xadrez, independentemente do seu nível de habilidade. Se você é um iniciante completo ou um jogador experiente, este livro pode ajudá-lo a aprimorar suas habilidades e estratégias de jogo.

O livro começa com uma introdução aos conceitos básicos do xadrez, incluindo os movimentos das peças e as regras do jogo. Em seguida, ele se aprofunda em estratégias avançadas, como as posições de mate e combinações comuns.

Ao contrário de outros livros de xadrez, este livro é projetado para envolver você ativamente no processo de aprendizagem. Em vez de apenas ler sobre as estratégias e táticas, você será desafiado a aplicá-las em situações reais de jogo por meio de exercícios e perguntas.

Além disso, a instrução programada é usada neste livro para ajudá-lo a aprender de forma mais eficaz e rápida. Você pode aprender e reter o material com mais facilidade do que com outros livros de xadrez tradicionais.

Ao concluir este livro, você terá um conjunto sólido de habilidades e estratégias de xadrez que pode aplicar em seus jogos. E se você ainda não tem um tabuleiro de xadrez, não se preocupe - este livro é projetado para que você possa praticar as estratégias e táticas em sua mente, sem a necessidade de um tabuleiro.

Espero que este livro ajude você a desfrutar ainda mais do jogo de xadrez e a se tornar um jogador mais habilidoso e confiante.

CONTEUDO

Introdução: a origem do xadrez	7
Regras do jogo:.....	8

INTRUDUÇÃO: A ORIGEM DO XADREZ

A origem do xadrez é um enigma envolto em mistério. Embora não haja um consenso definitivo sobre suas origens, acredita-se amplamente que o jogo tenha sido concebido nas terras da Ásia. Alguns estudiosos apontam para a China do século III a.C., enquanto outros afirmam que o jogo evoluiu a partir da versão indiana conhecida como *Chaturanga*. De qualquer forma, o xadrez rapidamente conquistou o mundo, espalhando-se para a Rússia, Pérsia e Europa, onde as regras modernas foram estabelecidas.

Os primeiros registros literários sobre o xadrez datam do século VI, quando o poema persa *Karnamak* foi escrito. Após a conquista da Pérsia pelos árabes, o jogo foi difundido no Ocidente, alcançando o norte da África, a Espanha e a Itália no século X. No Oriente, o *Xiangqi*, uma variante chinesa do jogo, se espalhou para a Coreia e o Japão no mesmo período.

Foi no século XV que a variante europeia do jogo começou a ganhar destaque, graças à inclusão da Dama e do Bispo, que proporcionaram maior agilidade às partidas. Com o tempo, as primeiras análises de aberturas começaram a surgir e as partidas passaram a ser registradas com maior frequência. No século XVIII, os primeiros clubes e federações de xadrez foram fundados na Europa. Em 1851, o primeiro torneio internacional foi realizado em Londres, e o primeiro campeonato mundial foi conquistado por *Wilhelm Steinitz* em 1886. Em 1924, a Federação Internacional de Xadrez (FIDE) foi fundada em Paris, e, a partir daí, o jogo ganhou um novo patamar, com competições internacionais e o surgimento de campeonatos femininos.

Com o advento da computação, a partir da década de 1950, surgiram os primeiros programas de xadrez, que acompanharam a evolução da tecnologia e introduziram o jogo na era moderna, com competições on-line e acesso facilitado às análises das partidas. O xadrez continua sendo um jogo popular em todo o mundo, com milhões de jogadores e admiradores.

REGRAS DO JOGO



Se você está lendo este livro e ainda não sabe como jogar, ou se precisar refrescar sua memória sobre as regras, esta seção é para você, caso você já conheça as regras sugiro pular para a página []

O xadrez é um jogo de estratégia para dois jogadores, onde cada um começa com 16 peças. O objetivo é dar xeque-mate ao rei do adversário, o que significa que o rei está em uma posição de ameaça direta de captura e não há nenhum movimento legal que possa ser feito para evitar a captura.

REGRAS EM PARTIDAS OFICIAIS

- i. As peças são movidas em turnos alternados, começando com as brancas.
- ii. Cada jogador pode fazer apenas uma jogada por turno
- iii. Se um jogador tocar em uma peça, ele é obrigado a movê-la, desde que o movimento seja legal.
- iv. Se um jogador fizer um lance ilegal, ele é obrigado a desfazê-lo e fazer um lance legal e **pode ou não sofrer penalidades**.
- v. Se um jogador deixar seu rei em xeque, ele é **obrigado a sair do xeque no próximo lance**.
- vi. Se um jogador não tiver movimentos legais disponíveis, a partida termina empatada por afogamento.
- vii. Se um jogador reivindicar um empate por três vezes a mesma posição, ou por falta de material suficiente para dar xeque-mate, a partida é declarada empatada.
- viii. Se um jogador der xeque-mate no adversário, ele vence a partida.

Ressalto que as **regras acima podem variar de torneio para torneio**, sempre procure verificar as regras antes de uma partida oficial

DESCRIÇÃO DO TABULEIRO E DAS PEÇAS

O xadrez é um jogo que envolve estratégia e pode ser jogado por duas pessoas, com cada jogador movendo suas peças em turnos. O tabuleiro de xadrez é composto por 64 casas, divididas em oito fileiras horizontais e verticais, podendo ser de cor clara ou escura, dependendo da versão do tabuleiro utilizada. O jogo começa com os jogadores posicionando suas peças no tabuleiro, com o objetivo de derrotar o rei do adversário, colocando-o sob ataque direto, sem possibilidade de fuga.

Existem dois grupos de peças, brancas e Pretas, com dezesseis peças em cada grupo:

 Um rei branco

 Uma rainha branca

 Duas torres brancas

 Dois cavalos brancos

 Dois bispos brancos

 Oito peões brancos

 Um rei preto

 Uma rainha preta

 Duas torres pretas

 Dois cavalos pretos

 Dois bispos pretos

 Oito peões pretos

Cada peça tem sua própria habilidade e função única no jogo, o que torna o conhecimento de cada uma delas essencial para jogar bem. Enquanto a rainha é a peça mais poderosa do jogo, os peões têm habilidades limitadas, mas podem ser muito eficazes para controlar o tabuleiro. O objetivo final é dar xeque-mate ao rei adversário, o que significa que o rei está sob ameaça direta de captura e não há nenhum movimento legal que possa ser feito para evitar a captura.

Além da rainha, que é considerada a peça mais poderosa do jogo, outra peça importante é o rei, que deve ser protegido pelos outros membros da equipe. As torres são peças valiosas, pois podem controlar as fileiras e colunas do tabuleiro. Os bispos, por sua vez, são especialmente úteis em posições abertas, onde podem controlar diagonais inteiras.

Os cavalos são peças únicas que se movem em "L" e podem pular sobre outras peças no caminho. Eles são frequentemente usados para impedir o avanço de peões do adversário e criar oportunidades de ataque. Já os peões, apesar de sua limitação em movimentos, são fundamentais para controlar o centro do tabuleiro e criar uma barreira defensiva para proteger as peças mais valiosas.

O TABULEIRO

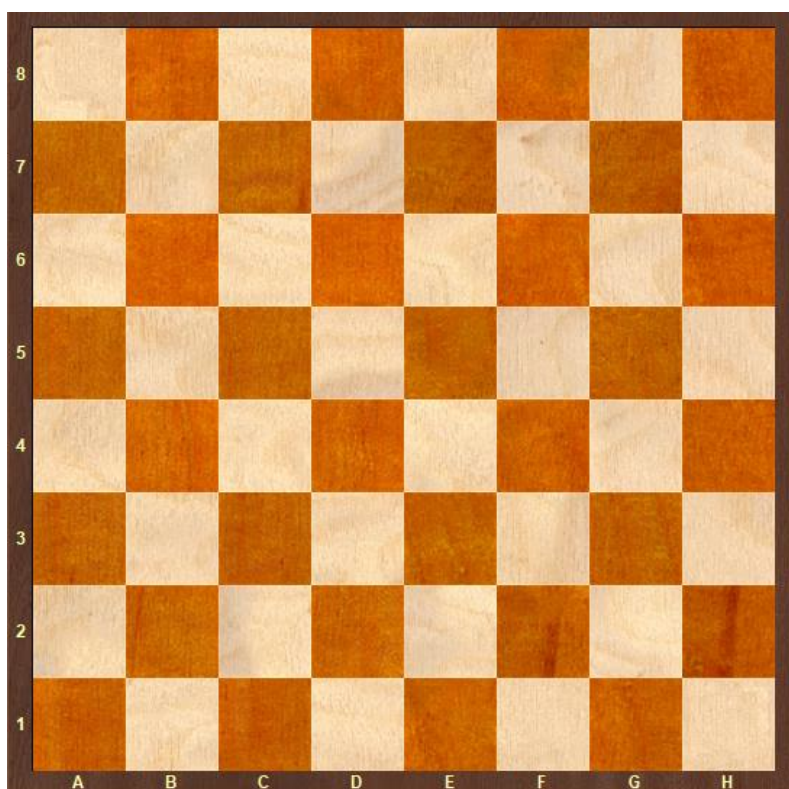


Figura 1: Tabuleiro de xadrez oficial de 2023

O jogo de xadrez é jogado por dois jogadores, que se movimentam alternadamente. As jogadas são realizadas em um tabuleiro quadriculado de 64 casas, composto por oito linhas e oito colunas, com as casas pintadas em cores alternadas, brancas e pretas. **O tabuleiro deve ser posicionado de forma que cada jogador tenha uma casa branca no canto inferior direito.**

As peças do xadrez são divididas em dois grupos, brancas e pretas, e cada grupo começa com dezesseis peças. O rei é posicionado na casa central da primeira linha, ao lado da rainha. As torres ficam nas casas das extremidades da primeira linha, seguidas pelos bispos, que ficam ao lado das torres. Os cavalos são colocados ao lado dos bispos e, por fim, os peões formam a segunda linha de cada grupo.

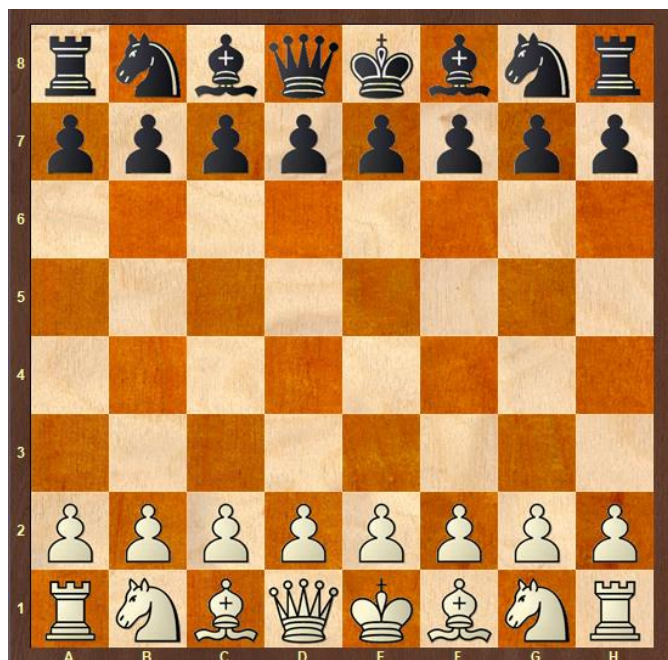


Figura 2: Posição Inicial das peças vista do lado das brancas.

Na posição inicial das peças no tabuleiro, vista do lado branco:

Observe que a Rainha começa a partir da casa de sua própria cor e que o Rei é colocado ao lado de sua Rainha.

O lado branco sempre joga primeiro.

MOVIMENTO GERAL DAS PEÇAS

- i. As peças não podem parar em uma casa ocupada por uma peça amiga.
- ii. As peças inimigas podem ser capturadas, removendo-as do jogo e posicionando a peça captora na casa que a peça inimiga ocupava.
- iii. A Torre se movimenta nas direções ortogonais, pelas linhas e colunas, e apenas em um sentido em cada jogada.
- iv. O Bispo se movimenta nas direções diagonais, na direção das casas da mesma cor, e apenas em um sentido em cada jogada.
- v. A Dama pode movimentar-se quantas casas quiser ou puder, na diagonal, vertical ou horizontal, porém, apenas em um sentido em cada jogada.
- vi. O Rei pode se mover em todas as direções somente uma casa de cada vez, desde que o movimento não seja para uma casa ameaçada ou controlada por uma peça adversária.
- vii. O Cavalo se move em "forma de L", podendo saltar sobre qualquer peça sua ou do adversário.
- viii. O Peão move-se em coluna (vertical) somente para a frente e uma casa, e quando chega à última fileira do tabuleiro, pode ser promovido a Torre, Bispo, Cavalo ou Dama.

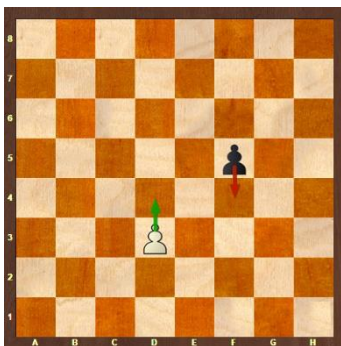
PEÃO



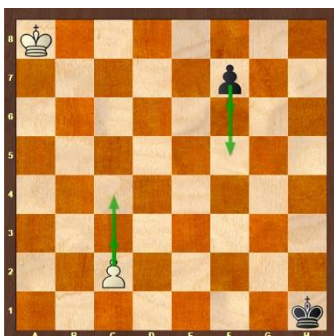
Os peões são as peças mais numerosas do xadrez e têm um movimento único. Aqui estão algumas informações sobre o movimento e captura dos peões:

- i. Em seu primeiro movimento, um peão pode optar por mover uma ou duas casas, desde que exista espaço livre à sua frente.
- ii. O movimento de captura dos peões é feito em diagonal, permitindo que capturem peças que estejam na diagonal próxima, à frente.
- iii. Se um peão encontrar uma peça adversária à sua frente, ele ficará impedido de se mover até que apareça uma peça adversária em sua diagonal para ser capturada.

Os peões são peças importantes no xadrez, pois podem ser usados para controlar o centro do tabuleiro e criar uma defesa forte para o rei. No entanto, é importante usá-los com sabedoria, pois são vulneráveis a ataques e podem ser facilmente bloqueados por peças adversárias.



Os Peões têm um movimento peculiar em relação às outras peças, pois se movem de uma forma para se moverem e de outra para capturarem. Além disso, eles só podem avançar, nunca retroceder. O Peão move-se para frente - nunca para trás - uma casa de cada vez, como ilustrado na figura lado.



No entanto, quando o Peão está em sua posição inicial, ele tem a escolha de avançar uma ou duas casas em seu primeiro movimento.

Como ilustrado na imagem ao lado, ambos os jogadores podem realizar esse movimento



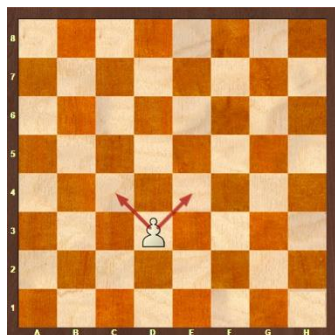


Figura 3:Peão captura nas diagonais

O peão captura sempre em uma casa na diagonal como ilustrado na imagem ao lado.

Exceto em uma jogada especial “*en passant*”.

Veja mais na página [].



Figura 4: Peão pode capturar dama

Na posição ao lado é observável que o peão não pode se mover para frente pois o cavalo limita o seu avanço, mas a dama está numa casa onde pode ser capturada.

Na figura 3 acima é mostrado qual casa o peão pode capturar, logo, se for a vez das brancas, a dama será capturada se o jogador quiser.

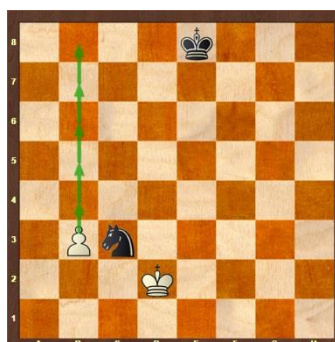


Figura 5: Peão capturou dama e agora pode se mover novamente

Após a captura da dama, novamente o peão tem o caminho livre para prosseguir.

Ressaltando que o peão não pode capturar o cavalo, ele apenas captura nas diagonais.

CAVALO



O cavalo é uma das peças mais peculiares e versáteis do xadrez. Aqui estão algumas informações sobre o movimento e a captura do cavalo:

- i. O movimento do cavalo é em "forma de L", ou seja, ele anda duas casas na horizontal ou vertical e depois uma casa na vertical ou horizontal, ou vice-versa.
- ii. O cavalo pode saltar sobre qualquer peça no caminho, seja ela sua ou do adversário, o que o torna uma peça poderosa para atacar e defender.
- iii. A captura com o cavalo ocorre quando uma peça adversária se encontra na casa final do movimento realizado pelo cavalo.
- iv. O cavalo é uma peça muito utilizada para bloquear avanço de peões do adversário, é uma ótima peça para impedir promoções de peão e avanço
- v. O cavalo pode ser utilizado para bloquear o avanço dos peões do adversário e impedir que eles cheguem à outra extremidade do tabuleiro.

O Cavalo se movimenta de forma única em relação às outras peças do jogo de xadrez. Sua jogada em diagonal costuma gerar confusão entre os iniciantes, por isso, para facilitar o entendimento, descreverei o movimento em três diferentes formas:

A peça do Cavalo tem um movimento peculiar no jogo de xadrez, onde pode avançar duas casas na vertical ou horizontal e uma casa para a esquerda ou direita.

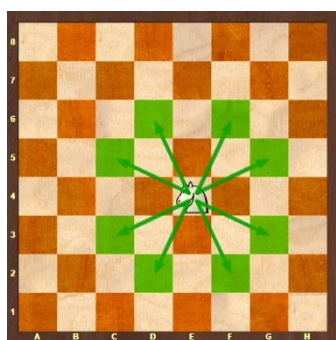


Figura 6: Casas que o cavalo pode se mover

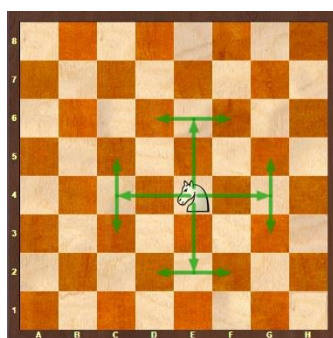


Figura 8: Casas que o cavalo pode se mover

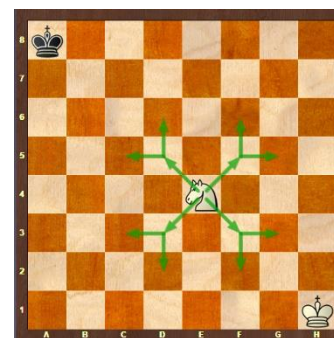


Figura 7: Casas que o cavalo pode se mover

Em relação à captura de peças, o Cavalo é diferente do Peão, pois ao capturar uma peça do oponente, ele ocupa o lugar da peça capturada.



Figura 9: Cavalo ameaça capturar peão de D5

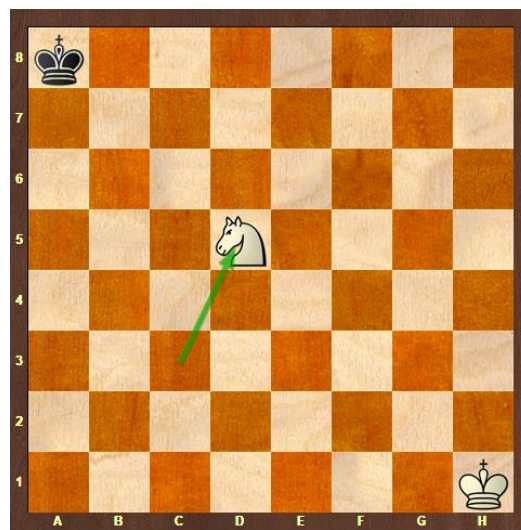


Figura 10: Cavalo tomou o peão de D5 e agora está no lugar da peça capturada

BISPO

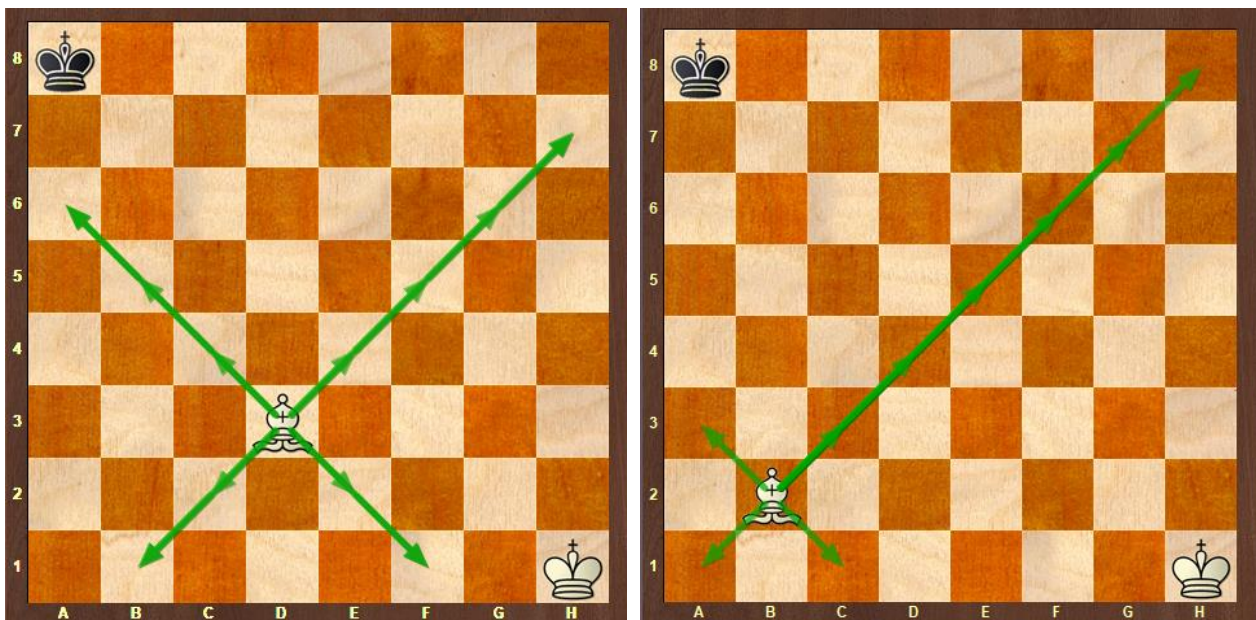


O bispo é uma peça do xadrez que tem movimento limitado às diagonais e às capturas. Ele não pode se mover nem na horizontal nem na vertical.

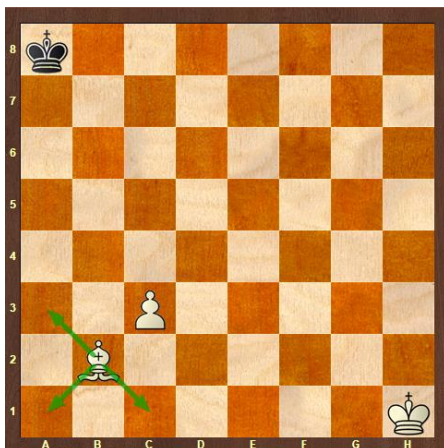
Como o bispo só pode se mover nas diagonais, ele é restrito a casas de uma única cor durante toda a partida. No entanto, ele é capaz de capturar qualquer peça adversária que esteja dentro de seu alcance de movimento.

observe a figura abaixo, veja os lugares para qual o bispo pode se mover.

Raio de atuação do bispo



Como mencionado anteriormente, o cavalo é a única peça que salta sobre outras, logo, o bispo não pode saltar sobre peças suas ou de seu adversário.



Observe na figura ao lado que o raio de controle de casas do bispo encontra-se limitado pelo peão na casa c3.

O bispo só pode ir para 3 casas que são elas: C1, A1 e A3.

No xadrez, o Bispo é uma peça que se move somente na diagonal e é limitado a realizar capturas ou movimentos nesta direção. Ele não possui a capacidade de se movimentar na horizontal ou vertical. Uma particularidade do Bispo é que, por se mover somente na diagonal, ele fica restrito às casas de mesma cor durante toda a partida. Além disso, o Bispo pode capturar qualquer peça inimiga que esteja dentro do alcance de seus movimentos. Observe as figuras abaixo e veja como é a captura de bispo:



Figura 11: Peão está em uma casa controlada pelo bispo

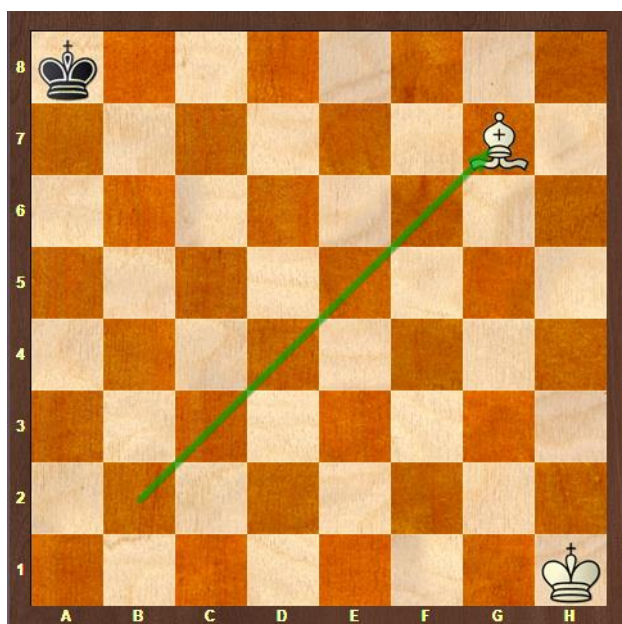


Figura 12: Bispo toma peão e fica em seu lugar.

TORRE



No xadrez, a Torre é uma peça que tem a capacidade de se mover ou realizar capturas tanto na horizontal quanto na vertical. No entanto, a Torre não possui o poder de se mover na diagonal.

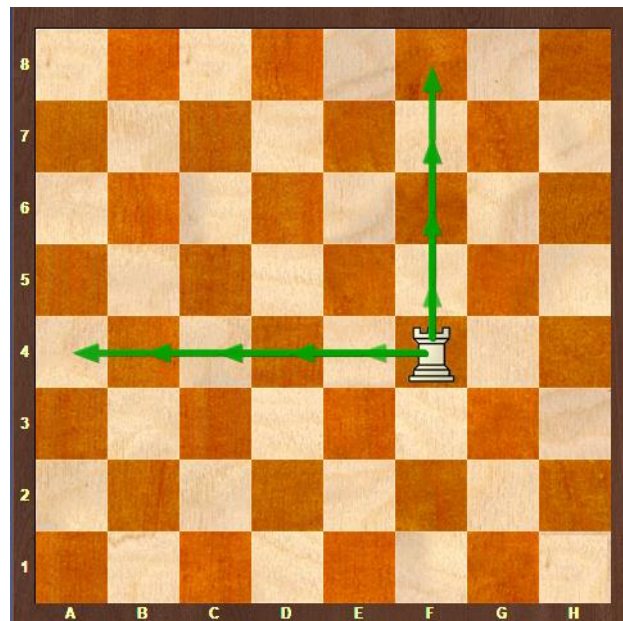
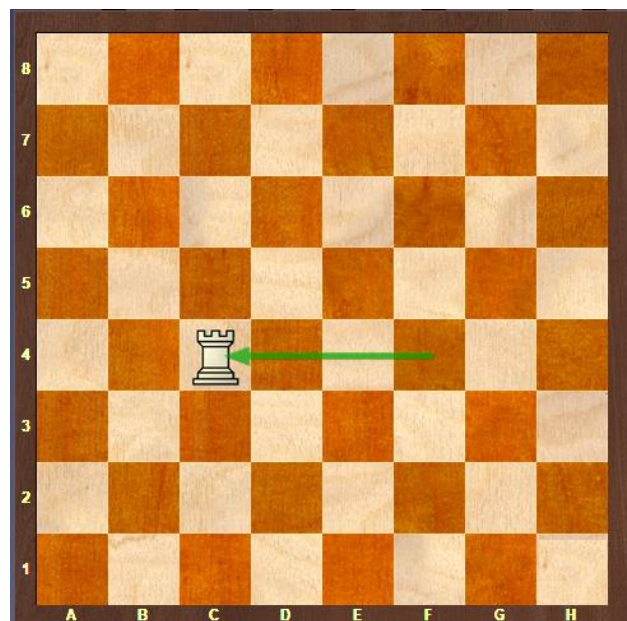
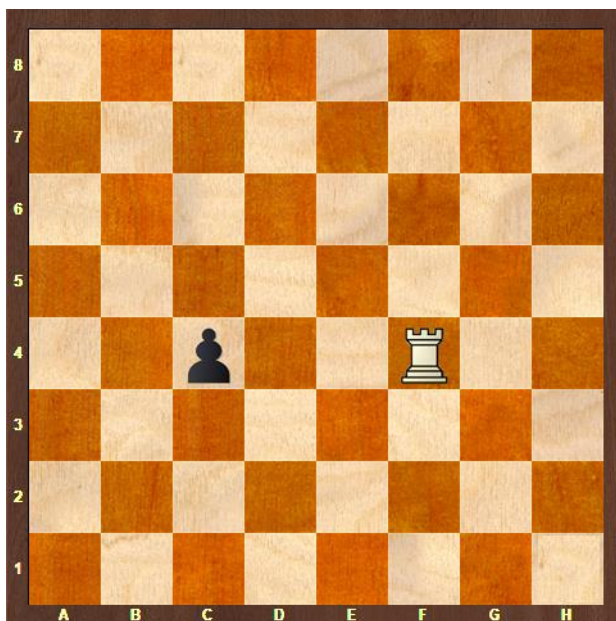


Figura 13: Casas que a torre pode se mover.

A captura realizada pela Torre consiste em remover a peça inimiga do tabuleiro e ocupar sua casa.

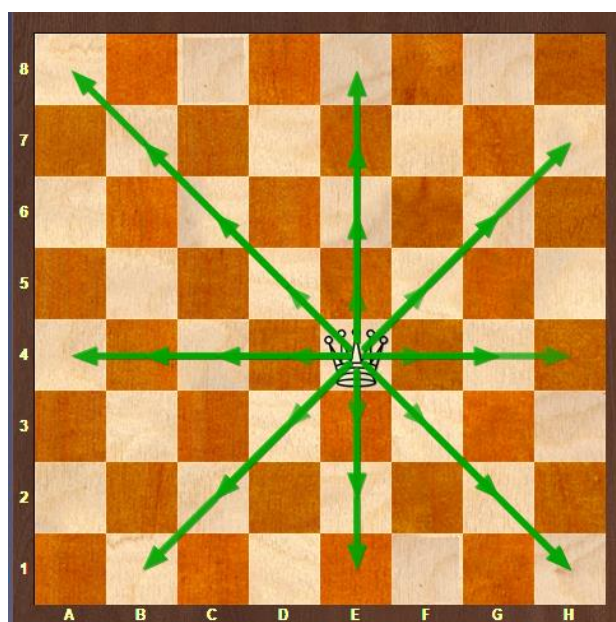


DAMA

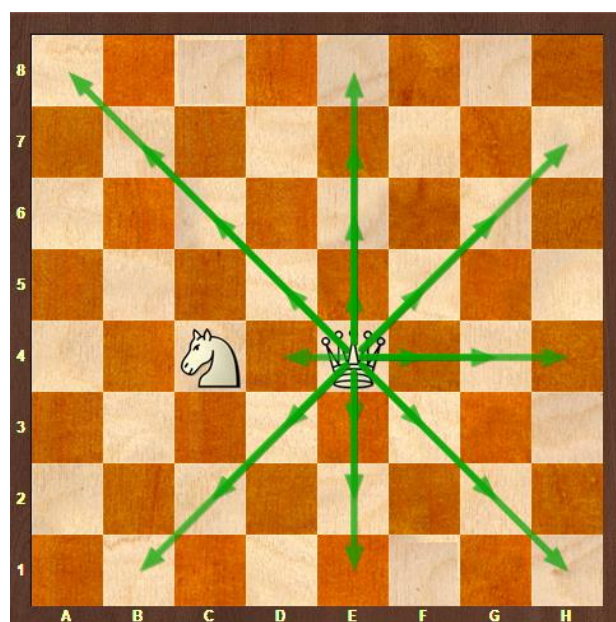


A Rainha é uma peça do xadrez que possui uma grande mobilidade, podendo se mover ou realizar capturas em qualquer direção - seja ela horizontal, vertical ou diagonal - desde que não seja obstruída por uma peça pertencente a qualquer um dos jogadores.

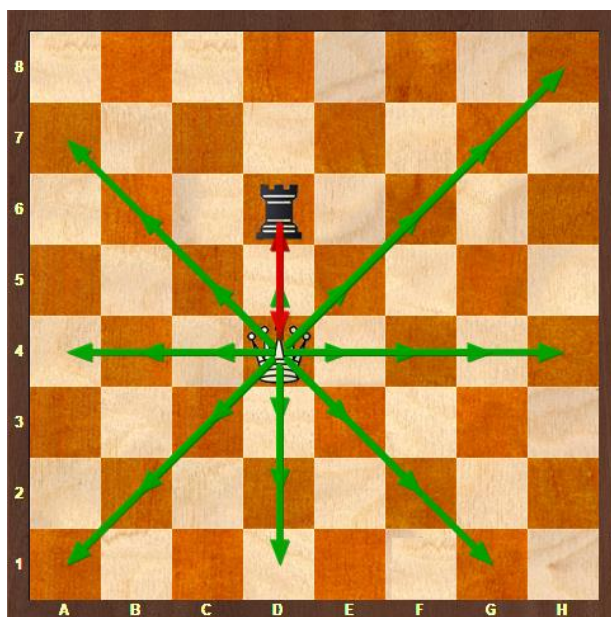
A Dama tem a habilidade de se movimentar para qualquer casa que esteja marcada abaixo:



Na situação abaixo, a Dama tem a possibilidade de se movimentar para qualquer casa que esteja marcada, porém não pode se mover para a casa ocupada por seu próprio cavalo ou para as casas que estão além do cavalo.



A Rainha tem a habilidade de se movimentar para qualquer casa que esteja marcada com a letra x ou capturar a Torre Preta, removendo-o do tabuleiro e ocupando sua casa. Entretanto, a Dama não pode se mover para as casas que estão além da Torre:



REI

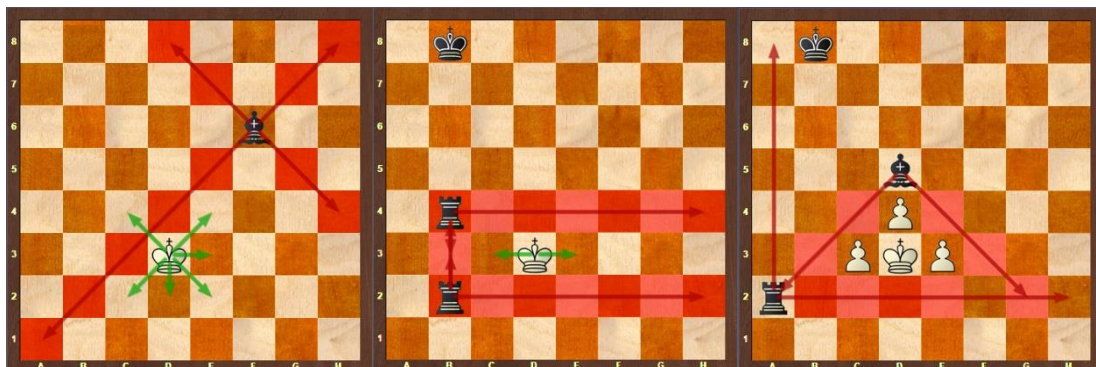


A peça do Rei no xadrez pode realizar movimentos ou capturas de apenas uma casa em qualquer direção.



Figura 14: Movimentação do rei apontadas pelas setas verdes

O Rei não tem permissão para se movimentar para casas onde esteja em risco de ser capturado por peças inimigas, nem para casas já ocupadas por suas próprias peças. Caso haja uma peça inimiga dentro do alcance de seus movimentos, o Rei pode capturá-la, removendo-a do tabuleiro e ocupando a casa anteriormente ocupada pela peça capturada. Observe essas três situações em que o rei não pode se mover para casas que estão controladas pelas peças do adversário ou casas ocupadas:



Na posição abaixo o rei pode capturar a torre adversária, devido a ela estar próxima e sem proteção de outras peças:



Figura 15: Rei pode capturar peças desprotegidas

Na posição abaixo o rei não pode capturar a torre porque a torre está protegida pelo bispo:

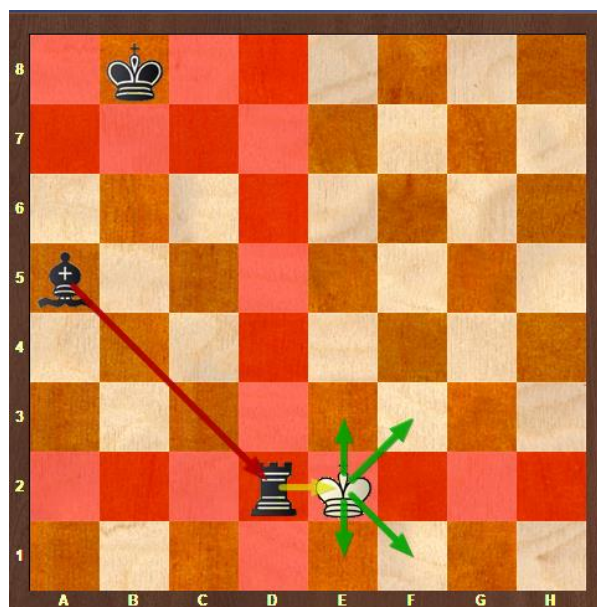


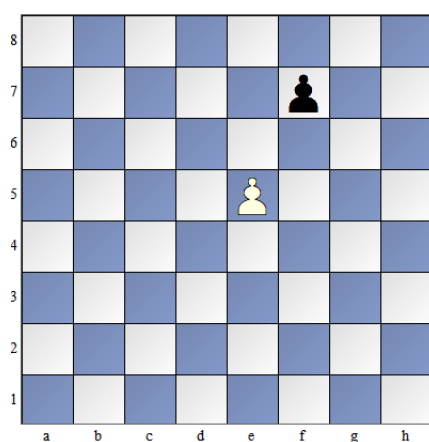
Figura 16: Rei não pode capturar peças protegidas por outras peças inimigas

TOMADA “EN PASSANT

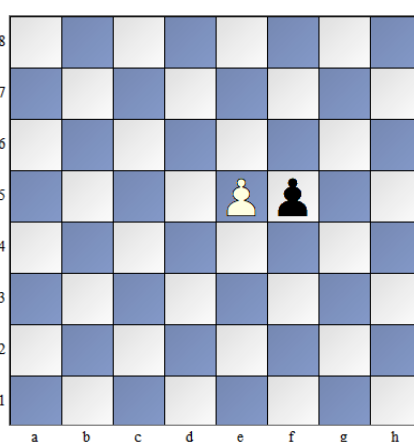
Existem algumas regras especiais, como o “*en passant*” e o “*roque*”, que permitem que os jogadores realizem movimentos especiais. É importante conhecer essas regras para jogar xadrez corretamente.

“*em passant*” ou “*de passagem*” nada mais é que uma jogada especial que pode ser feita por ambos os jogadores durante uma partida, mas existe uma condição que precisa ser atendida antes de executar o “*en passant*”, observe:

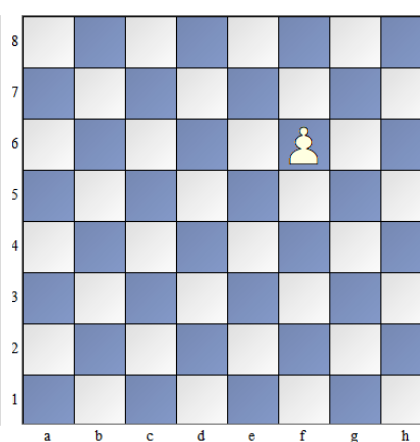
Posição 1:



Posição 2:



Posição 3:



Na posição 1, você pode ver que o peão branco está avançado na coluna 5 na coluna E, enquanto o peão negro está em sua posição inicial na coluna F. Na posição 2, o peão negro é movido duas casas para frente, ficando ao lado do peão branco.

Aqui é onde a jogada “en passant” se torna possível: nas regras do xadrez, se um peão adversário avança duas casas a partir de sua posição inicial, ele pode ser capturado “em passant” por um peão adversário que esteja na quinta fileira, como é o caso do peão branco na posição 1.

Na posição 3, as brancas usam a jogada “en passant” para capturar o peão negro, movendo o peão branco da coluna 5 para a coluna 6 e para a coluna F onde estava o peão negro e capturando o peão negro que avançou duas casas em seu primeiro movimento. É importante notar que a captura só pode ser feita imediatamente após o movimento do peão negro para a casa G4, caso contrário a oportunidade de captura será perdida.

ROQUE

O roque é uma jogada de defesa importante no xadrez, que envolve o movimento do rei e de uma das torres. Geralmente, é realizado para proteger o rei e posicionar a torre em uma posição mais favorável para o jogo.

Imagine a seguinte situação: você está jogando xadrez e percebe que seu rei está vulnerável em sua posição inicial. Suas peças estão espalhadas pelo tabuleiro e você não tem certeza de como proteger o rei sem comprometer sua posição. É aí que o roque entra em jogo.

Com um movimento rápido e preciso, você movimenta o rei duas casas em direção à torre e, em seguida, movimenta a torre para a casa adjacente ao rei. Agora, seu rei está protegido atrás de uma parede de peças e sua torre está posicionada em uma posição estratégica para o jogo.

O roque pode ser uma jogada poderosa quando usado corretamente. Ele permite que você proteja seu rei e posicione suas peças de forma mais eficiente no tabuleiro. No entanto, é importante lembrar que o roque não pode ser realizado em algumas situações, como quando o rei ou a torre já se movimentaram ou quando há uma peça bloqueando o caminho do rei ou da torre.

Se você quer ser um jogador de xadrez habilidoso, é importante aprender a usar o roque de forma eficaz. Pratique essa jogada em suas partidas e experimente diferentes estratégias para descobrir como ela pode ser usada para sua vantagem. Com o tempo e a prática, você se tornará um jogador de xadrez mais forte e capaz de usar o roque para vencer seus adversários.

Descrição do Tabuleiro e das Peças

O xadrez é um jogo que envolve estratégia e pode ser jogado por duas pessoas, com cada jogador movendo suas peças em turnos. O tabuleiro de xadrez é composto por 64 casas, divididas em oito fileiras horizontais e verticais, podendo ser de cor clara ou escura, dependendo da versão do tabuleiro utilizada. O jogo começa com os jogadores posicionando suas peças no tabuleiro, com o objetivo de derrotar o rei do adversário, colocando-o sob ataque direto, sem possibilidade de fuga.

Existem dois grupos de peças, brancas e Pretas, com dezesseis peças em cada grupo:



 Um rei branco

 Uma rainha branca

 Duas torres brancas

 Dois cavalos brancos

 Dois bispos brancos

 Oito peões brancos

 Um rei negro

 Uma rainha negra

 Duas torres negras

 Dois cavalos negros

 Dois bispos negros

 Oito peões negros

Cada peça tem sua própria habilidade e função única no jogo, o que torna o conhecimento de cada uma delas essencial para jogar bem. Enquanto a rainha é a peça mais poderosa do jogo, os peões têm habilidades limitadas, mas podem ser muito eficazes para controlar o tabuleiro. O objetivo final é dar xeque-mate ao rei adversário, o que significa que o rei está sob ameaça direta de captura e não há nenhum movimento legal que possa ser feito para evitar a captura.

Além da rainha, que é considerada a peça mais poderosa do jogo, outra peça importante é o rei, que deve ser protegido pelos outros membros da equipe. As torres são peças valiosas, pois podem controlar as fileiras e colunas do tabuleiro. Os bispos, por sua vez, são especialmente úteis em posições abertas, onde podem controlar diagonais inteiras.

Os cavalos são peças únicas que se movem em "L" e podem pular sobre outras peças no caminho. Eles são frequentemente usados para impedir o avanço de peões do adversário e criar oportunidades de ataque. Já os peões, apesar de sua limitação em movimentos, são fundamentais para controlar o centro do tabuleiro e criar uma barreira defensiva para proteger as peças mais valiosas.

Dar xeque-mate ao rei adversário é o objetivo final do jogo. No entanto, isso não significa necessariamente que o jogo acabou. Em algumas situações, o jogador em xeque-mate ainda pode conseguir um empate. O conhecimento das regras de empate é tão importante quanto o conhecimento das peças para jogar bem o xadrez.