



## ÍNDICE

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	35	Xeque Pastor
2	Princípios básicos do xadrez	39	Resumo
10	Notação de xadrez		
12	Pontuação	40	<b>CAPÍTULO TRÊS</b>
12	Praticar xadrez		<b>COMO COMEÇAR O JOGO</b>
13	Materiais adicionais		<b>COM AS PRETAS</b>
<b>14</b>	<b>PARTE UM</b>	41	Aberturas tradicionais
16	<b>CAPÍTULO UM</b>	44	Sistemas de abertura
	<b>COMO GANHAR</b>	46	Aberturas de construção
	<b>(LITERALMENTE)</b>	49	em bloco
	<b>NO XADREZ</b>	50	Resumo
16	Xeque-mate	50	<b>CAPÍTULO QUATRO</b>
19	Desistência	50	<b>FINAIS I</b>
20	Tempo esgotado	54	Mate em Escadinha
22	Abandono	57	Mate de Rei e Dama
23	Resumo	60	Mate de Rei e Torre
24	<b>CAPÍTULO DOIS</b>	62	Resumo
	<b>COMO COMEÇAR O JOGO</b>	62	<b>CAPÍTULO CINCO</b>
	<b>COM AS BRANCAS</b>	62	<b>FINAIS II</b>
24	Aprender aberturas para quê?	62	Atos a solo
26	Três princípios da abertura: centro, desenvolvimento, roque	66	Xeque-mate com duas peças
29	Aberturas e4	72	Xeques-mates: o nível seguinte
32	Aberturas de Peão de Dama (d4)	75	Resumo



76	<b>CAPÍTULO SEIS FINAIS III</b>	120	<b>PARTE DOIS</b>
77	Empate por acordo	122	<b>CAPÍTULO NOVE ABERTURAS INTERMÉDIAS</b>
79	Empate por repetição	122	Aprender aberturas com as Brancas
81	Empate por afogamento, ou <i>stalemate</i>	126	Aprender aberturas com as Pretas
83	Regra dos 50 lances	129	Resumo
84	Empate por insuficiência de material	130	<b>CAPÍTULO DEZ ABERTURAS INTERMÉDIAS PARA AS BRANCAS</b>
85	Resumo	130	Sistema Londres
86	<b>CAPÍTULO SETE ATACAR, DEFENDER E CAPTURAR</b>	134	Sistema de Viena
86	Visão das peças	138	Variante Alapin da Siciliana
90	Atacar e defender	141	Resumo
95	Táticas	142	<b>CAPÍTULO ONZE ABERTURAS INTERMÉDIAS PARA AS PRETAS</b>
105	Resumo	142	Defesa Escandinava
106	<b>CAPÍTULO OITO ESTRATÉGIA PARA PRINCIPIANTES</b>	145	Defesa Caro-Kann
106	Debilidades	149	Gambito de Dama Declinado (ou Recusado)
112	Espaço	151	Sistemas de abertura
116	Posições fechadas vs. posições abertas	153	Resumo
119	Resumo		



154	<b>CAPÍTULO DOZE GAMBITOS</b>	204	Sacrifícios, deflexão e atração
155	Gambitos para as Brancas	207	Resumo
162	Gambitos para as Pretas	208	<b>CAPÍTULO QUINZE ESTRATÉGIA INTERMÉDIA</b>
169	Resumo	208	Peões
170	<b>CAPÍTULO TREZE FINAIS INTERMÉDIOS</b>	216	Bispos e cavalos
171	Finais de rei e peão	220	Torres
177	Finais de cavalo	226	A dama
179	Finais de cavalo vs. bispo	229	Trocar peças
180	Finais de bispo	240	Lista de verificação
183	Finais de torre	248	Resumo
186	Finais de dama	<b>250</b>	<b>CONCEITOS E PALAVRAS-CHAVE</b>
191	Resumo	<b>254</b>	<b>AGRADECIMENTOS</b>
192	<b>CAPÍTULO CATORZE TÁTICAS INTERMÉDIAS</b>	<b>255</b>	<b>ACERCA DO AUTOR</b>
193	Começar a usar a XCA	<b>256</b>	<b>ÍNDICE REMISSIVO</b>
194	XCA: o nível seguinte		
196	XCA: xeque-mate em três lances		
198	XCA: ganhar material		
199	Remover o defensor		
200	<i>Zwischenzug</i>		
202	Ataques descobertos		

# INTRODUÇÃO

Olá e seja bem-vindo! O meu nome é Levy. Sou mestre internacional de xadrez, ex-jogador semiprofissional, e agora ensino xadrez principalmente *online*. Antes de nos debruçarmos sobre as especificidades do jogar e do vencer no xadrez, gostaria de lhe dar algumas informações sobre mim, sobre este livro e sobre as bases deste incrível jogo.

O xadrez é um jogo fascinante, mas o nosso material de aprendizagem pode ser bastante intimidante. Ao longo dos meus anos como instrutor de xadrez, inúmeras pessoas me perguntaram: «Recomenda-me um bom primeiro livro de xadrez para comprar?» A verdade é que ninguém tem uma resposta definitiva! Na minha experiência, os livros de xadrez para principiantes e jogadores intermédios variam muito em extensão e profundidade, e normalmente requerem ter-se um tabuleiro de xadrez físico à mão para seguir as instruções. A procura de um guia completo e moderno de xadrez foi a minha inspiração para o livro que agora tem nas mãos. O meu objetivo foi escrever uma versão refrescante e revitalizada deste jogo intemporal e maravilhosamente complicado.

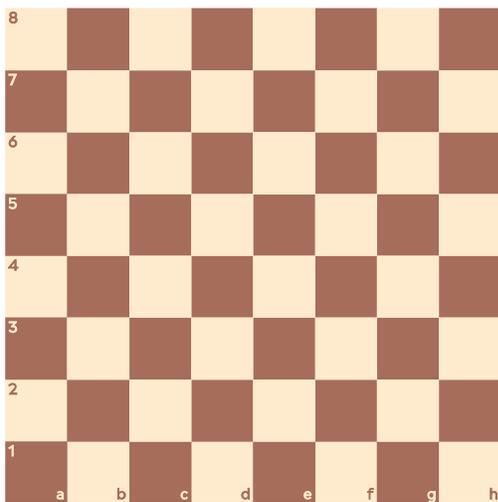
Passei quase toda a minha vida adulta a ensinar xadrez a outras pessoas. Fosse em

jardins de infância, fosse em escritórios de empresas, procurei sempre a forma mais eficaz de desmistificar as 64 casas do tabuleiro para os meus alunos. Quando o mundo se fechou nos primeiros dias da pandemia da covid-19 em 2020, comecei a ensinar através do Zoom, mas forçar crianças de seis anos a assistir a aulas particulares de xadrez *online* revelou-se infrutífero e levemente deprimente, por isso virei o meu foco para o YouTube. Nos anos que se seguiram, fiz um novo vídeo sobre xadrez quase todos os dias.

Alguns leitores podem ter-me encontrado no YouTube há uns anos, e os meus vídeos foram o vosso alívio em tempos difíceis. Outros podem ter-me visto em 2018, numa transmissão ao vivo um bocado confusa, às quatro da manhã, no Twitch. E outros ainda podem não ter a menor ideia dos meus esforços *online*. Estão simplesmente curiosos para aprender xadrez — saibam que gosto de vocês todos. Adoro tornar o jogo divertido e acessível, e espero poder fazê-lo ao longo dos próximos capítulos. Nas páginas que se seguem, vai aprender as regras fundamentais do jogo, às quais poderá recorrer em qualquer altura da sua aprendizagem para refrescar ideias. Depois é que começam as verdadeiras lições. Divirta-se!

## Princípios básicos do xadrez

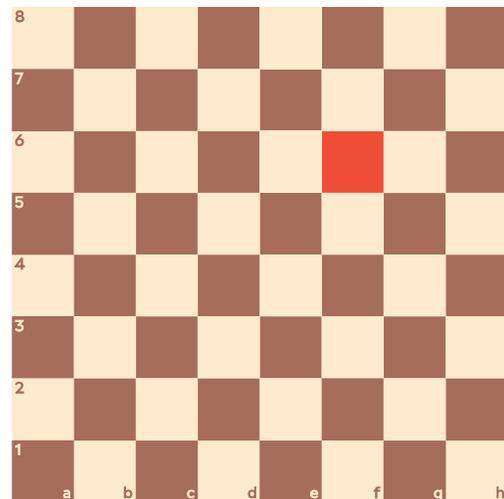
O xadrez tem quase 1500 anos e as suas origens remontam à Índia do século VI. O jogo sofreu algumas alterações desde então, mas, atualmente, o tabuleiro tem o seguinte aspeto:



↑ Um tabuleiro de xadrez tem 64 quadrados, dispostos numa grelha de 8x8. Os quadrados alternam entre os brancos e os pretos. O canto inferior direito deve ser um quadrado branco para ambos os jogadores, estejam a jogar com um tabuleiro real ou *online*.

O tabuleiro também tem coordenadas. Um tabuleiro *online* terá provavelmente as coordenadas marcadas no próprio tabuleiro (como na figura acima) — mas a maioria dos tabuleiros reais não as tem. Pensem nas coordenadas como um simples mapa de estradas. As linhas verticais de um tabuleiro de xadrez — as chamadas **colunas** — são designadas de **a** a **h**, da esquerda para a direita. As linhas horizontais — as chamadas

**filas** — são numeradas de **1** a **8**, de baixo para cima. Isto significa que qualquer casa no tabuleiro de xadrez pode ser identificada combinando a letra da coluna com o número da fila:



↑ A casa destacada aqui, por exemplo, está na coluna f e na 6.<sup>a</sup> fila. Esta casa é, portanto, a f6 (a letra vem sempre primeiro).

Vamos agora adicionar as peças. Esta é a posição inicial de um jogo de xadrez:



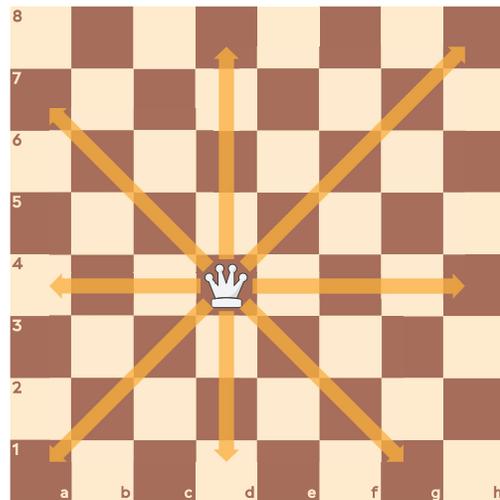
♣ As Brancas começam nas 1.<sup>a</sup> e 2.<sup>a</sup> filas, enquanto as Pretas começam nas 7.<sup>a</sup> e 8.<sup>a</sup>. Cada lado tem 16 peças, ou seja, há um total de 32 peças no tabuleiro. É assim que as peças devem estar sempre configuradas. De seguida, apresentaremos cada peça, mas, por agora, é importante que se saiba como as peças devem ser dispostas. Ambos os jogadores têm uma fila de peões com as peças principais atrás deles. É tudo simétrico, incluindo os reis e as damas, que devem ser colocados um em frente do outro — as damas devem começar na coluna d e os reis na coluna e.

No xadrez, os jogadores movem as peças à vez. As Brancas iniciam sempre. Nos próximos capítulos, falaremos sobre como começar o jogo e como o vencer, mas antes disso vamos apresentar as peças.

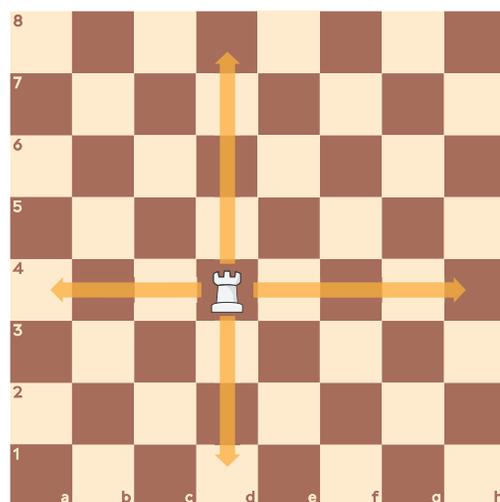


Esta é a **dama** (ou rainha). A dama vale 9 pontos, o que faz dela a peça mais valiosa (excluindo o rei, que será abordado de seguida). É importante notar que o valor em «pontos» de cada peça é hipotético e tem apenas o objetivo de expressar o seu valor relativamente a outras peças. Cada jogador só tem uma dama, que pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita e na diagonal — e pode mover-se quantas casas quiser, desde que essas casas não estejam obstruídas. A dama não pode mover-se através ou galgar outras peças, incluindo as da mesma cor. Num tabuleiro de xadrez vazio, a dama pode mover-se para qualquer uma das casas ao longo destas filas, colunas ou diagonais. A dama é a peça mais poderosa; nenhuma

outra se pode mover em tantas direções nem ir tão longe quanto se queira. ↓

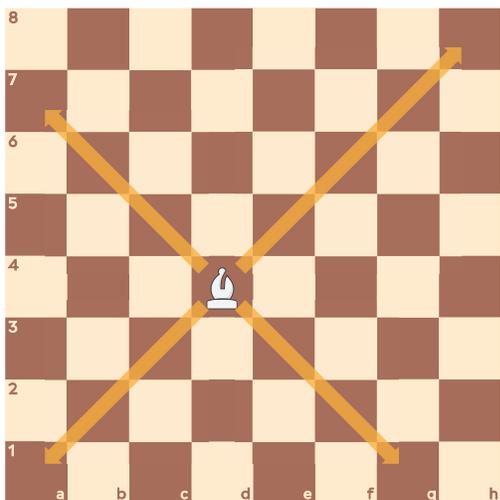


A **torre** é a segunda peça mais valiosa (excluindo o rei), vale 5 pontos. Começa-se o jogo com duas torres. A torre pode mover-se para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita em qualquer direção, quantas casas quiser, desde que essas casas não estejam obstruídas por outras peças. ↓

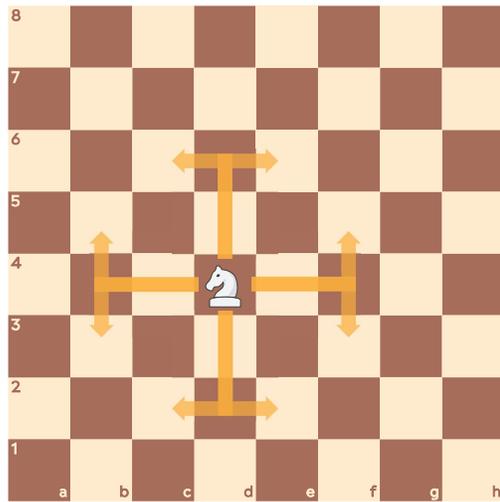




O **bispo** vale 3 pontos. Cada jogador começa com dois bispos, um numa casa branca e o outro numa casa preta. Um bispo pode mover-se quantas casas quiser (desde que essas casas não estejam obstruídas por outras peças), mas só se pode mover na diagonal. Isto significa que o seu bispo de casas brancas viverá sempre nos quadrados brancos do tabuleiro, e vice-versa para o seu bispo de casas pretas. ↓



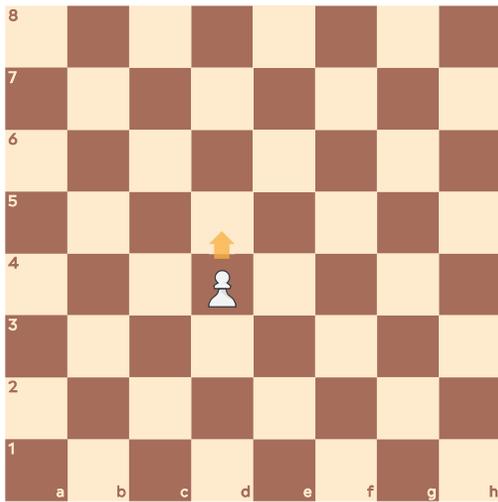
Um **cavalo** também vale 3 pontos e cada jogador começa com dois. O cavalo move-se de forma única e é também a única peça no tabuleiro que pode passar por cima de outras peças — sejam as suas ou as do adversário. O cavalo move-se em forma de L, ou seja, para cima, para baixo ou através de duas casas e depois uma casa para o lado. Este diagrama mostra todas as casas para onde um cavalo no centro de um tabuleiro vazio pode saltar. ↗



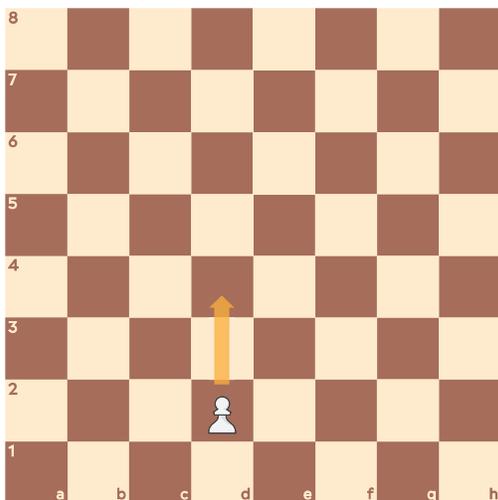
Uma vez que o cavalo pode saltar sobre as peças, é a única peça na última fila que pode entrar imediatamente em jogo desde o início. As outras peças precisam de um caminho livre, que vem dos peões em movimento. ↓



Um **peão** vale 1 ponto, e cada jogador começa com oito peões. Há cinco regras associadas aos peões que precisa de conhecer.

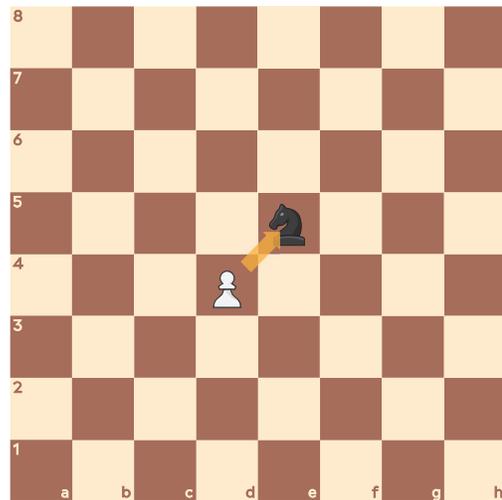


↑ Os peões podem mover-se uma casa para a frente de cada vez. No entanto, na primeira jogada — e só nessa —, cada peão tem a opção de avançar duas casas em vez de uma.

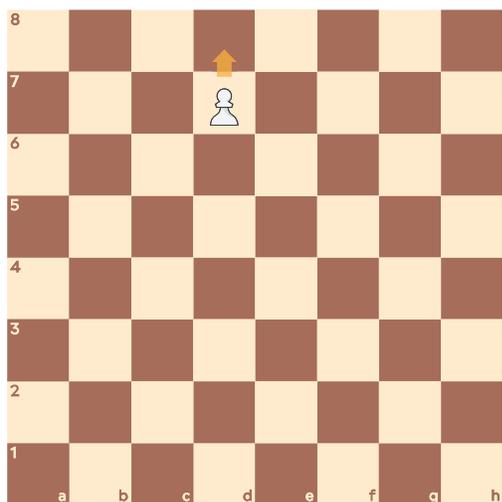


↑ Nos capítulos de Aberturas deste livro (páginas 24-49), exploraremos as diferentes situações em que um peão pode escolher entre mover-se uma ou duas casas; por agora, é apenas importante

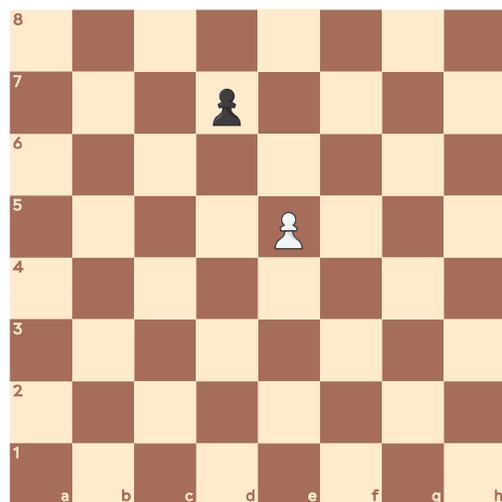
saber que cada jogador tem a opção de jogar cada um dos seus oito peões uma ou duas casas para a frente na primeira jogada desse peão. Depois disso, os peões só podem avançar uma casa.



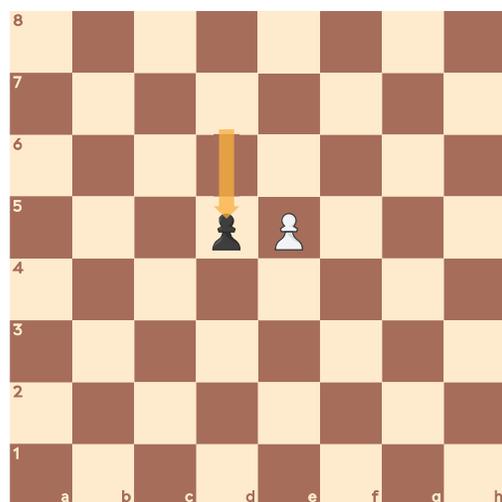
↑ Mas quando um peão captura, ou toma — que é quando uma peça se move para uma casa ocupada por uma peça inimiga, removendo assim essa peça do jogo —, move-se na diagonal para uma casa vazia; da mesma forma, o peão não pode mover na diagonal para uma casa vazia; só se pode mover para uma casa vazia a direito e só pode capturar na diagonal. Ainda está a perceber?



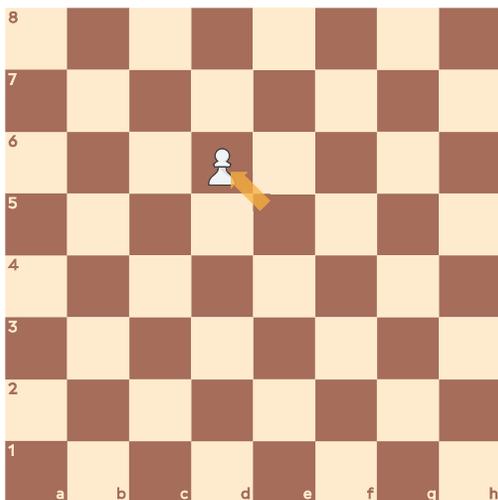
↑ Outra regra muito interessante para os peões é que, quando atingem o lado mais afastado do tabuleiro (para as Brancas, seria a 8.<sup>a</sup> fila; para as Pretas, a 1.<sup>a</sup>), são **promovidos**. Isto significa que o peão se torna um cavalo, um bispo, uma torre ou uma dama — o jogador é que escolhe. Na maioria dos casos, escolhe-se promover o peão a dama, porque é a peça mais poderosa, mas há situações raras em que se pode optar por outra peça. Em teoria, pode avançar todos os peões até ao extremo do tabuleiro, promovê-los a damas e ficar, assim, com nove damas.



↑ E a regra de bónus dos peões é a chamada **en passant**, a regra mais estranha do xadrez. Se olharmos para a posição acima, o peão das Brancas está para lá da metade do tabuleiro e o peão das Pretas em d7 está na sua posição inicial. Isto significa que o jogador com as peças pretas pode escolher mover o seu peão duas casas para a frente, desta forma. ↓



Tendo avançado duas casas, o peão preto fica agora adjacente ao peão branco (que está em e5). Nesta situação, na jogada imediatamente a seguir ao lance das Pretas, as Brancas têm a opção de tomar o peão preto, apesar de este estar ao lado do peão branco e não na diagonal. ↓



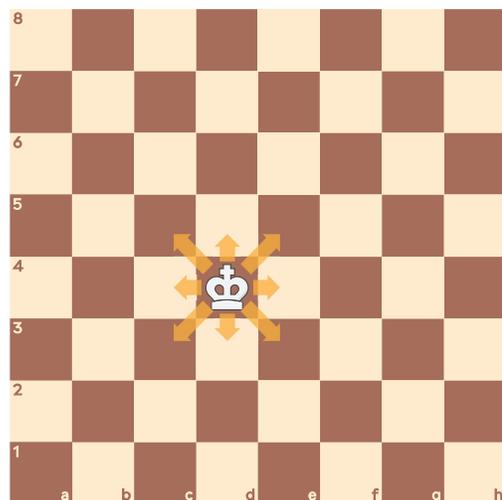
Esta é a única captura no xadrez em que a peça que toma acaba numa casa diferente da que foi comida. Basicamente, está a capturar o peão adversário na casa para onde ele se teria movido se tivesse avançado apenas uma casa em vez de duas na sua primeira jogada.

Como já referi, esta é a jogada mais estranha do xadrez e pode demorar algum tempo a percebê-la. Só ocorre quando um peão joga duas casas para a frente na sua primeira jogada e aterrado ao lado de um peão adversário. O jogador pode então escolher se quer ou não fazer *en passant* (não é obrigatório, tal como qualquer captura). Mas, se não fizer *en passant* na vez imediatamente a seguir ao peão adversário ter subido duas casas e ter

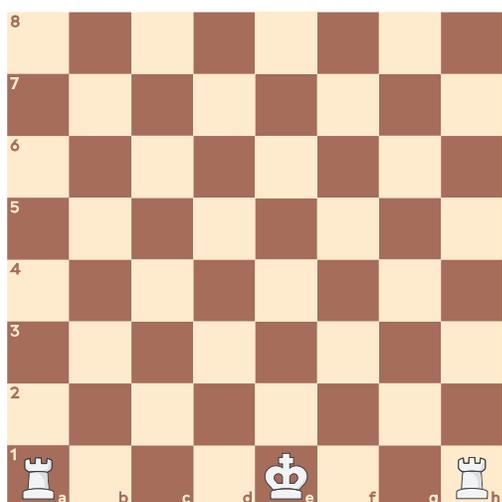
aterrado ao lado do seu, perde a oportunidade de capturar desta forma, uma vez que não pode executar o *en passant* mais tarde. Apenas os peões podem fazer *en passant*, e esta regra só se aplica à captura de outros peões.



Por fim, temos de olhar para o **rei**. Tal como a dama, cada jogador tem apenas um rei. O rei é único pelo facto de nunca poder ser tomado. Por conseguinte, não tem nenhum valor em pontos, ao contrário das outras peças. Vale essencialmente zero ou infinito, consoante o seu ponto de vista. O rei é a peça mais importante. Um jogo de xadrez ganha-se ou perde-se quando o rei é deixado em xeque, ou seja, quando uma peça ameaça tomá-lo e o rei não tem para onde ir. Veremos o xeque-mate com mais pormenor nos próximos capítulos. Um rei só pode mover-se uma casa, embora possa mover-se em qualquer direção. ↓



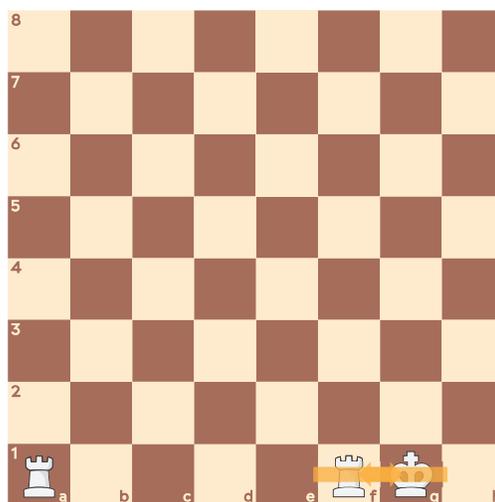
No entanto, o rei não pode pôr-se em perigo — não pode mover-se para uma casa que lhe permita ser capturado por uma peça inimiga. Isso seria um lance ilegal. Qualquer outra peça pode mover-se para onde seja simplesmente tomada por uma peça adversária. Nenhum *site* de xadrez lhe permitirá que mover o seu rei para uma casa em que fique em perigo de ser capturado — não é porque vá perder, é apenas proibido pelas regras do xadrez.



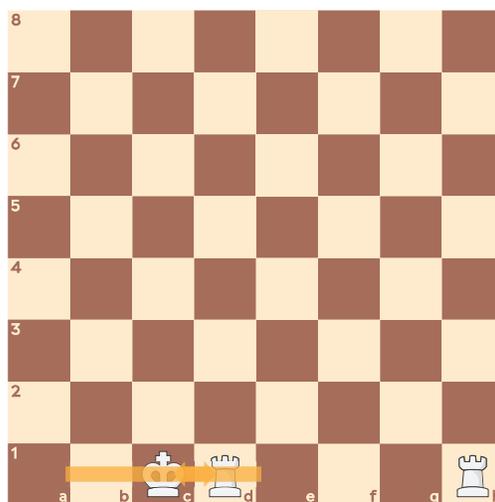
↑ Existe também uma regra de bônus relacionada com os reis, que é conhecida como **roque**. No tabuleiro, vemos as casas iniciais do rei e das torres brancas. O roque é a capacidade de colocar o rei numa posição mais segura, jogando-o duas casas em direção a uma das torres, com a torre a saltar para o outro lado do rei. Há alguns critérios que têm de ser cumpridos para que o roque seja permitido.

Em primeiro lugar, não pode ter já movido o rei ou a torre. Depois, não se pode fazer

roque sob perigo. Se uma peça inimiga for capaz de capturar o rei numa das casas por onde ele está a passar, o roque não será permitido. Também não pode haver nenhuma peça sua entre o rei e a torre. ↓



Pode fazer um roque curto (isto é, da ala de rei), que deixa o seu rei e a sua torre como se vê acima, ou fazer o roque longo (*i.e.*, da ala de dama), que dá o seguinte quadro. ↓



Veremos com mais pormenor, à frente, em que momentos se deve fazer roque, mas, essencialmente, a ideia é mover o rei para um local mais seguro no canto e, ao mesmo tempo, trazer a torre para o meio, onde é mais eficaz. Esta é a única jogada no xadrez em que se pode mover duas peças ao mesmo tempo.

Eu sei que são muitas peças e muitas regras. Se é um principiante e já está a ficar frustrado ou confuso, não se preocupe. Toda a gente passa por este processo. Prometo que a partir daqui só vai melhorar e que vai perceber rapidamente como todas as peças se movem, e como e quando estas regras e jogadas especiais se aplicam.



↑ O último aspeto a ter em conta sobre os reis é que, quando um deles é atacado, isso é um **xeque**. Neste exemplo, o bispo preto «vê» o rei branco e está a ameaçar tomá-lo. No xadrez, se estamos em xeque, temos de fazer uma jogada para sair dele. Quando em xeque, é ilegal fazer-se qualquer movimento que não tire o rei de xeque.

Por isso, um xeque tem de ser resolvido — mais adiante, veremos com mais pormenor as formas de sair do xeque.

As outras duas situações que envolvem um rei são o **xeque-mate** e o **afogamento** ou **stalemate** — ambas as situações serão analisadas nos próximos capítulos. O xeque-mate é um ataque ao rei feito de uma forma que este não pode escapar, o que significa que o jogador que está a dar o xeque-mate ganha o jogo. O afogamento é uma situação em que o rei não está em xeque, mas o jogador não tem movimentos legais, ou seja, o rei teria de se pôr em xeque, o que é ilegal, e o jogador não pode mover nenhuma das outras peças. Por conseguinte, um afogamento significa um empate. Eu sei, eu sei — é muita coisa. Mas prometo que é mais fácil do que o golfe ou o baseball. E também mais divertido!

Bem, isto é uma introdução às peças e às regras. Não espero que se lembre de tudo; e não se preocupe — vamos abordar as regras com mais pormenor, começando com os xeques-mates e como ganhar literalmente um jogo de xadrez.

## Notação de xadrez

A notação de xadrez descreve a forma como os lances de um jogo são registados e descritos. Não precisa de saber isto para jogar, mas é algo a que deve estar atento à medida que a sua compreensão do jogo avança. Já dissemos que cada casa tem uma coordenada — estas formam uma parte da notação para cada jogada. A outra parte é a peça que se move. A tabela abaixo mostra como cada peça é descrita na notação de xadrez:

Peão	Só o quadrado para o qual o peão é movido é descrito, <i>i.e.</i> , «e6» significa que um peão foi movido para o quadrado e6. Quando um peão toma uma peça movendo-se para um quadrado, inclui-se aquele de onde partiu: «exd5».
Bispo	B
Cavalo	C
Torre	T
Dama	D
Rei	R

Na notação de xadrez, uma jogada de peão é a única em que não se faz referência à peça em questão.

Aqui está um exemplo para que possa ver como a notação de xadrez funciona na prática:



↑ As Brancas jogaram o seu peão d duas casas para d4. Em notação de xadrez, isto seria «1. d4». O «1» indica que é a primeira jogada e «d4», sem uma referência à peça, diz-nos que é uma jogada de peão.



↑ Quando as Pretas respondem avançando o seu próprio peão d duas casas, a notação para a primeira jogada é completada como «1. d4 d5».



↑ Digamos que as Brancas usam a sua segunda jogada para fazer sair o bispo e as Pretas movem o cavalo para c6. A notação para a jogada 2 seria «2. Bf4 Cc6». Aqui, «B» descreve o bispo e «C» descreve o cavalo das Pretas.

A notação continua da mesma forma para todas as jogadas. Como é típico do xadrez, existem algumas *nuances* que também é necessário conhecer. Quando uma peça captura outra, adicionamos um «x» entre a peça e a coordenada da casa. Por exemplo, se a dama das Brancas tomar uma peça preta na casa d2, escrevemos «Dxd2».

Se uma jogada for um xeque ao rei adversário, adicionamos um símbolo «+» no final da notação. Por exemplo, se a nossa torre se mover para h8 e colocar em xeque o rei adversário, a notação será «Th8+». Da mesma forma, há um símbolo adicional se for xeque-mate. Imaginemos que a mesma jogada é de xeque-mate — isto seria registado como «Th8#» ou «Th8++».

Quando um peão é promovido, adicionamos um símbolo «=» entre a jogada e a peça à qual o peão foi promovido. Por exemplo, imaginemos que temos um peão na casa g7. Quando movemos o peão para g8, podemos promovê-lo a qualquer uma das seguintes peças: bispo, cavalo, torre ou dama. Se escolhermos uma dama (que é a escolha mais comum, dado que a dama é a melhor peça), escrevemos «g8=D». Em alternativa, seria «g8=B» para um bispo, «g8=C» para um cavalo, ou «g8=T» para uma torre.

O roque é notado como O-O quando um jogador faz roque curto/ala de rei e O-O-O quando um jogador faz roque longo/ala de dama.

Há um último pormenor sobre a notação do xadrez que preciso de abordar antes de continuar. Repare na seguinte posição:



↑ Nesta posição, as Brancas querem mover o seu cavalo em f4 para a casa e6. No entanto, ambos os cavalos brancos podem mover-se para esta casa, pelo que

a notação «Ce6» não funciona, uma vez que o cavalo branco em d4 também se pode mover para e6. Neste caso, escrevemos «Cfe6», com o «f» adicional a indicar que é o cavalo na casa f (e não o cavalo na casa d) que faz esta jogada. Isto acontece particularmente com cavalos e torres, pois os pares de cavalos ou de torres podem por vezes aterrar na mesma casa. Os cavalos e as torres também podem estar na mesma coluna e ainda assim «ver» a mesma casa — nesses casos, deve usar o número da fila para indicar qual a peça que está a fazer a jogada (ou seja, «C2d3», em que o «2» depois do «C» mostra que é o cavalo da segunda fila que está a fazer a jogada).

## Pontuação

Um jogo pode ser ganho, perdido ou empatado. Vamos explorar a forma como os diferentes resultados são alcançados no xadrez. Em torneios de xadrez, uma vitória dá normalmente 1 ponto ao jogador e um empate significa que cada jogador recebe  $\frac{1}{2}$  ponto. Uma derrota dá 0 pontos. A partir de 2022, alguns torneios começaram a atribuir 3 pontos a uma vitória e 1 ponto a um empate, para tornar a vitória mais gratificante. Ao mais alto nível, os grandes mestres podem aceitar empates de uma forma que não se vê em muitas outras modalidades desportivas, o que pode ser frustrante para os fãs.

Ganhar, empatar ou perder também afeta a sua pontuação. A pontuação do xadrez chama-se Elo, em homenagem ao seu criador, o professor de física

húngaro-americano Arpad Elo, e quantifica o seu nível de competência relativamente a outros jogadores. Obtém-se um Elo quando se joga em torneios oficiais, em tabuleiro, bem como em qualquer grande plataforma de xadrez (embora jogar de vez em quando *online* signifique que o seu Elo não é oficial). O Elo mais baixo possível, tanto *online* como no tabuleiro, é 100 pontos. O Elo mais alto de sempre no tabuleiro foi alcançado por Magnus Carlsen em 2014, com uma classificação de 2882 pontos. Tecnicamente, o *rating* feito *online* não tem limite máximo, mas 3300-3400 parece ser o mais elevado.

Há variações de Elo, dependendo do *site* em que se joga, bem como do país onde se jogam torneios de tabuleiro oficiais. A pontuação da FIDE, Federação Internacional de Xadrez, é considerada o Elo mais oficial.

## Praticar xadrez

Neste livro, vai encontrar muitas dicas, truques e ideias úteis, mas nunca melhorará no xadrez sem muita prática. Isto aplica-se a aberturas, a táticas, a xeques-mates e a tudo o resto. Mas como se pratica xadrez? O ecossistema de aprendizagem tem componentes com os quais se deve familiarizar.

## Jogar partidas

Jogar uma partida de xadrez do princípio ao fim é a forma mais importante de praticar. Normalmente, há um temporizador por jogador que faz tiquetaque sempre que um determinado lado tem de se mover. No xadrez de partidas rápidas (Blitz), cada jogador tem três minutos para

o jogo inteiro. No xadrez clássico, cada lado pode ter três horas. Qualquer que seja o controlo do tempo ou formato, jogar é a melhor forma de melhorar.

### **Motores de xadrez**

Um programa pode analisar posições, fazer uma avaliação e recomendar as melhores jogadas. Os motores modernos, como o Stockfish, têm um Elo de aproximadamente 3700, em comparação com o Elo humano mais alto de todos os tempos, 2882.

### **Análise de jogo**

Depois de terminar um jogo ao vivo, é melhor revê-lo com um jogador de xadrez mais forte ou com um motor de xadrez. Quando joga *online*, as suas jogadas são registadas e guardadas na sua conta; quando joga em pessoa, tem de anotar as suas jogadas à mão nos torneios. Rever os jogos ajudá-lo-á a jogar corretamente aberturas e a identificar os seus pontos fortes e fracos. Se analisar com um motor de xadrez, terá de descobrir e de perceber porque o computador sugere determinadas melhorias. O jogador humano, no entanto, pode não só detetar os seus erros, mas também explicá-los para evitar que se repitam no futuro.

### **Bots**

A maioria dos *sites* de xadrez tem uma secção em que é possível jogar ao vivo contra motores de xadrez «mais fracos» que simulam adversários de nível inferior. Alguns jogadores gostam de praticar contra *bots*

por causa da ansiedade de jogar ao vivo. Não sou fã, porque os *bots* não emulam corretamente o comportamento humano e estão programados para se autodestruírem, dando sempre a vitória ao adversário.

### **Problemas**

Os problemas de xadrez são posições específicas, normalmente com uma só solução, concebidos para treinar um determinado conceito. O mais elementar é o «xeque-mate em 1 tempo», que requer uma jogada que dê o xeque-mate, ganhando-se imediatamente. Quanto mais forte for o jogador, mais longos se tornam os problemas — por vezes, é necessário visualizar mais de cinco jogadas à frente, tanto para si como para o adversário.

Os problemas de xadrez existem em formato impresso e digital. Durante anos, havia livros de exercícios que continham milhares de posições de treino sobre xeques-mates, táticas e jogo estratégico. Hoje, todos os grandes *sites* têm centenas de milhares de problemas sobre muitos conceitos diferentes.

### **Materiais adicionais**

Para o ajudar a praticar, há códigos QR exclusivos no fim de cada capítulo. Com eles, acederá a problemas de xeque-mate, explicações detalhadas de aberturas ou gambitos, ou exemplos práticos de certos cenários de final de jogo.