

ÁLVARO PEREIRA

**O GRANDE LIVRO DO
XADREZ
UM MANUAL E UMA HISTÓRIA**

Revisão técnica
Luís Quaresma e Rui Silva Pereira

ÍNDICE

| | |
|------------------|----|
| INTRODUÇÃO | 11 |
|------------------|----|

PRIMEIRA PARTE

| | |
|--|----|
| 1. Do chaturanga ao xadrez | 17 |
| 2. O tabuleiro..... | 19 |
| 3. A notação algébrica | 23 |
| 4. O rei | 25 |
| 5. Símbolos para comentários..... | 29 |
| 6. A torre | 31 |
| 7. As peças em várias línguas | 35 |
| 8. O xeque e o mate..... | 37 |
| 9. Outras notações | 41 |
| 10. O afogado..... | 45 |
| 11. A máquina do tempo..... | 49 |
| 12. Os casos de vitória e empate..... | 53 |
| 13. Tipos de competições..... | 57 |
| 14. A dama | 61 |
| 15. Os Campeonatos do Mundo de 1886 a 1937 | 63 |
| 16. Mate de rei e dama | 67 |
| 17. Os Campeonatos do Mundo de 1948 a 1972 | 71 |
| 18. Mate de rei e torre..... | 75 |
| 19. Os Campeonatos do Mundo de 1978 a 1990 | 79 |
| 20. O bispo | 83 |

O GRANDE LIVRO DO XADREZ

| | | |
|-----|--|-----|
| 21. | Os Campeonatos do Mundo de 1993 a 2005 | 87 |
| 22. | O cavalo | 91 |
| 23. | Os Campeonatos do Mundo de 2006 a 2018 | 95 |
| 24. | Mates de rei e duas figuras menores | 99 |
| 25. | Os Campeonatos do Mundo Femininos | 103 |
| 26. | O peão | 107 |
| 27. | O Elo mais forte | 111 |
| 28. | A posição de início | 117 |
| 29. | Títulos internacionais | 121 |
| 30. | O roque | 123 |
| 31. | Tabelas de empareiramento | 127 |
| 32. | O valor das peças | 131 |

SEGUNDA PARTE

| | | |
|-----|---------------------------------------|-----|
| 33. | O chaturanga chega à Pérsia | 139 |
| 34. | Estratégia, tática e técnica | 143 |
| 35. | O bálsamo da rainha | 151 |
| 36. | As três fases do jogo | 153 |
| 37. | O jogo do livre-arbítrio | 159 |
| 38. | Material e actividade | 161 |
| 39. | Sissa e a recompensa impossível | 169 |
| 40. | Princípios gerais da abertura | 171 |
| 41. | O mate de Consolo do Coração | 181 |
| 42. | Dama contra figuras | 183 |
| 43. | Sevilha, campo de batalhas | 193 |
| 44. | Vários finais sem peões | 197 |
| 45. | Uma grande família | 203 |
| 46. | Dama contra peão | 205 |
| 47. | A deusa do xadrez | 215 |
| 48. | Outras figuras contra peão | 217 |
| 49. | O mistério do Turco | 227 |
| 50. | Peões, a alma do xadrez | 233 |
| 51. | Paz olímpica em tempo de guerra | 239 |
| 52. | A promoção | 243 |
| 53. | O <i>match</i> do século | 255 |
| 54. | Peões passados | 261 |

ÍNDICE

| | | |
|--------------------------------|--|-----|
| 55. | Oito... | 271 |
| 56. | Mais peões passados | 275 |
| 57. | ... E oitenta | 285 |
| 58. | Peões isolados, atrasados e suspensos | 289 |
| 59. | Dragões, ouriços e orangotangos | 299 |
| 60. | Peões dobrados e triplicados | 305 |
| 61. | O mate da gravata | 313 |
| 62. | Debilidades no roque | 315 |
| 63. | Tragédia e glória nos Campeonatos do Mundo | 325 |
| 64. | Mais ataques ao roque | 331 |
| EXERCÍCIOS FINAIS | | 341 |
| SOLUÇÕES | | 357 |
| DOZE PARTIDAS CITADAS NO LIVRO | | 379 |
| ÍNDICE DE XADREZISTAS | | 385 |
| ÍNDICE DE ASSUNTOS | | 393 |

INTRODUÇÃO

A guerra é parecida com o xadrez. Mas, na guerra, não temos uma visão clara do outro lado do tabuleiro.

CHUCK HORNER, general da Força Aérea dos EUA

O xadrez é, primeiro que tudo, um jogo. Um jogo mental, com uma aura de mistério; um jogo que há centenas de anos atrai pessoas de todas as idades. E, como qualquer jogo que se preze, ajuda-nos a passar o tempo de forma agradável.

Mas o xadrez é muito mais do que um jogo: é também arte, ciência e desporto. Dos seus encantos enquanto arte e das suas pesquisas enquanto ciência, ir-nos-emos apercebendo ao longo destas páginas. Para já, fixemo-nos um pouco na sua vertente desportiva.

A federação internacional, FIDE (Fédération Internationale des Échecs), fundada em 1924 (a 20 de Julho, actualmente Dia Mundial do Xadrez, por resolução da Assembleia Geral da ONU), agrega 194 membros (números de 2020), incluindo alguns territórios (como Macau, as Antilhas Holandesas ou as Ilhas Faroé) que possuem federações de xadrez autónomas. É ela quem atribui e superintende a organização, entre outros eventos, dos diversos campeonatos do mundo: absolutos, para jovens (de sub-8 a sub-20), para veteranos (mais de 50 e mais de 65 anos), etc.



Magnus Carlsen faz parte da selecção olímpica da Noruega desde os 13 anos. Vêmo-lo aqui (na ponta da mesa, a escrever na folha de partida), com 15, durante a Olimpíada de Turim, em 2006. (Fotografia cedida por Carlos Oliveira Dias.)

Desde 2013 que o ceptro absoluto pertence ao norueguês Magnus Carlsen, indiscutivelmente o melhor jogador da segunda década do milénio. No sector feminino, a chinesa Ju Wenjun é a campeã, desde 2018.

A nível de selecções, a prova com mais história é a Olimpíada, que começou a realizar-se em 1927. De certo modo, representa a grande festa do xadrez internacional. Basta reparar nos números da edição de 2018, em Batumi (Geórgia): 184 formações no sector *open* (vulgo «masculino»; porém, as mulheres podem participar nas equipas e nas competições individuais «de homens») e 149 no feminino (o qual se disputa apenas desde 1957), envolvendo mais de 1600 jogadores e ainda centenas de outras pessoas (capitães, árbitros, organizadores, jornalistas, etc.). O mesmo país, a China, impôs-se nas duas secções, o que já não sucedia desde 1986, ano em que o duplo triunfo coube à

INTRODUÇÃO



Em 2016, dois anos antes de se sagrar campeã mundial, a chinesa Ju Wenjun contribuiu decisivamente para a vitória da China na secção feminina da Olimpíada de Baku.

(Fotografia: © Andreas Kontokanis / Creative Commons.)

entretanto desaparecida União Soviética. Quanto aos Campeonatos do Mundo, são reservados a dez selecções. O torneio *open* iniciou-se em 1985; o feminino, em 2007. Em 2019, em Astana (Cazaquistão), os vencedores foram, respectivamente, a Rússia e a China. Tanto na Olimpíada como no Campeonato do Mundo, as equipas são compostas por quatro elementos, mais um suplente.

Neste livro, o leitor encontrará as regras do jogo, assim como princípios de estratégia, um sem-número de temas tácticos e diversas técnicas. Mas também, nos capítulos paginados a uma coluna, os principais momentos da história do xadrez e outros episódios que contribuíram para criar a sua mística inigualável.

O xadrez é um jogo de guerra. Embora, sem dúvida, abarque menos áreas do que a guerra verdadeira. No xadrez, não precisamos de satélites ou espões para localizar os regimentos inimigos; não temos

perturbações inesperadas de abastecimentos; não nos preocupamos com o recrutamento e o treino do nosso exército; não receamos que o adversário invente armas revolucionárias a meio da contenda; e não duvidamos do moral das tropas, pois os soldados avançam sem medo, sempre que lhes damos ordem para isso. Mas a diferença mais importante de todas é que os combatentes abatidos ressuscitam para a próxima batalha.

O xadrez encerra menos aspectos do que a guerra verdadeira, mas não menor complexidade. Levanta incontáveis dificuldades aos dois generais que se defrontam – e o desfecho da peleja depende apenas deles, porque as forças em conflito são rigorosamente iguais. Cada lance imprevisto do oponente coloca-nos novos problemas; cada um da nossa parte implica tomar uma decisão, frequentemente espinhosa. Há estratégia e tática, há aplicação de conhecimentos, há instinto e capacidade de análise, há domínio dos nervos, há psicologia e, por vezes, uma pitada de *bluff*, há a vontade de triunfar – e há muita, mesmo muita, emoção!

Bem-vindo ao maravilhoso mundo do xadrez!

PRIMEIRA PARTE

DO CHATURANGA AO XADREZ

Nascido na Índia, provavelmente em finais do século v ou inícios do seguinte, o chaturanga⁽¹⁾ é o jogo de que descende o xadrez. Segundo crêem alguns investigadores, os Persas, aos quais chegou não muito tempo depois, modificaram-lhe ligeiramente as regras. Seguro é que lhe ajeitaram o nome para chatrang; e os Árabes, para shatranj – forma que, sob o seu domínio, aqueles acabaram por adoptar. E foram justamente os Árabes os grandes responsáveis pela sua difusão, transportando-o nas suas conquistas.

O xadrez árabe – como é comumente conhecido – apresentava já bastantes semelhanças com o de hoje. O objectivo era igualmente o mate (havia outros tipos de vitória, mas considerados de valia inferior) e o rei, a torre (designada por *rukhh*, carro de combate) e o cavalo deslocavam-se como agora; porém, o peão possuía menos opções e os poderes do vizir (ou conselheiro), de que procede a dama, e do elefante (*fil*^[2]), que deu origem ao bispo, eram muito mais modestos do que os dos seus sucessores.

⁽¹⁾ Palavra do sânscrito, cujo significado primitivo, *com quatro membros*, se alargou para *exército*, por a formação tradicional de combate ser então composta, na Índia, por infantaria, cavalaria, carros de combate e elefantes. O chaturanga recriou precisamente estes «quatro membros», mais o rajá (rei), comandante supremo, e o seu conselheiro.

⁽²⁾ Nalguns idiomas os nomes de certas peças são heranças dos usados pelos Árabes: *rook* (torre, em inglês), *alfil* (bispo, em castelhano), *vezér* (dama, em húngaro), etc.

Altamente apreciado no próspero califado de Córdova – onde, a fazer fé num relato, foi introduzido em 822, por Ziriab, famoso músico proveniente de Bagdad –, daí irradiou para numerosos lugares, a começar, naturalmente, pelos reinos em redor⁽³⁾. Entretanto, encontrou outras portas de acesso à Europa, como a Rússia – devido às ligações comerciais que esta mantinha com a Pérsia –, a Sicília e a Grécia.

No novo continente, o tabuleiro ganhou uma segunda cor (antes, só tinha quadrados brancos) e experimentaram-se diversas alterações às regras, para tornar os desafios mais dinâmicos, surgindo variantes nacionais e regionais do jogo. Por fim, no último quartel do século xv ou pouco antes, a dama, o bispo e o peão adquiriram as capacidades de que dispõem modernamente. A partir daí, já podemos falar em xadrez.

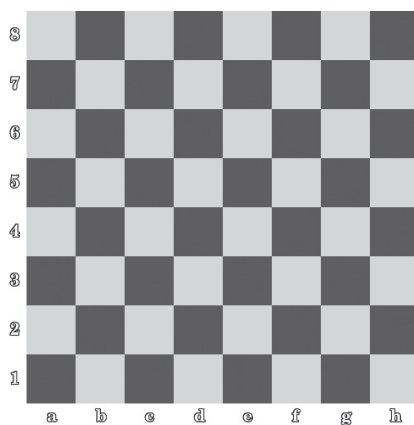
No século xix, uniformizaram-se três aspectos relativamente aos quais havia discrepâncias: o modo de fazer o roque, o resultado em caso de afogado (saberemos mais tarde o que são o roque e o afogado, assim como o mate, que mencionámos atrás) e a obrigatoriedade de serem as brancas a abrir as partidas.

De então para cá, ocorreram ainda pequenas alterações, todas, contudo, tendo a ver apenas com procedimentos competitivos, não com a essência do jogo. As actuais regras da FIDE entraram em vigor a 1 de Janeiro de 2018.

⁽³⁾ Aliás, segundo os linguistas, *shatranj* é o étimo tanto de *xadrez* como do correspondente *ajedrez* dos nossos vizinhos ibéricos – vocábulos que, portanto, contêm o cromossoma de exército.

O TABULEIRO

O xadrez joga-se num tabuleiro com 8x8 casas, alternadamente brancas e pretas, nas quais se movimentam peças também brancas e pretas. Na realidade, tanto as casas como as peças são frequentemente de outras cores – por exemplo, beges e castanho-escuras –, mas não deixam de designar-se assim. **As linhas verticais são conhecidas por colunas; as horizontais, por filas.**



A colocação do tabuleiro.

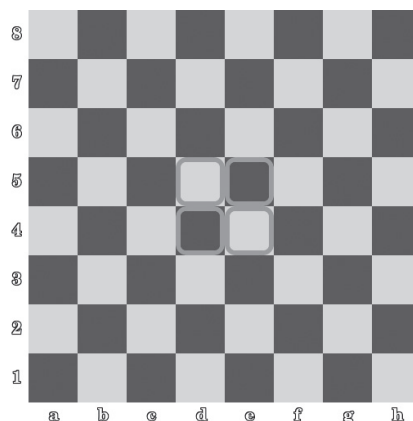
O tabuleiro põe-se de maneira a que cada adversário fique com um quadrado branco à sua direita (na fila mais perto de si).

Por convenção, **os diagramas apresentam geralmente as brancas do lado de baixo** – visualmente, como se estivesse o leitor a jogar com elas.

Há várias notações para apontar as partidas de xadrez, mas a algébrica é hoje a única aceite pela FIDE nas suas provas. Baseia-se num sistema de coordenadas. Podemos imaginar que cada coluna é uma rua, identificada por uma letra, com oito habitações, numeradas sequencialmente.

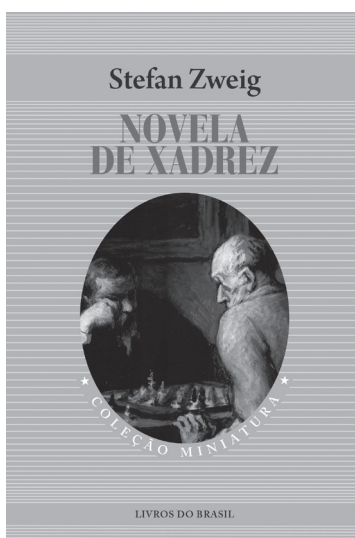
A contagem inicia-se a partir do canto esquerdo das brancas. Tomemos a grande diagonal negra. As casas que a compõem são *a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 e h8*.

Muitos tabuleiros têm as letras e os números da notação algébrica escritos nos seus bordos, à semelhança do que acontece no diagrama ao lado. Com um pouco de prática, os jogadores acabam por decorar o «nome» de cada escaque⁽¹⁾, o que lhes permite ter conversas que, aos não iniciados, até podem parecer em código... Mas quem necessitar ainda de se socorrer dessas indicações deve lembrar-se de posicionar o tabuleiro com a fila assinalada com o número 1 junto ao condutor das brancas.



O centro.

O centro, de que iremos falar bastantes vezes ao longo do livro, **é constituído pelas quatro casas mostradas acima (d4, d5, e4, e5).**



«Regem no seu recanto os jogadores as lentas peças. Grave tabuleiro os prende até à aurora no ordeiro domínio onde se odeiam duas cores.»

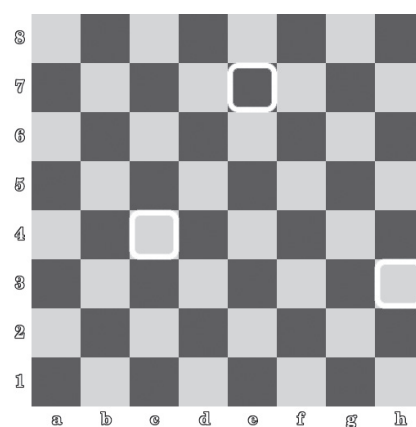
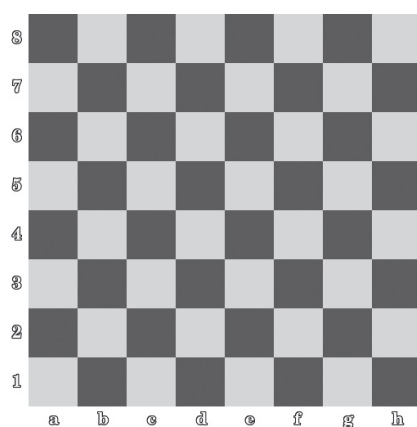
Assim começa o primeiro dos dois maravilhosos sonetos de Jorge Luis Borges inspirados pelo xadrez. Também temos dois jogadores debruçados sobre um tabuleiro na capa desta edição portuguesa de Novela de Xadrez, de Stefan Zweig, uma das mais importantes obras literárias que têm o xadrez como tema central.

⁽¹⁾ Os dicionários registam este vocábulo, com o significado de casa do tabuleiro de xadrez, mas não os seus derivados *escaquista* e *escaquístico*, que também se encontram com relativa frequência e o autor considera correctos, pelo que não se coibirá de empregá-los.

O TABULEIRO

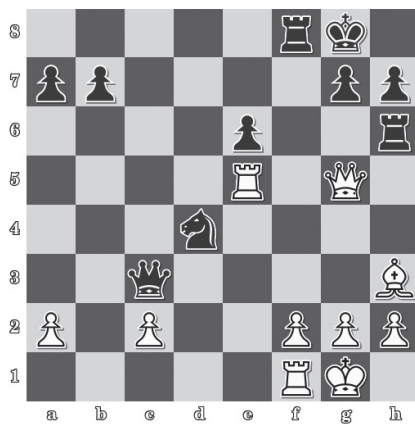
EXERCÍCIOS

(Os exercícios são classificados de * a *****, consoante o seu grau de dificuldade. Soluções a partir da página 357.)



- 1*: O que há de errado neste diagrama? 2*: Quais as casas marcadas?

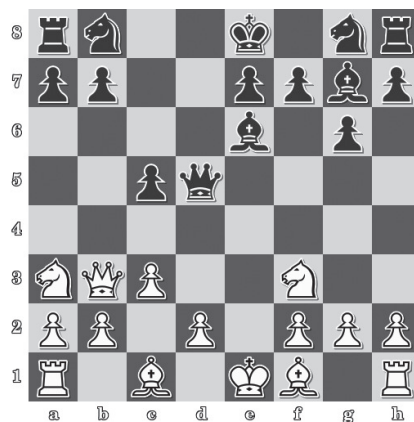
DOZE PARTIDAS CITADAS NO LIVRO



Levitsky-Marshall, Breslau (DSB Kongress), 1912 (ver página 134).

Depois de **22...T_xh3!** (ainda mais forte do que 22...T_g6 23.De3 Cf3+ 24.Rh1 D_xe5, ganhando uma qualidade) **23.Tc5** (23.g_xh3? Cf3+), as pretas podiam retirar tranquilamente a dama, ficando com um bispo a mais. Mas preferiram o espectacular **23...Dg3!! 0-1**. Não há melhor do que 24.D_xg3 (24.h_xg3? Ce2#

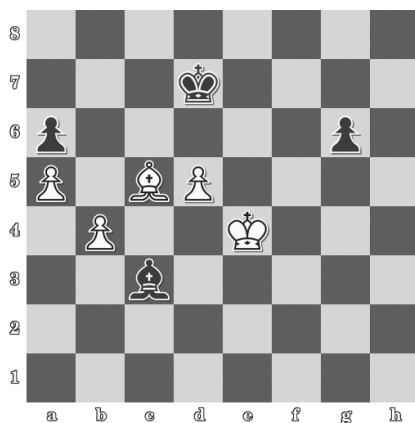
ou 24.f_xg3? Ce2+ 25.Rh1 T_xf1#) Ce2+ 25.Rh1 C_xg3+ 26.Rg1 Ce2+ 27.Rh1 e, por exemplo, 27...Tc3, com final sem história.



Smyslov-Zhu Chen, Amesterdão (Veteranos-Senhoras), 2001 (ver página 286).

7.Bc4! De4+ 8.Rd1 Bxc4 9.Cxc4 (Smyslov, apesar dos seus 80 anos, ainda tinha a visão de raios X apuradíssima; por agora, amea-

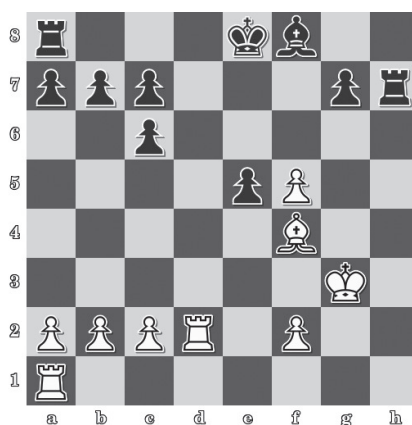
ça 10.Cd6+! exd6 11.Te1) **Dd5?!** (9...Dc6 10.Cce5 c4 □ 11.Dxc4 ou 10.Te1!? Δ 11.Dxb7! Dxb7 12.Cd6+, de novo usando a visão de raios X) **10.Cb6!!** (um lance espectacular, possível porque a Ta1 ataca a Ta8... em raios X!) **Dc6** (10...Dxb3? 11.axb3) **11.Cxa8 Cd7 12.d3 Dc8 13.Te1 Dxa8 14.Rc2 +- (mas ½-½, 29).**



Larsen-Stein, Belgrado (URSS-Resto do Mundo), 1970 (ver página 257).

61.b5! axb5 62.a6 Rc8 63.d6 Rb8 64.Rd5 Bf6 65.Rc6 g5 66.Rxb5 g4 67.Rc4 Ra8 68.Rd3 Be5 69.d7 (obrigatório, pois, como se observou na página 148, o peão de torre mau não ganha) **Bc7 70.Re4 g3 71.Rf3 ☉ Bd8** (71...Rb8 72.Bd6!) **72.Rxg3 Ba5 73.Rg4 Bd8 74.Rf5 Ba5 75.Re6 Bc7 76.Rf7 Ba5 77.Re8** (as

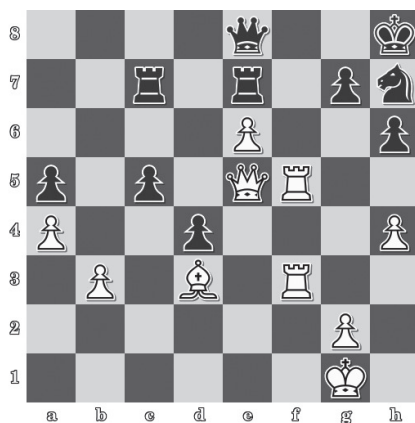
brancas vencem com uma manobra típica dos finais com bispos da mesma cor; neste momento, o PT nem seria necessário: 77...Rb7 78.Bb4! Bb6 79.Be7! Rc6 80.Bd8! Be3 81.Ba5 Bg5 82.Bb4! Δ Be7; mas não 78.Be7? Rc6 79.Bd8 Bd2 80.Bb6 Bg5 81.Ba5 Rd5! 82.Bb4 Re6 ⇒ **Bc7 78.Be7! Ba5 79.Bd8! Bd2 80.Bb6 Bg5 81.Bc5! 1-0.**



J. Pólgar-Kasparov, Moscovo (Rússia-Resto do Mundo), 2002 (ver página 259).

26.Te1! (26.Bxe5?! Td8!, com boas hipóteses de defesa) **Bd6** (26...Td8? 27.Txe5+ Be7 28.Txe7+! Rxe7 29.Bg5+) **27.Bxe5 Rd7?!** (era melhor ceder imediatamente um peão, com 27...Rf8 28.Bxd6+ cxd6 29.Txd6 Te8) **28.c4! c5 29.Bxd6 cxd6 30.Te6 Tah8 31.Texd6+ Rc8 32.T2d5 Th3+ 33.Rg2**

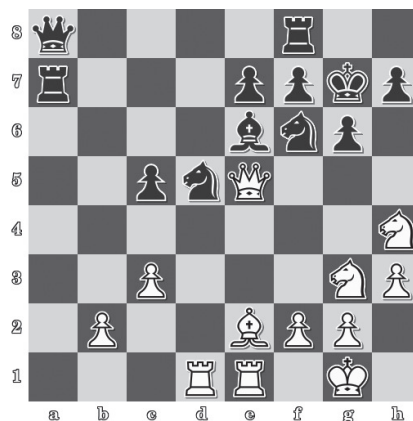
Th2+ 34.**Rf3 T2h3+** 35.**Re4! b6**
36.Tc6+ Rb8 (36...Rb7 37.Tg6
 T8h7 38.Td7+) 37.**Td7 Th2 38.Re3**
Tf8 39.Tcc7 (torres dobradas
 na sétima!) **Txf5 40.Tb7+ Rc8**
41.Tdc7+! Rd8 42.Txg7 Rc8 1-0.
 Kasparov abandonou, tendo em
 conta 43.Txa7 Rb8 44.Taf7, com
 final facilmente ganho.



Fischer-Spassky, Reiquejavique
 (Campeonato do Mundo, 6.^a par-
 tida), 1972 (ver página 74).

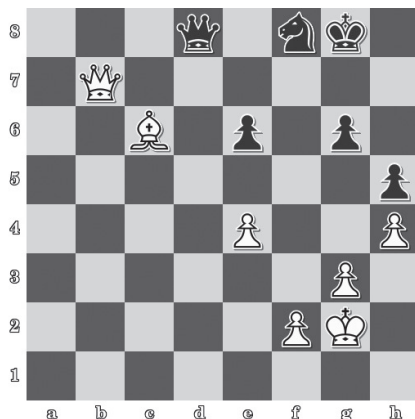
As brancas remataram tacti-
 camente uma brilhante exibição
 posicional: **37.De4!** (ameaça o
 mate do comboio: 38.Tf8+! Cxf8
 39.Txf8+! Dxf8 40.Dh7#) **Cf6**
 (37...g6 38.De5+ Rg8 39.Tf7 Txf7
 40.exf7+ ou 38...Tg7 39.Tf7 Txf7
 40.Txf7 Dg8 41.Bc4 Δ e7) **38.Txf6!**
gxf6 39.Txf6 Rg8 (39...Th7 40.Df4
 Rg8 41.Bg6 Dd8 42.Bxh7+ Txh7
 43.Tg6+ Tg7 44.Df7+) **40.Bc4** (Δ

Tf7) **Rh8 41.Df4 1-0.** E Boris
 Spassky aplaudiu!



Karpov-Korchnoi, Baguio
 (Campeonato do Mundo, 32.^a
 partida), 1978 (ver página 80).

Aqui, as brancas ganharam um
 peão com **30.c4 Cb4 31.Dxc5.** O
 desafio continuou com **31...Db8**
32.Bf1 Tc8 33.Dg5! (Δ 34.Cgf5+;
 por exemplo: 34...Rg8 35.Ch6+
 Rf8 36.Txe6! fxe6 37.Cxg6+) **Rh8**
34.Td2 Cc6 35.Dh6 (Δ 36.Cxg6+!
 fxc6 37.Txe6) **Tg8?!** (35...Ce5!?
 35...Cg8!?) **36.Cf3 Df8 37.De3!**
Rg7?! (Δ 37...Db8, para difi-
 cultar o avanço do Pb2) **38.Cg5**
Bd7 39.b4! Da8 40.b5 Ca5
41.b6 Tb7 1-0. A partida foi sus-
 pensa nesta altura, mas Korchnoi
 abandonou sem a reatar. Karpov
 podia ganhar um segundo peão
 com 42.Cxf7!, pois 42...Rxf7??
 43.Dxe7#.



Kasparov-Karpov, Sevilha (Campeonato do Mundo, 24.^a partida), 1987 (ver página 196).

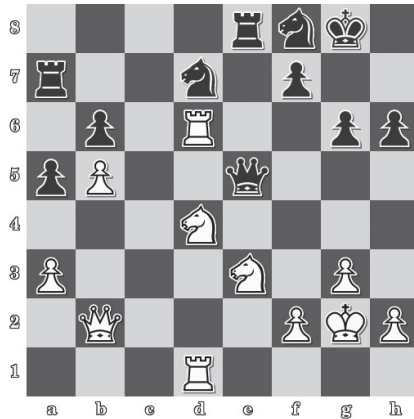
Após longa preparação, Kasparov conseguiu penetrar no reduto do rei inimigo: **57.e5!** ☉ **Da5** (57...Ch7? 58.Da8, e o final está ganho) **58.Be8! Dc5 59.Df7+**. Seguiu-se: **59...Rh8 60.Ba4 Dd5+ 61.Rh2 Dc5 62.Bb3 Dc8 63.Bd1 Dc5 64.Rg2 1-0**. Um possível desfecho teria sido 64... Da3 65.Bf3 Db4 66.Ba8 ☉ Da3 67.Be4 Db4 68.f3! (68.Bxg6? Cxg6 69.Dxg6 Db7+ 70.Rh2 Dg2+!! 71.Rxg2, afogado) Dd2+ 69.Rh3 Dh6 (69...Db4 70.Bxg6 Cxg6 71.Dxg6 Dxh4+! 72.Rg2!) 70.f4 ☉ Dg7 71.Dxg7+ Rxg7 72.Bc6!; as brancas levam o rei para a ala de dama, colocam o bispo em e4, para manietar o cavalo, e progridem com o rei através de sucessivos *zugzwangs*.



Zukertort-Blackburne, Londres, 1883 (ver página 64).

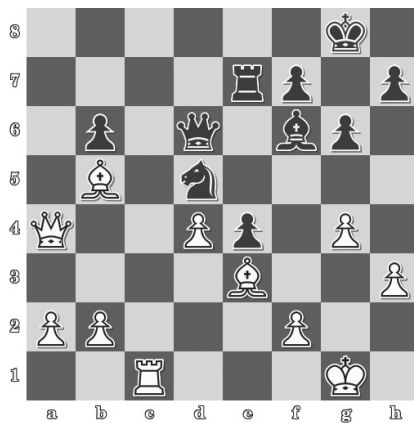
23.f5 Ce4 (23...gxf5? 24.Bxf5) **24.Bxe4 fxe4 25.fxg6 Tc2** (25... hxg6 26.Tg3 Dh7 27.Tf6 Tg7 28.Th3 ou, em vez de 26...Dh7, 26...Dg7 27.d5 e5 28.Dg5 Te7 29.Tf6) **26.gxh7+ Rh8** (26...Rxh7 27.Th3+ Rg8 28.Dh6; 26...Dxh7 27.Tg3+ Rh8 28.d5+) **27.d5+ e5 28.Db4!! T8c5** (28...Dxb4 29.Bxe5+ Rxh7 30.Th3+, com mate rápido; por exemplo: 30... Rg6 31.Tf6+ Rg5 32.Tg3+ Rh5 33.Tf5+ Rh6 34.Bf4+ Rh7 35.Th5#; 28...T2c5 29.Txe4) **29.Tf8+** (mais bonito do que 29.Dxe4 +-) **Rxh7** (29...Dxf8 30.Bxe5+ Rxh7 31.Dxe4+, etc.) **30.Dxe4+ Rg7 31.Bxe5+ Rf8 32.Bxg7+! Rg8** (32...Dxg7 33.De8#) **33.Dxe7 1-0**. Esta espectacular partida recebeu o nome de A Imortal de Zukertort.

DOZE PARTIDAS CITADAS NO LIVRO



Réti-Capablanca, Nova Iorque, 1924 (ver página 263).

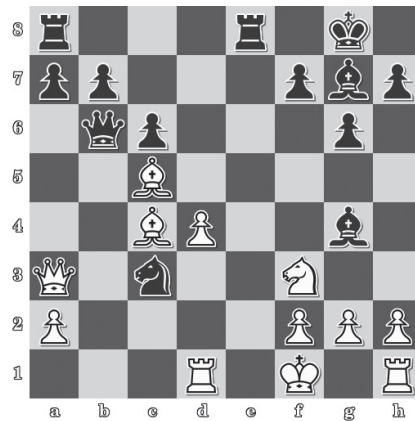
As brancas transformaram rapidamente a sua vantagem posicional em vitória: **28.Cc4! Dc5 29.Cc6 Tc7 30.Ce3 Ce5** (30... Txe3!? 31.fxe3 Dxe3 permitia prolongar a resistência) **31.T1d5!** (31...Cc4 32.Txc5 Cxb2 33.Tc2 Ca4 34.Cd5 Δ Cxc7; Cf6+) **1-0**.



Duchess-Kaissa, Toronto (Campeonato do Mundo de

Computadores), 1977 (ver página 232).

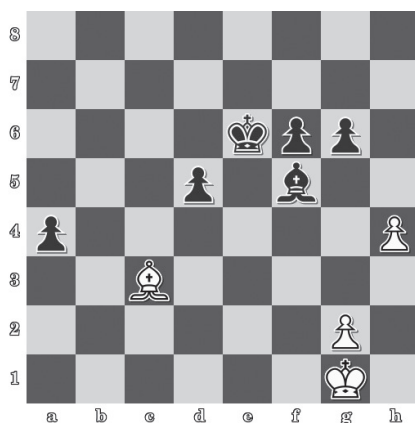
Depois de **34.Da8+**, as pretas ofereceram a torre, com **34... Te8 (1-0, 48)**. Contra o imediato **34...Rg7**, havia **35.Df8+!! Rxf8 36.Bh6+ Bg7** (ou **36...Rg8**) **37.Tc8+**.



D. Byrne-Fischer, Nova Iorque (Rosenwald Trophy), 1956 (ver página 272).

Com dama e cavalo atacados, parece que as pretas terão de resignar-se a **17...Cb5 18.Bxf7+! Rh8! 19.Bxb6 Cxa3 20.Bxe8** ou **20.Bc5**, com alguma vantagem branca. Mas... **17...Be6!! 18.Bxb6?!** (18. Bxe6? Db5+ 19.Rg1 Ce2+ 20.Rf1 Cg3+ 21.Rg1 Df1+!! 22.Txf1 Ce2#, uma cambiante do mate de Philidor; 18.Bd3 Cb5!; 18.Dxc3 Dxc5! 19.dxc5 Bxc3) **Bxc4+ 19.Rg1 Ce2+** (começando um moinho)

20.Rf1 Cxd4+ 21.Rg1 (21.Td3 axb6 22.Dc3 Cxf3, pois 23.Dxc4?? Te1#) **Ce2+ 22.Rf1 Cc3+ 23.Rg1 axb6 24.Db4 Ta4 25.Dxb6 Cxd1** (com a dama contra tanto material, as brancas deviam ter abandonado) **26.h3 Txa2 27.Rh2 Cxf2 28.Te1 Txe1 29.Dd8+ Bf8 30.Cxe1 Bd5 31.Cf3 Ce4 32.Db8 b5 33.h4 h5 34.Ce5 Rg7 35.Rg1 Bc5+ 36.Rf1 Cg3+ 37.Re1 Bb4+ 38.Rd1 Bb3+ 39.Rc1 Ce2+ 40.Rb1 Cc3+ 41.Rc1 Tc2# 0-1**. A denominada Partida do Século.



Topalov-Shirov, Linhares, 1998 (ver página 89).

Há posições, como a do diagrama, em que os humanos são melhores do que os computadores. Estes (que têm uma ciclópica capacidade de análise, mas não propriamente compreensão) julgam que as negras ganham facilmente, o que não é verdade, devido ao controlo que as brancas possuem das casas pretas (os chamados finais de bispos de cor contrária costumam potencializar as hipóteses de empate). Por exemplo: 47...Be4 48.Rf2 f5 (48...Rf5 49.g3) 49.g3 Rd6 50.Re3 Rc5 51.Be5 Rc4 52.Bf6 a3 53.Be5 Rb3 54.Rd2 Ra2 55.Rc1, e não há maneira de progredir. Shirov compreendeu que precisava de ganhar um tempo para penetrar com o rei: **47...Bh3!! 48.gxh3** (48. Rf2 Rf5 49.Rf3 Bxg2+! 50.Rxg2 Re4 51.Bxf6 d4 52.Be7 Rd3! 53.Rf2 Rc2 54.Bb4 d3 55.Re3 a3 ou 55...d2) **Rf5 49.Rf2 Re4 50.Bxf6** (50.Re2 a3 51.Rd2 d4 52.Ba1 f5, etc.) **d4 51.Be7 Rd3! 52.Bc5 Rc4! 53.Be7 Rb3** (54. Bc5 d3 55.Re3 Rc2 56.Bb4 a3) **0-1**.