

Mates Básicos

Xadrez da Região do Potengi

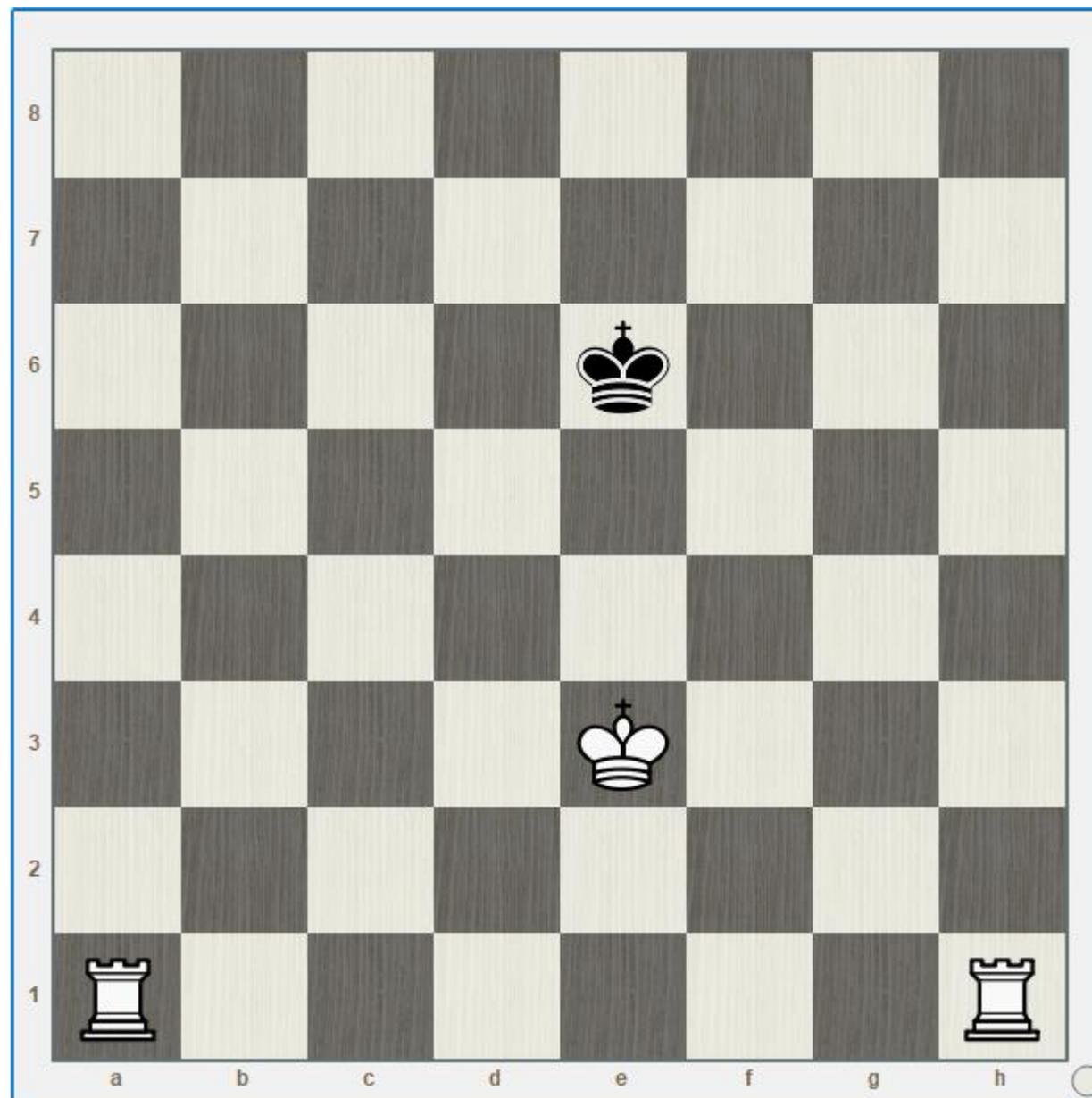


Pertence a categoria dos mates básicos as posições de finais em que um dos lados está com vantagem material capaz de dar mate contra apenas o rei do adversário. Nesta posições, se não cometer erros, a vitória do lado em vantagem é inevitável.

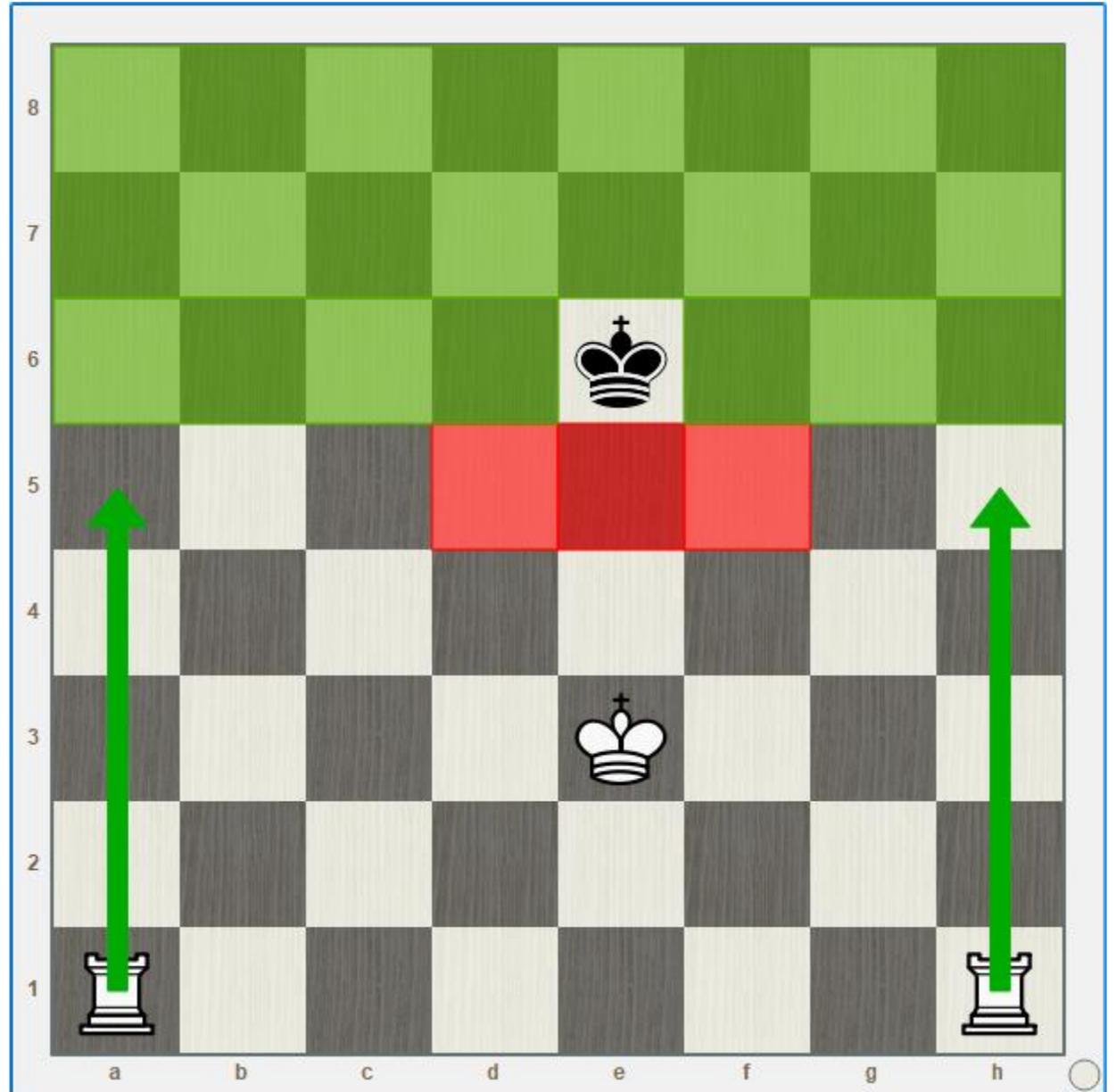


Duas Torres (Manobra da Escada)

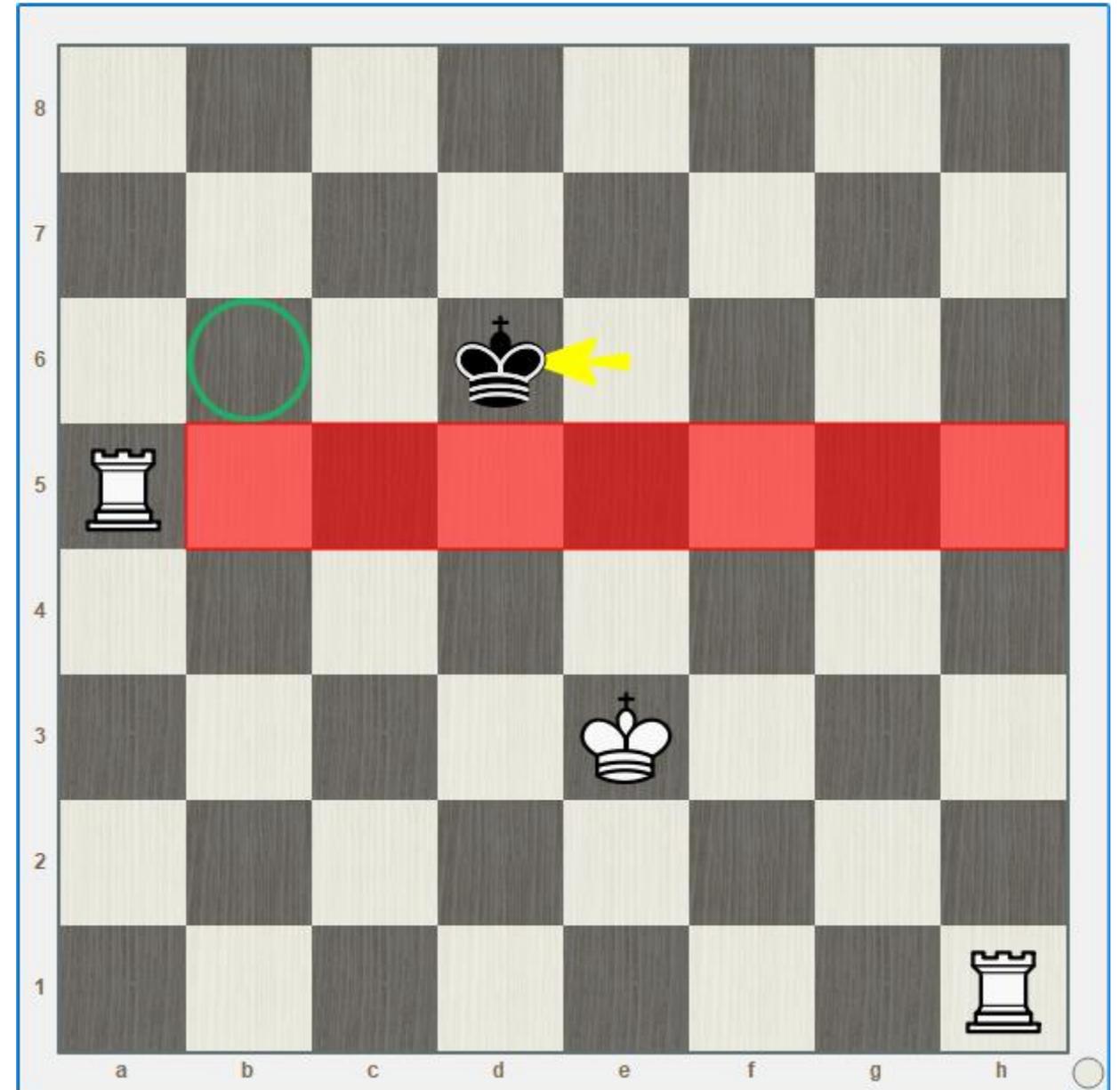
- Dispensa o apoio do Rei para dar mate;
- Se busca restringir o espaço do rei contrário até reduzir a somente uma fila ou coluna, onde receberá mate.



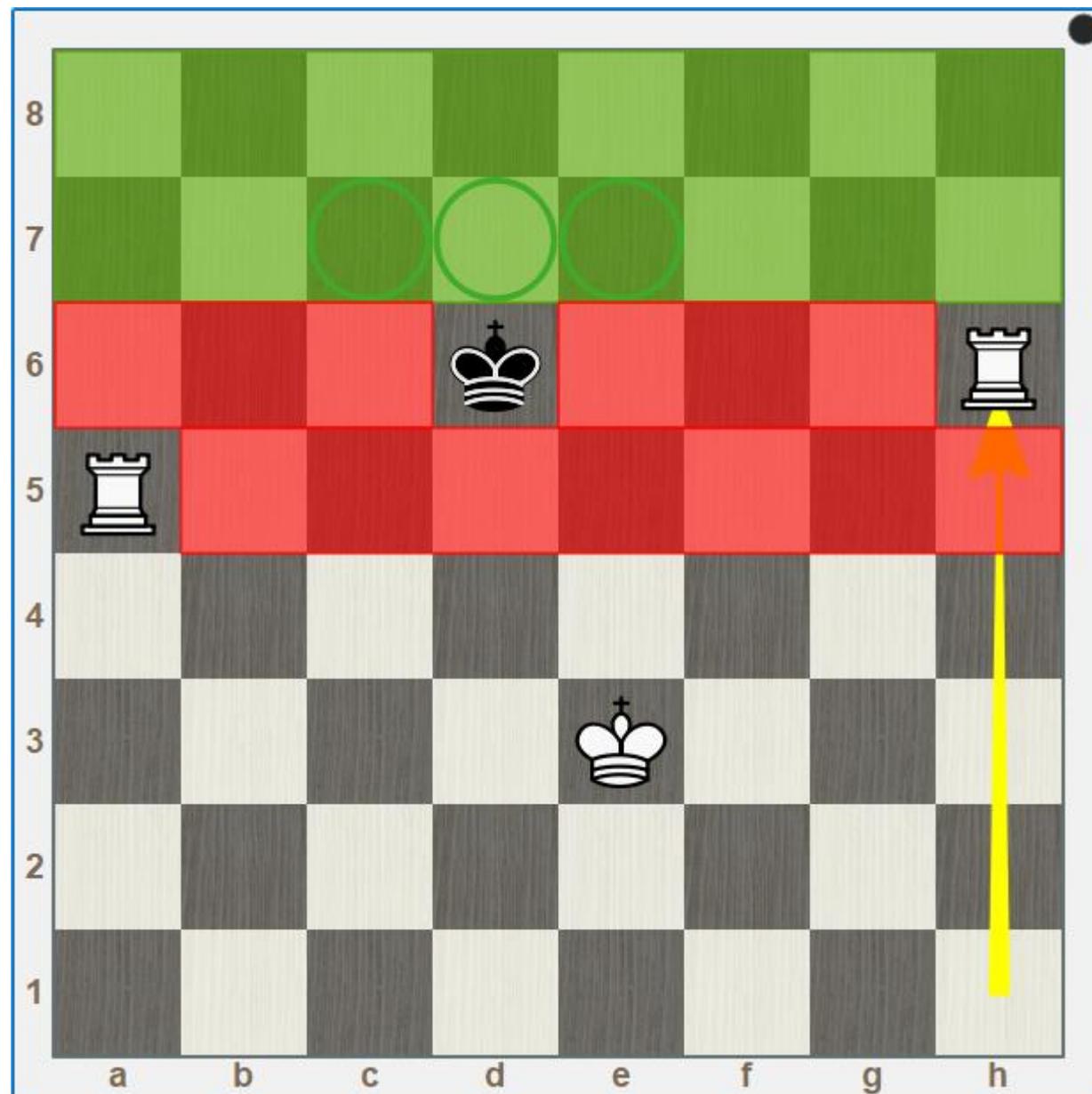
1. Ta5 ou **1.Th5**, restringe o espaço do rei preto, pois agora ele não pode avançar para a 5ª fila.



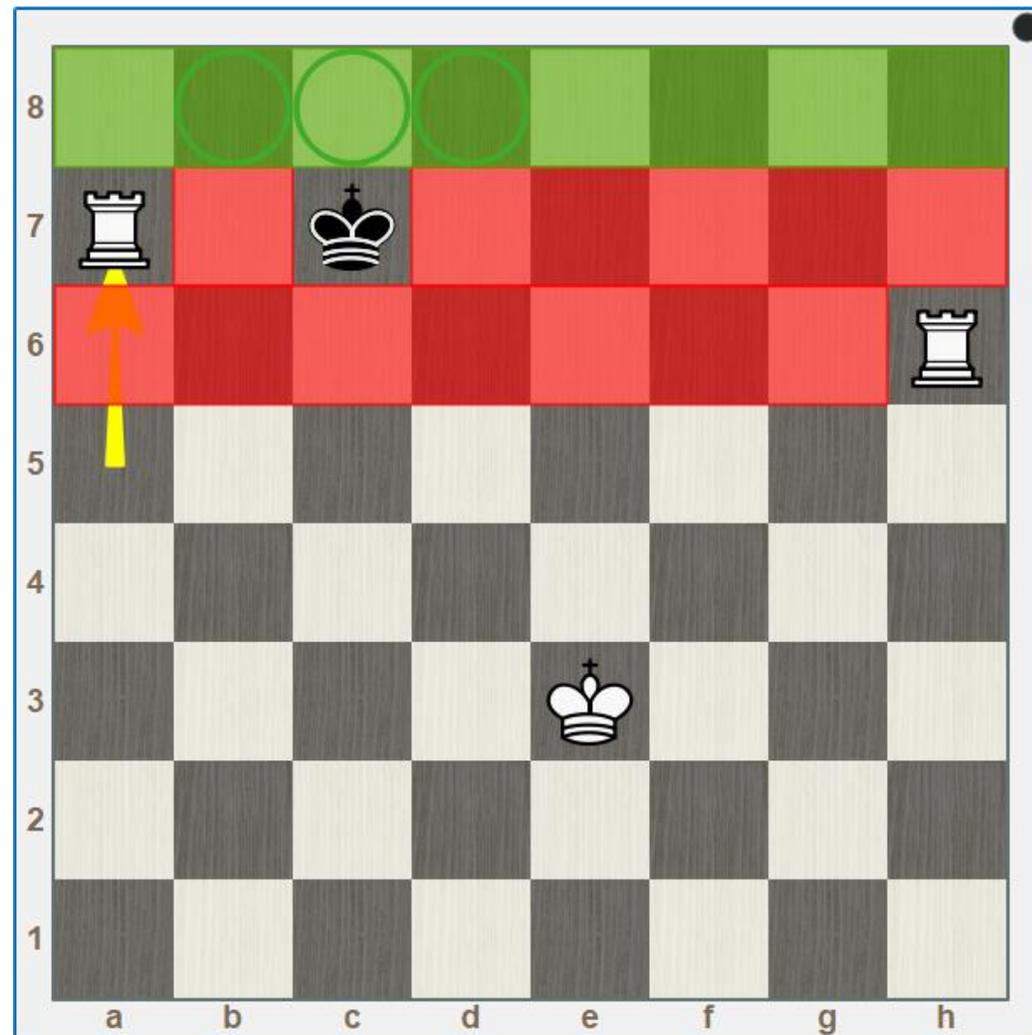
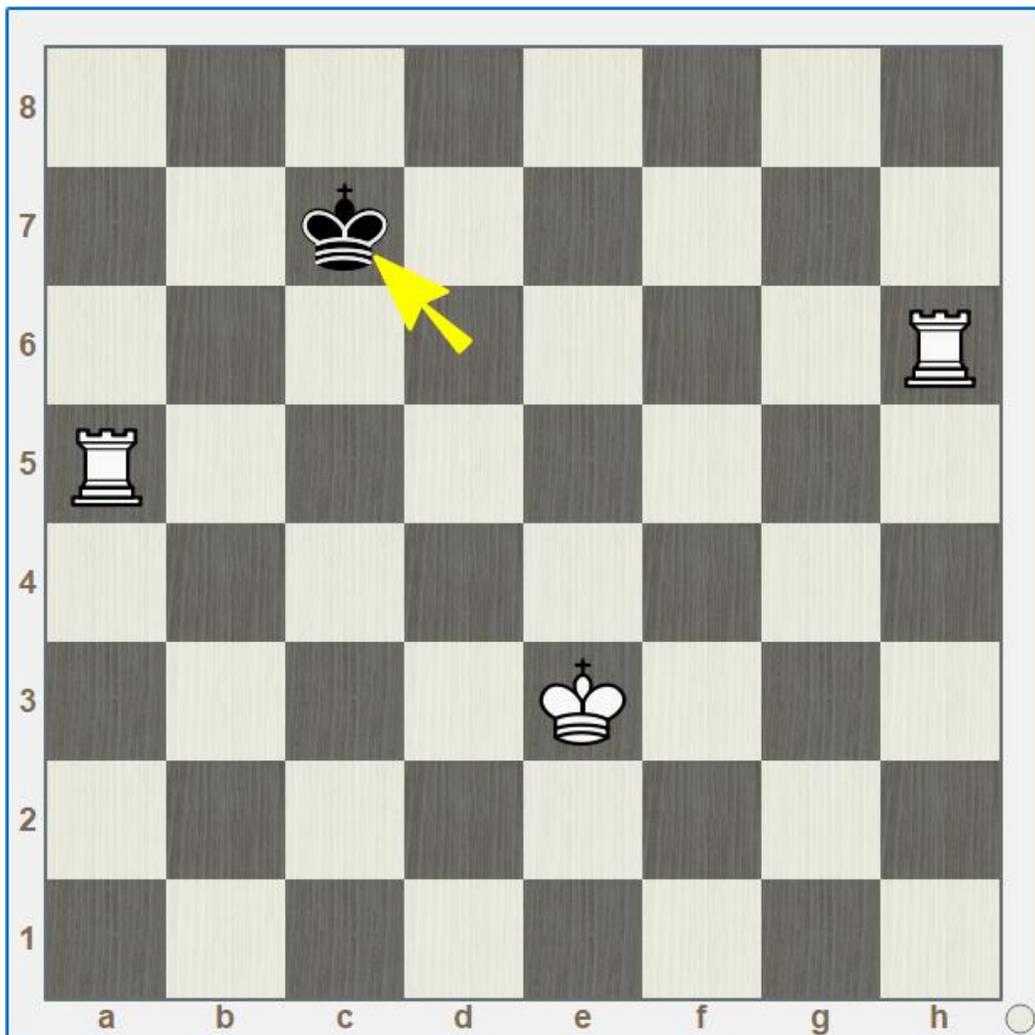
- **1. Ta5 Rd6**, o rei preto avança na tentativa de chegar a casa **b6** e atacar a torre e ainda busca manter o espaço que tem, evitando retroceder para a sétima fila. Este é um ataque desesperado das pretas pois, a menos que as brancas cometam um erro grosseiro, as brancas estão ganhas.



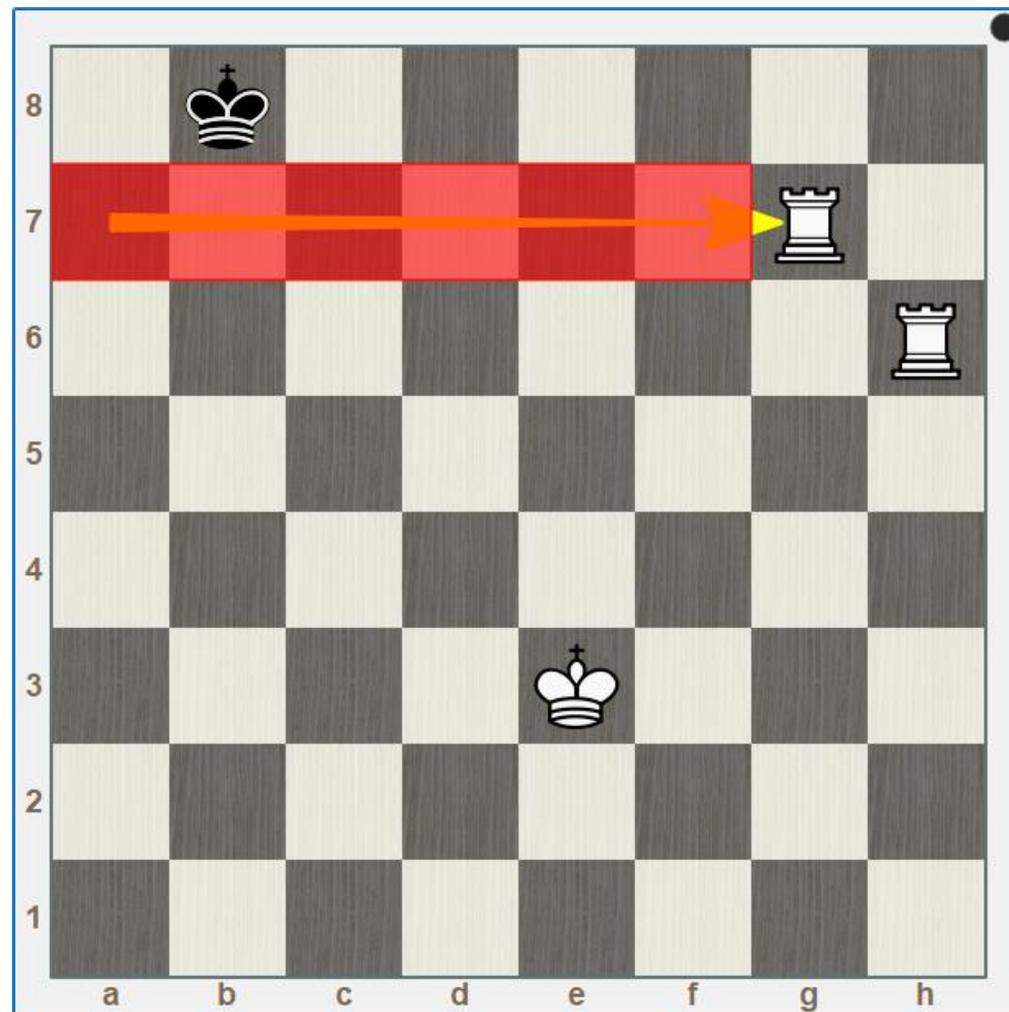
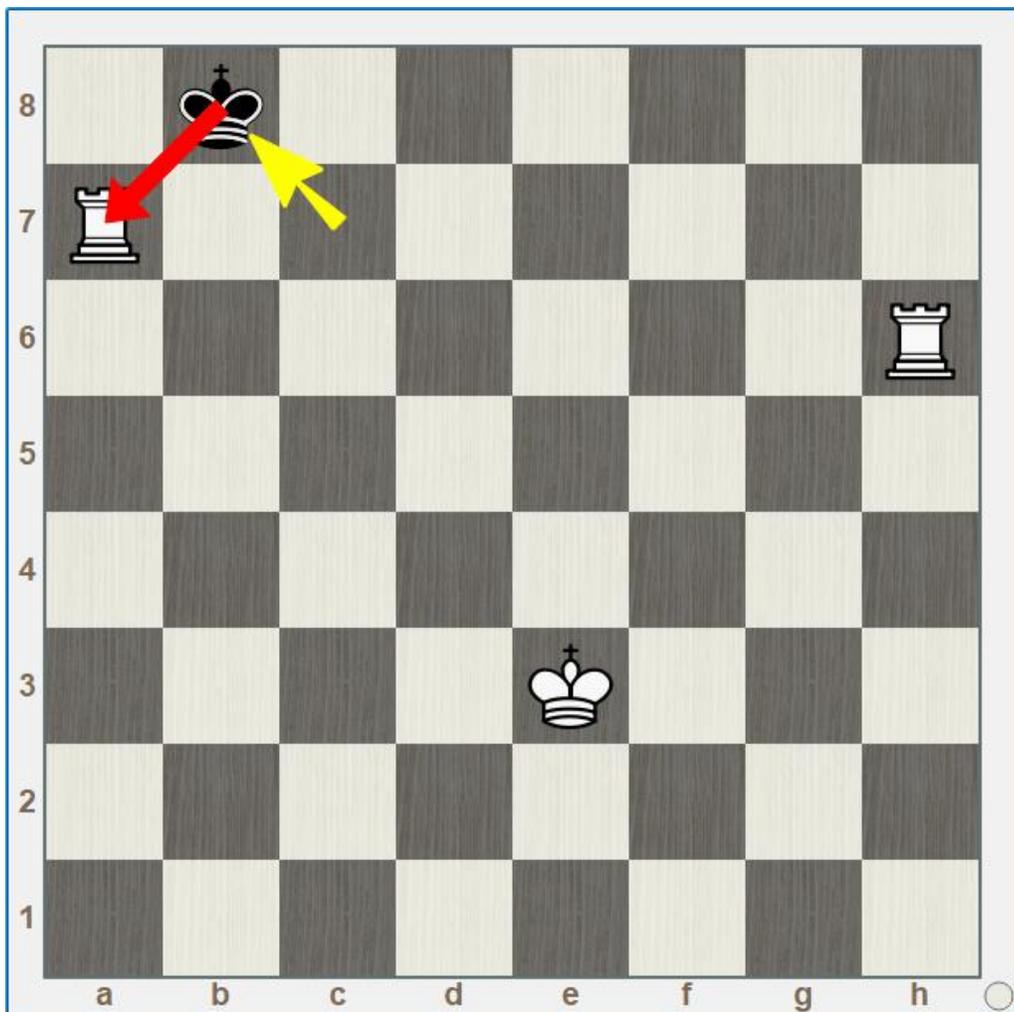
- **2. Th6+**, as brancas continuam aplicando o mesmo princípio de tentar reduzir o espaço do rei preto. Agora, o rei é forçado a recuar para a sétima fila (c7, d7 ou e7).



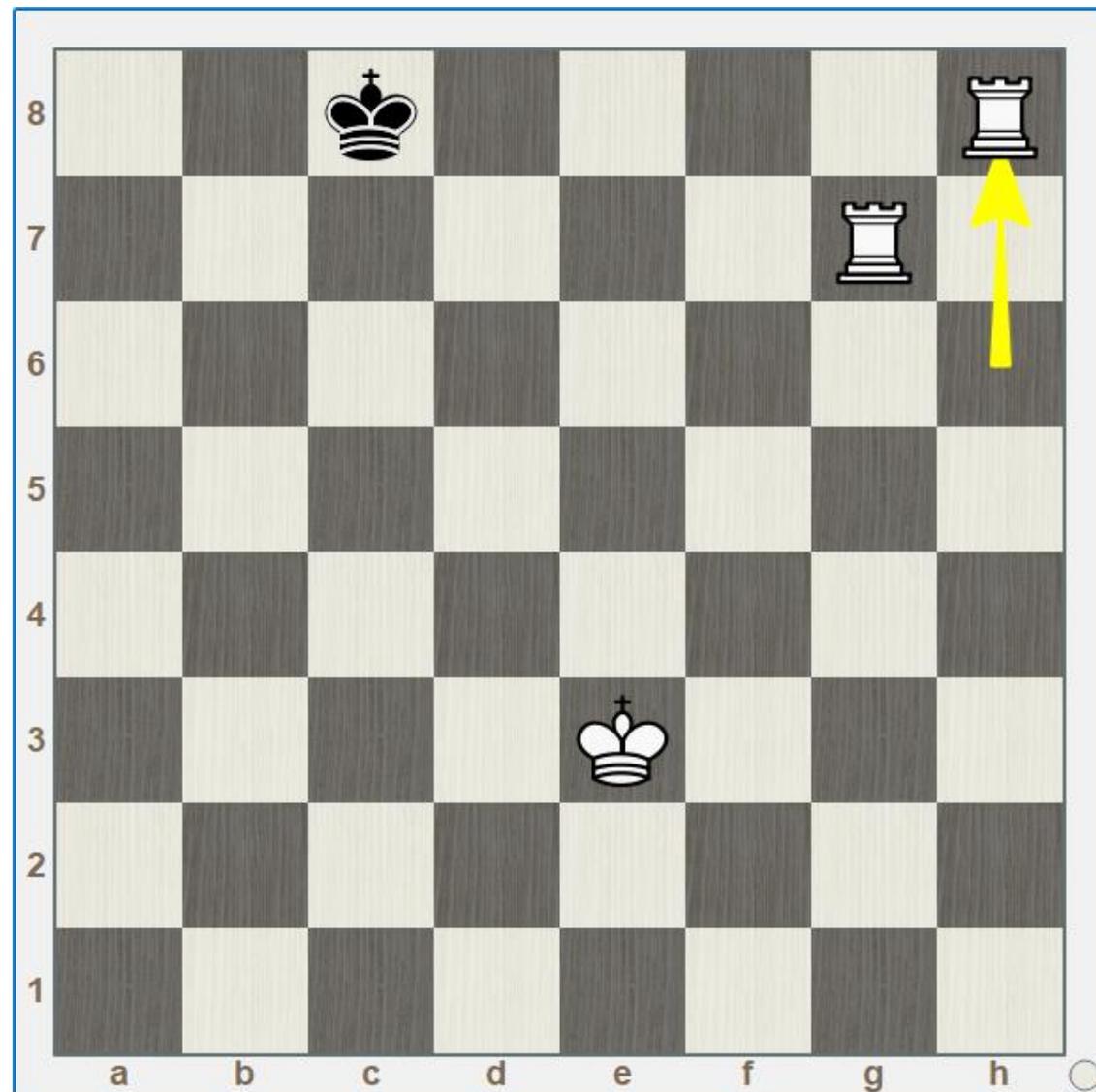
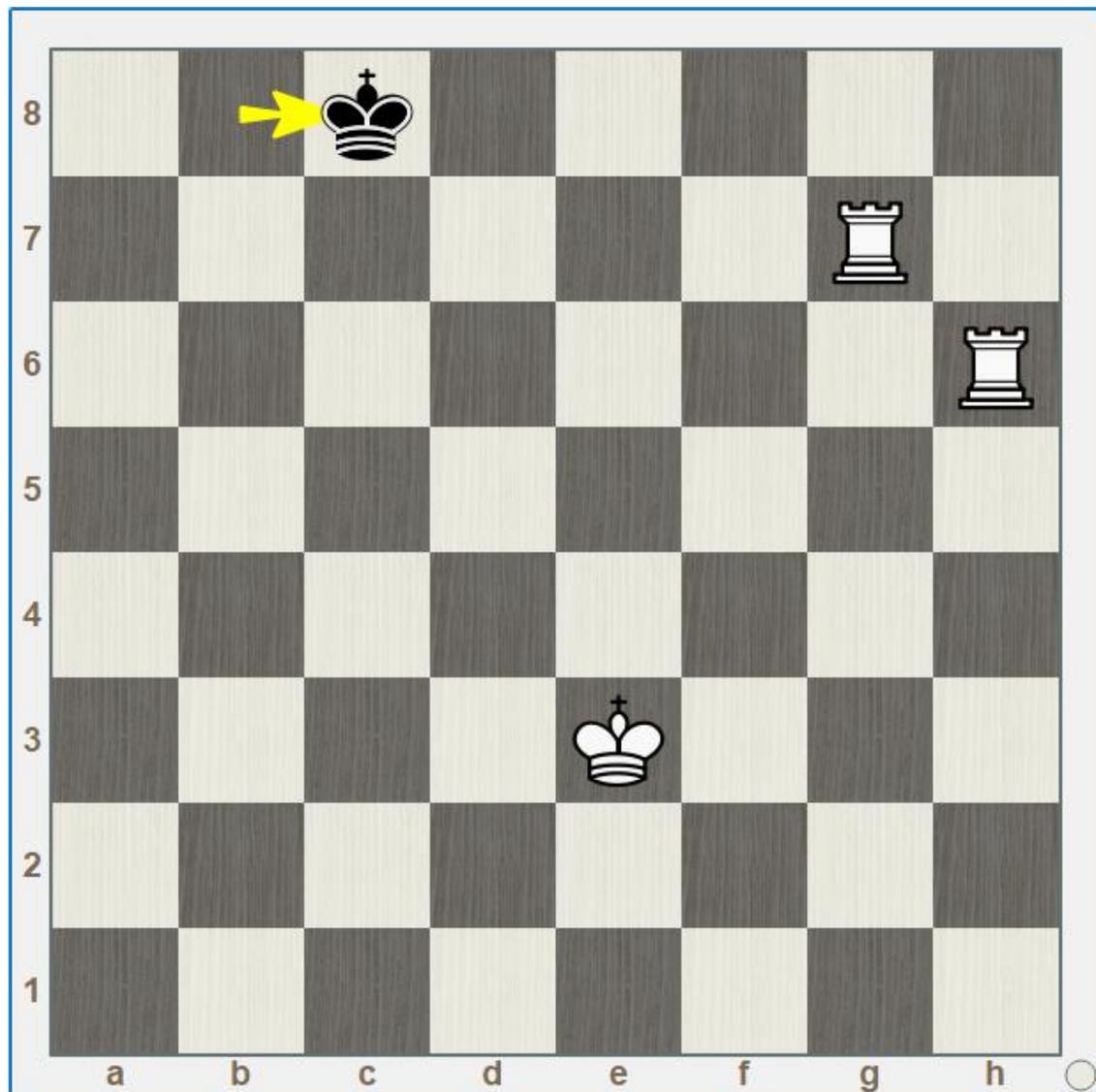
- **2....Rc7 3. Ta7**, segue-se a mesma estratégia anterior.



- **3...Rb8.** O rei preto aproxima-se a ameaça capturara a torre branca, mas ela protege-se facilmente tomando distância: **4. Tg7** (melhor que **Tg8** que bloquearia o movimento da torre que está em **h6**).

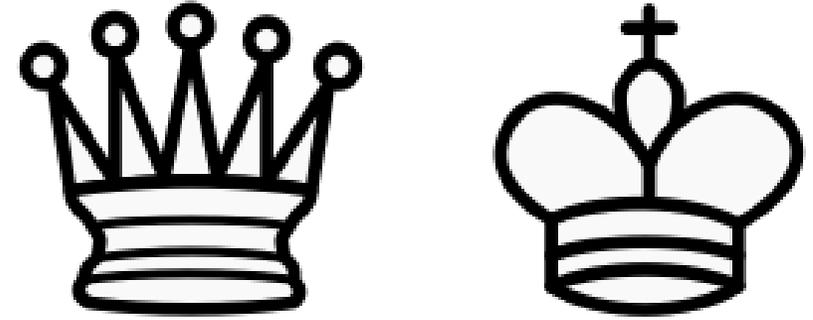


- **4....Rc8 (ou Ra8), 5.Th8#.**



Dama e Rei.

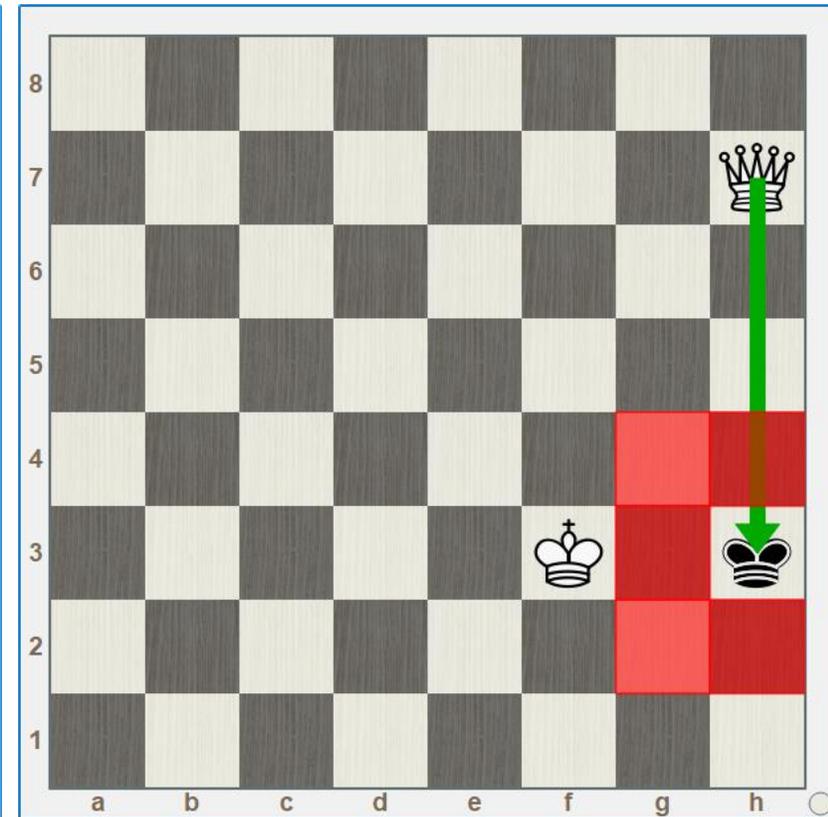
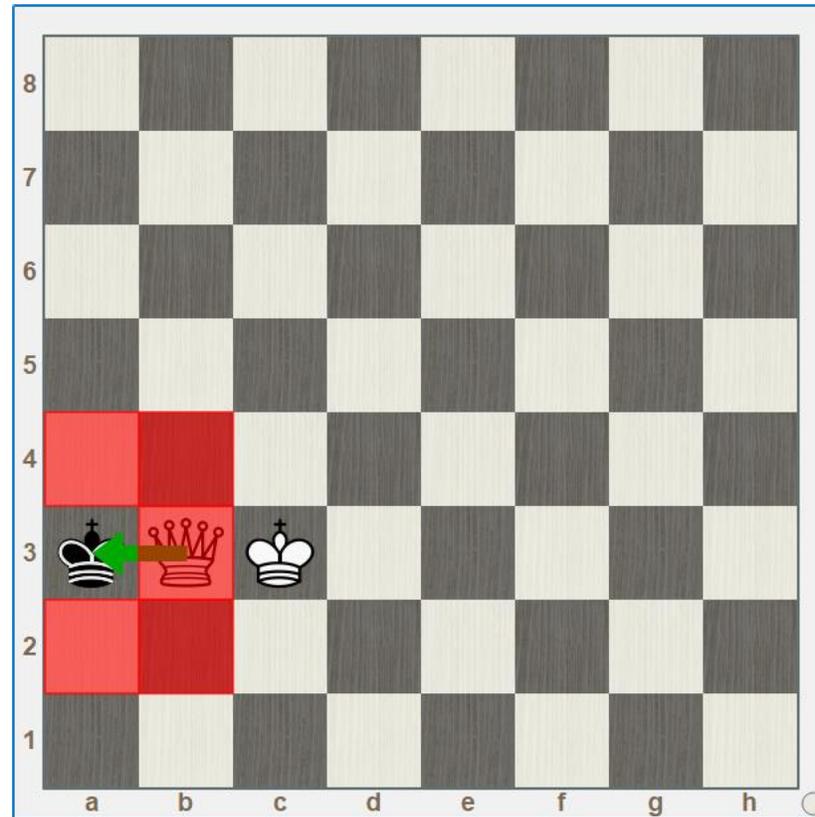
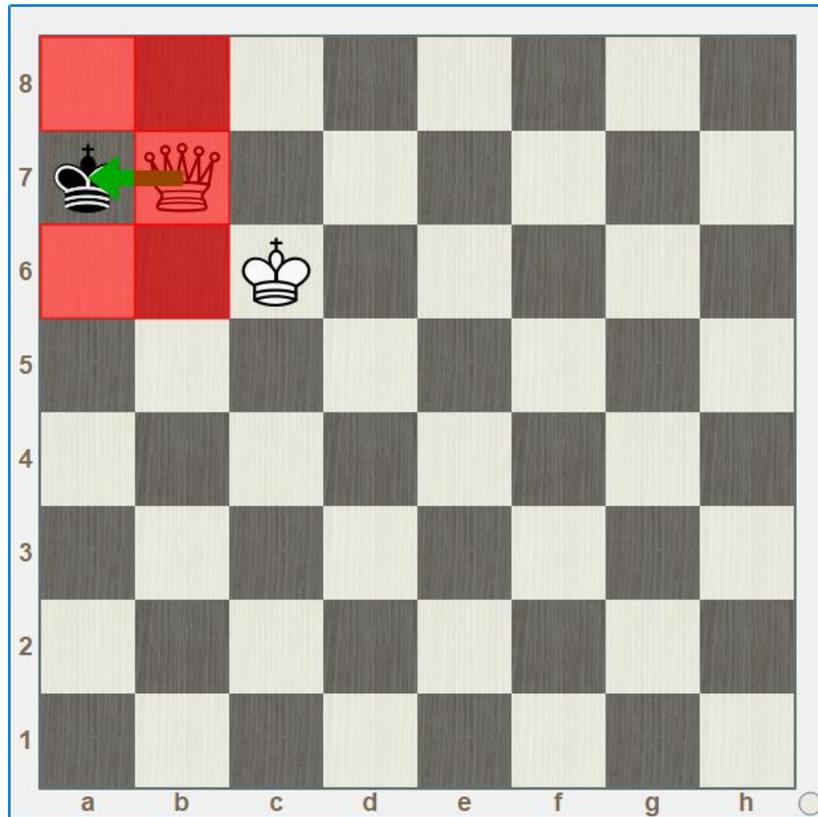
- Há maior risco de empate por afogamento.
- Necessita do apoio do rei para dar Xeque Mate.
- Necessita reconhecer as posições que são mate e quais são empate por afogamento.



vs

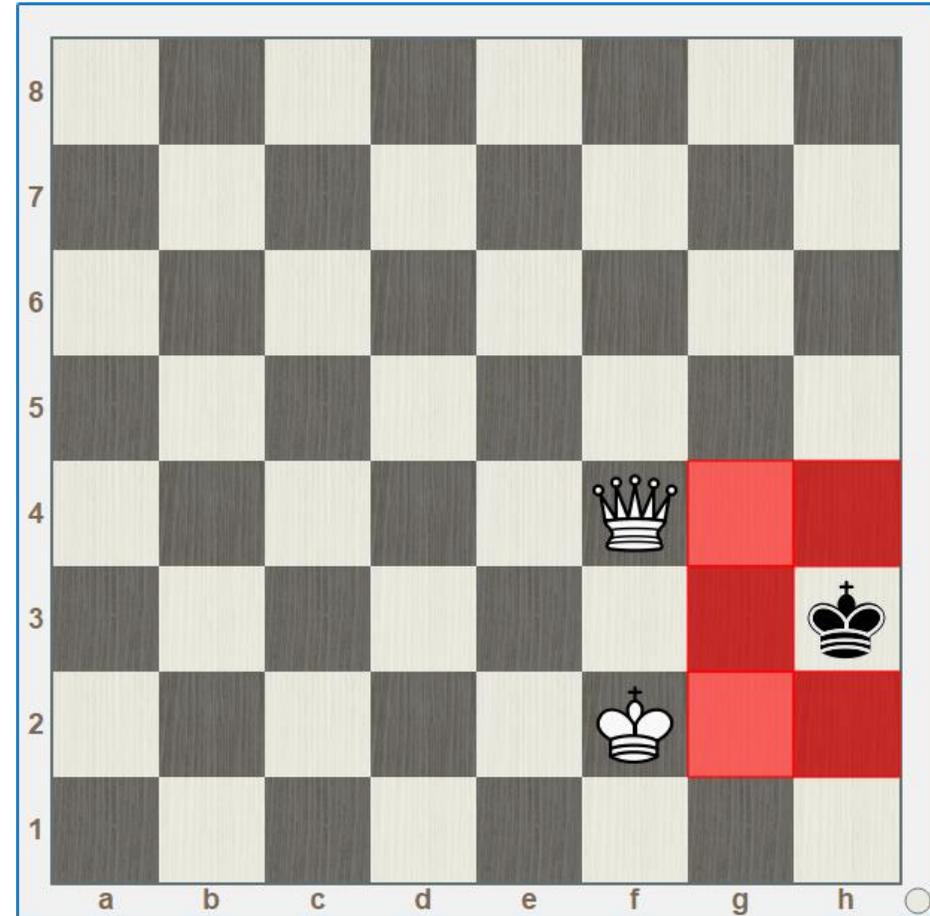
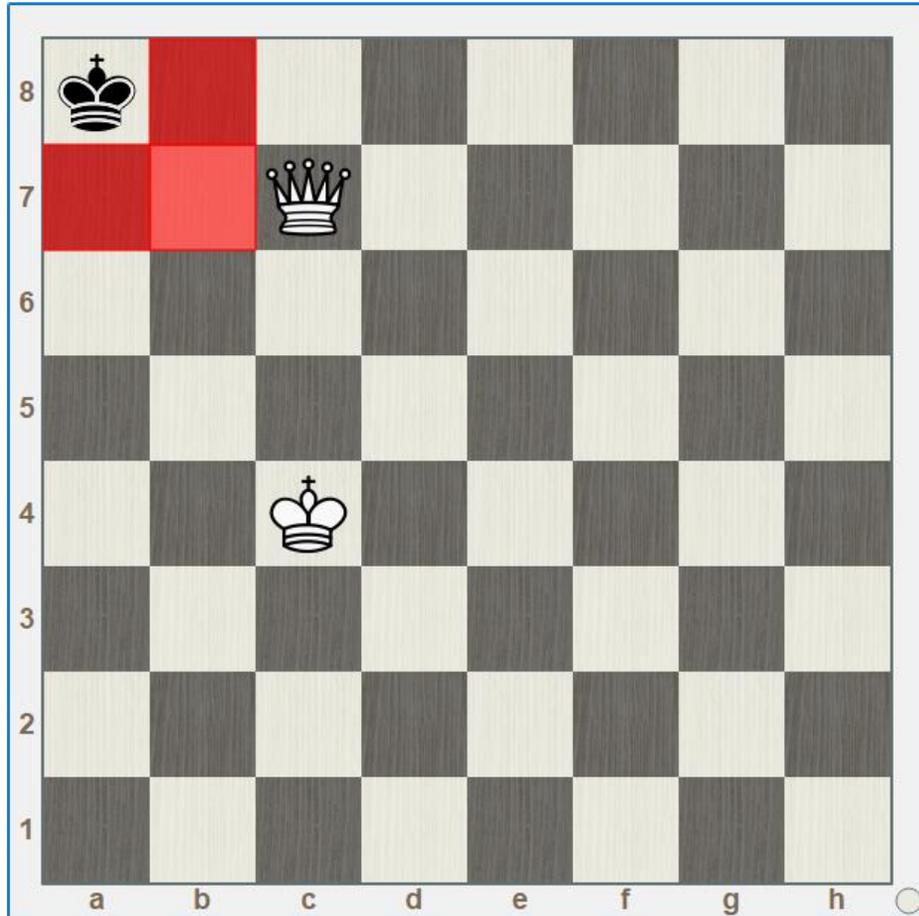


Posições que se tem Xeque Mate.



Se deve buscar alcançar alguma das três posições ou equivalentes. Em todas elas, o rei não possui casas de fuga e está sendo atacado pela dama.

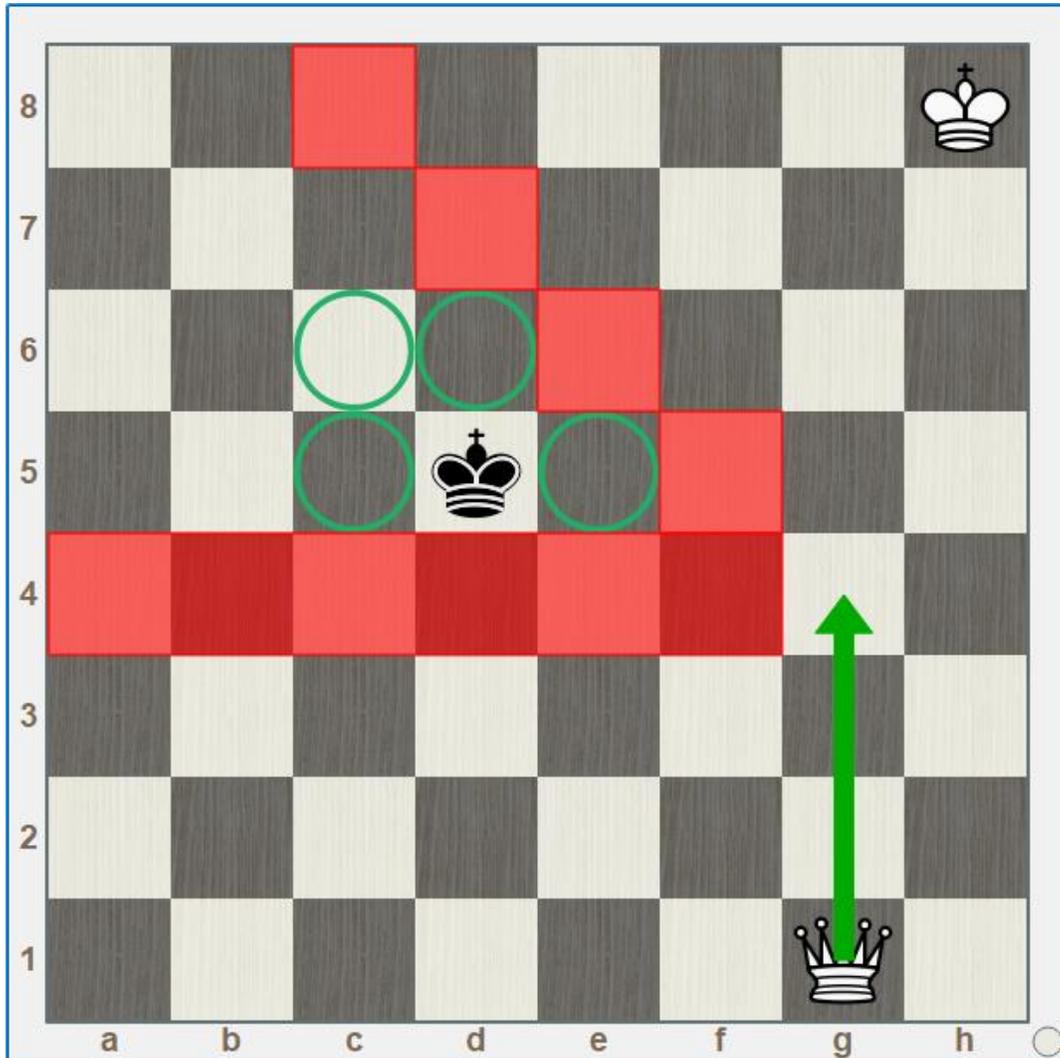
Posições que se tem Empate por Afogamento.



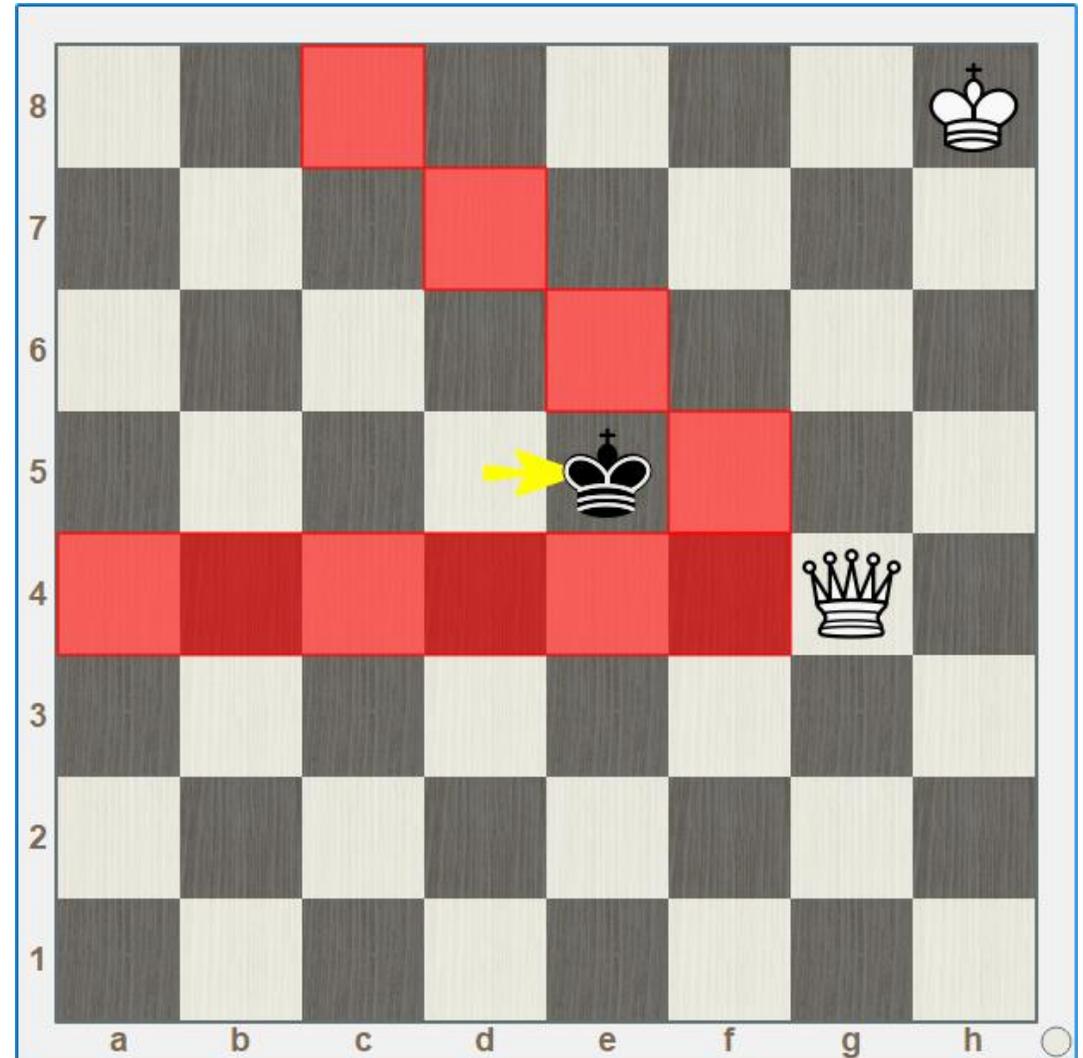
Jogam as pretas: o rei preto não possui nenhuma casa de fuga mas também não está sendo atacado.

Exemplo:

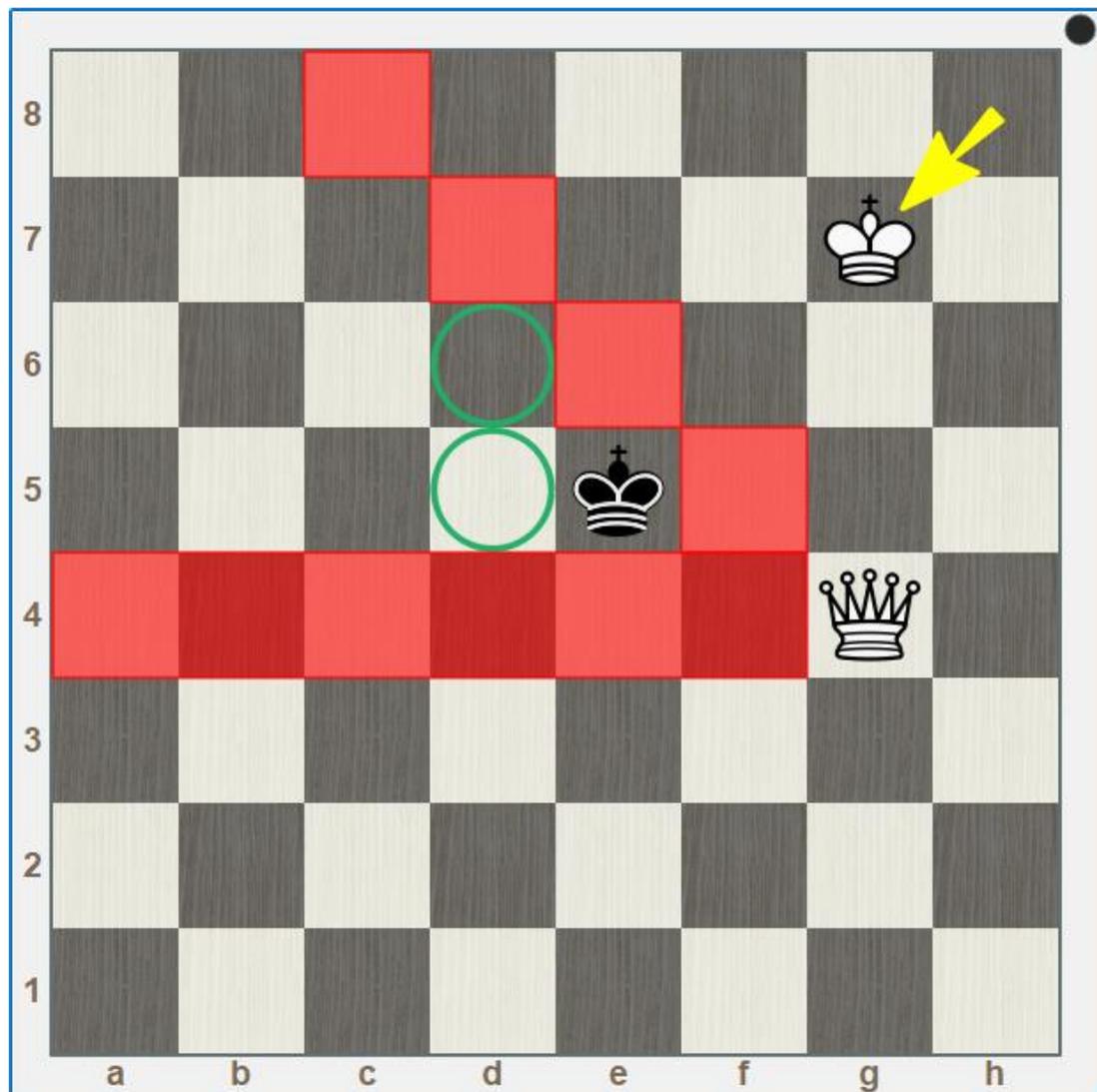
1. **Dg4**. A intenção fundamental é restringir o espaço do rei opositor.



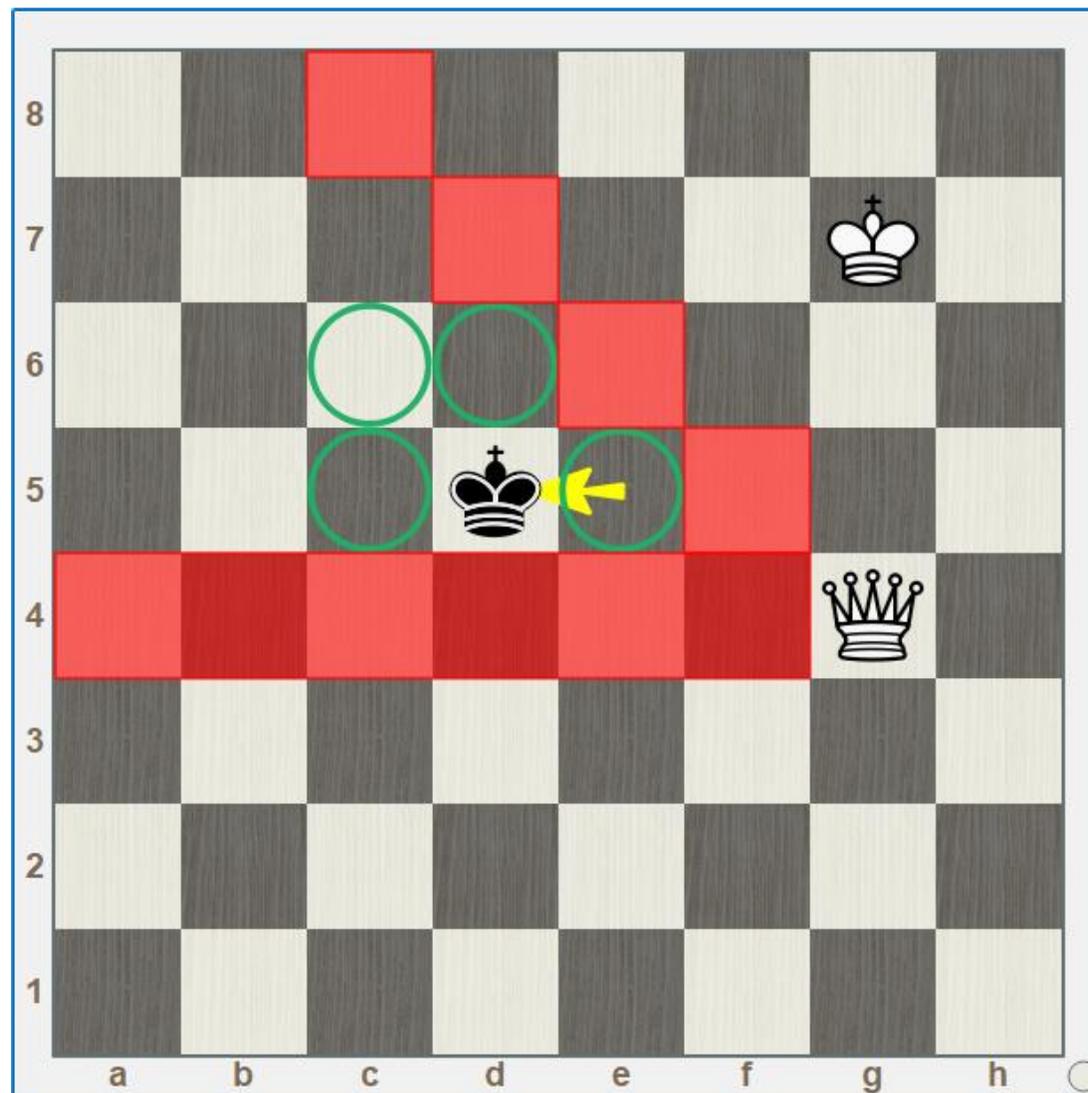
1....**Re5**. O rei rejeita recuar e tenta manter-se com o máximo de espaço possível.



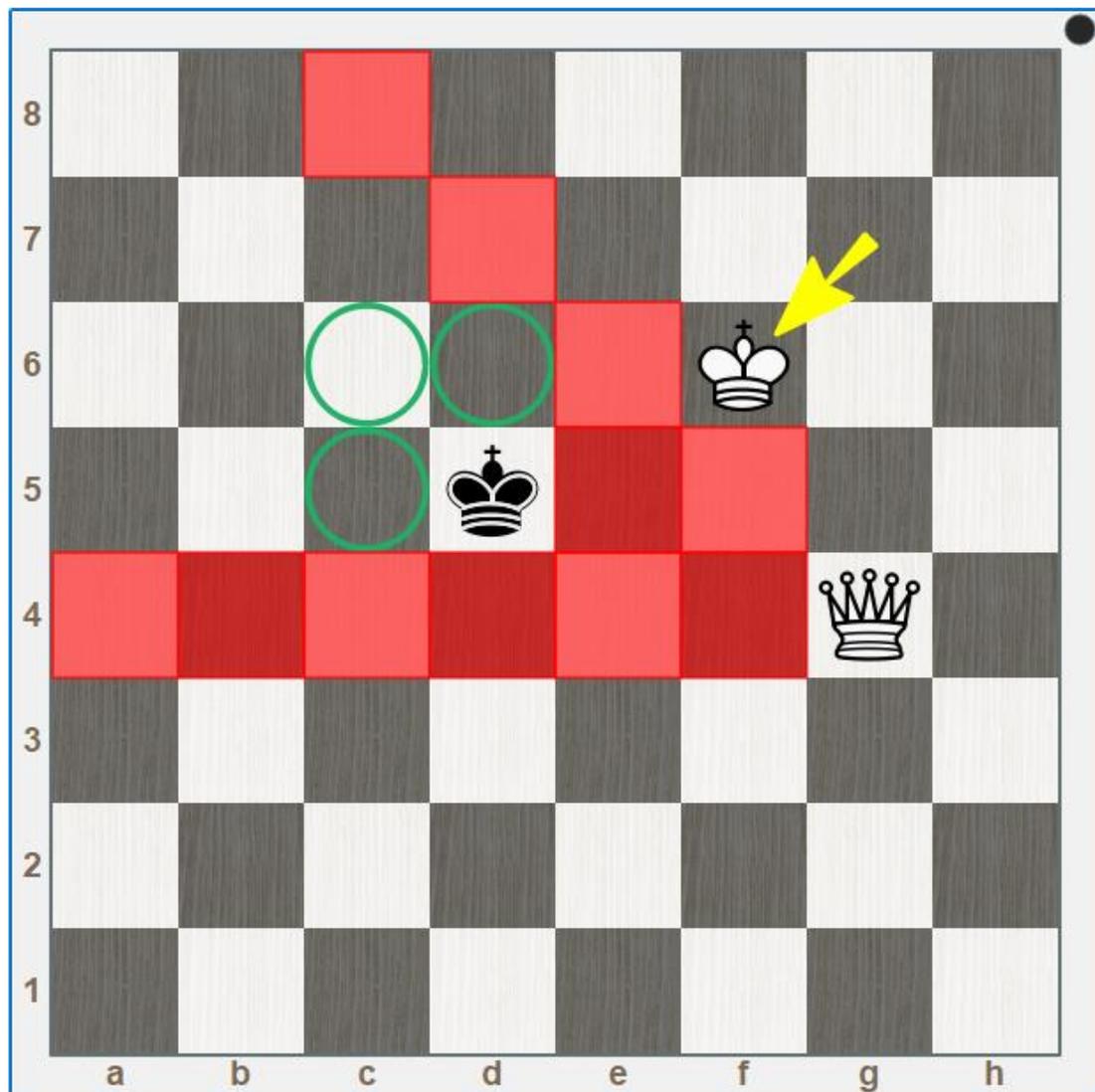
2. **Rg7**. Não há como reduzir o número de casas do rei preto com um movimento da dama. Assim, o rei branco se aproxima para dar apoio a dama.



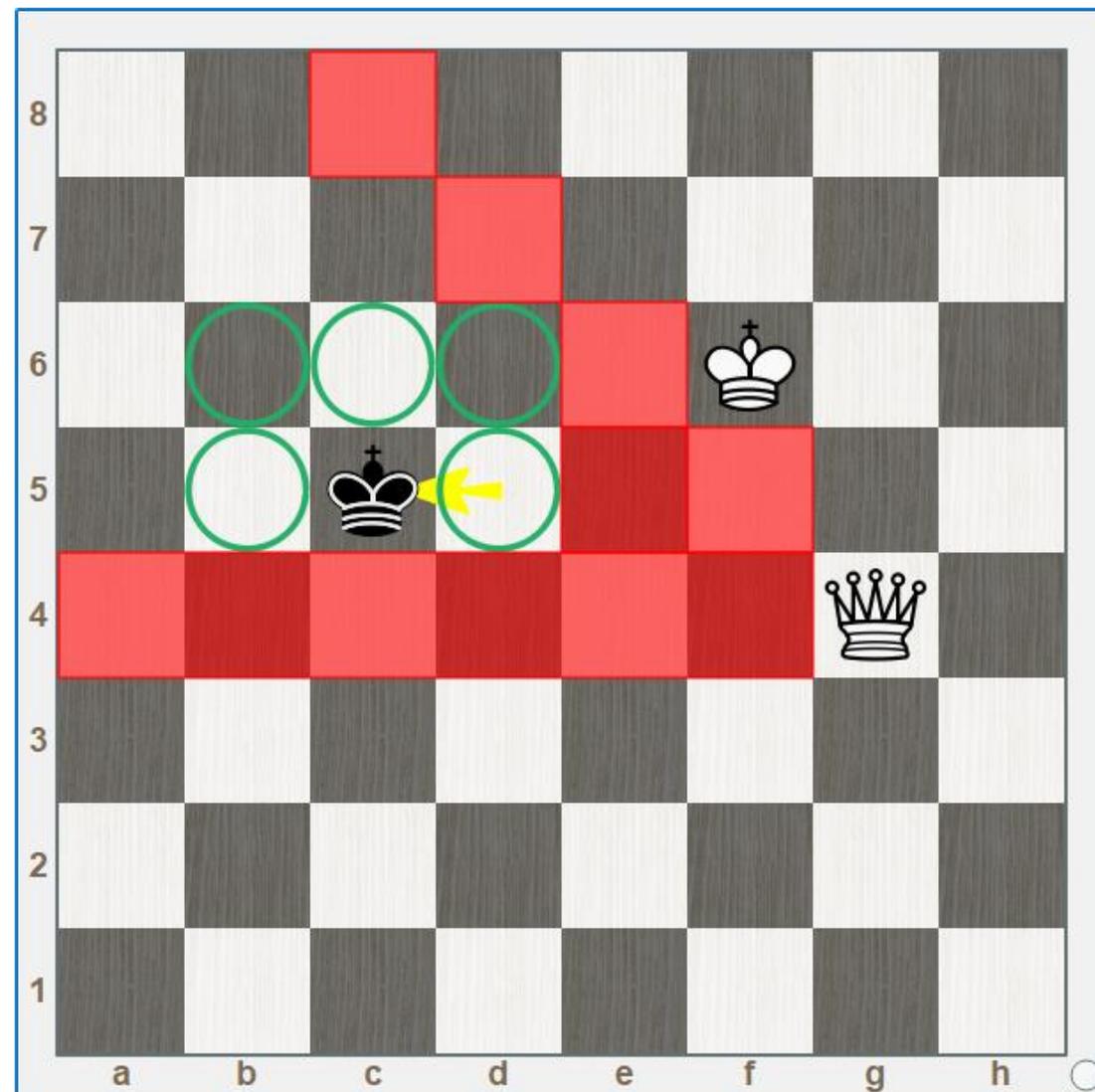
2....**Rd5**. O rei das pretas é forçado a recuar.



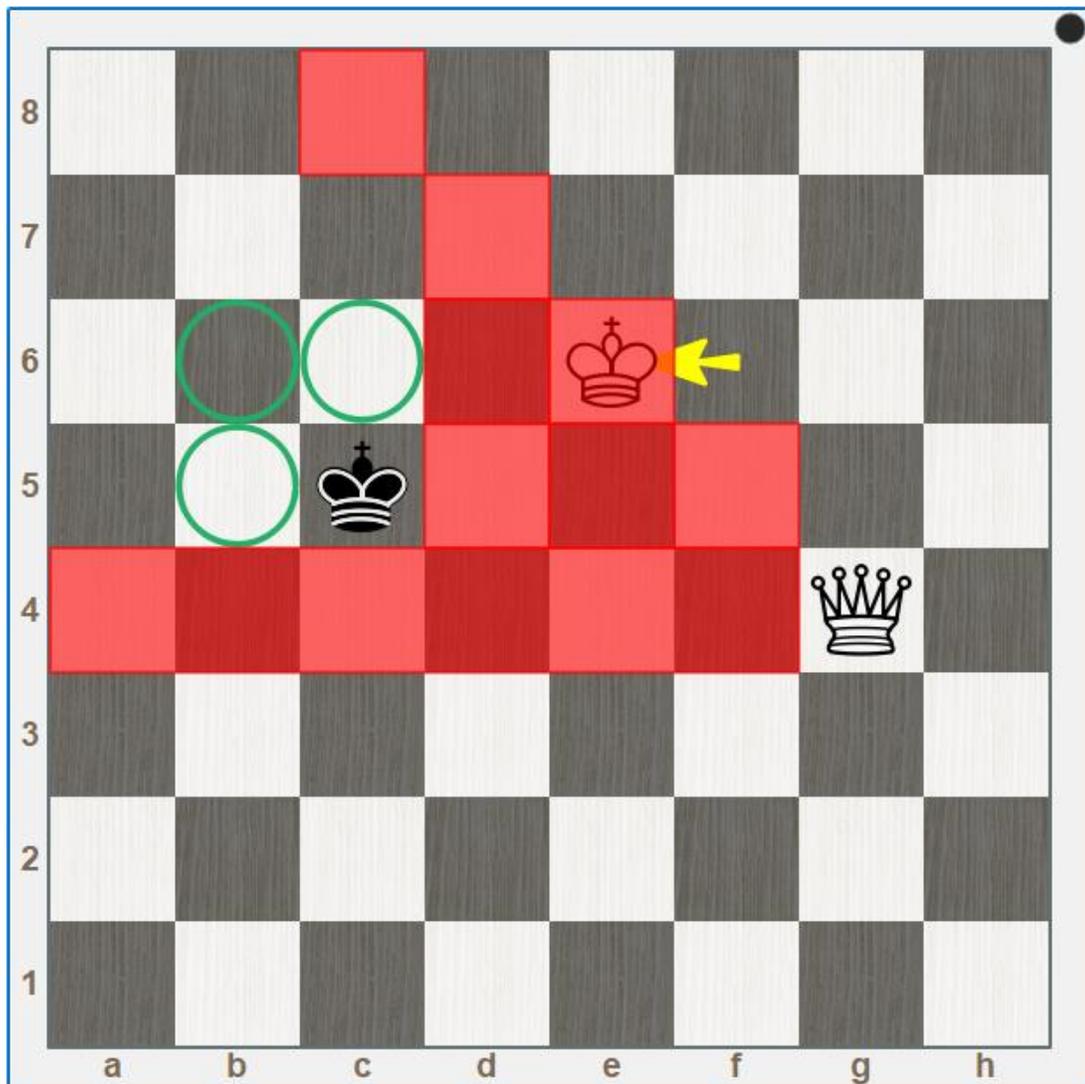
3.Rf6 o rei agora tira a casa **d5** como uma possibilidade de resistência do rei preto.



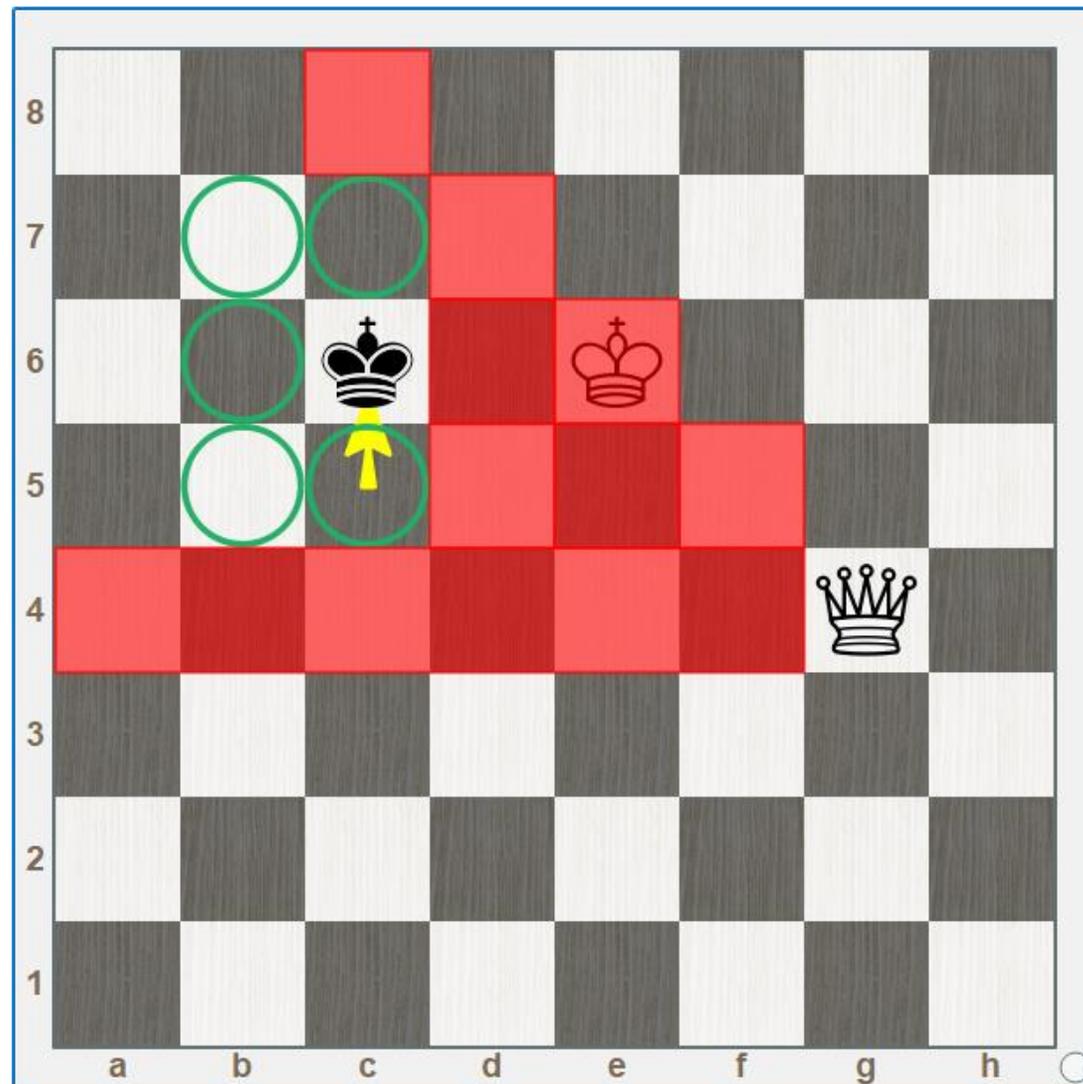
3...Rc5 o rei é forçado a recuar.



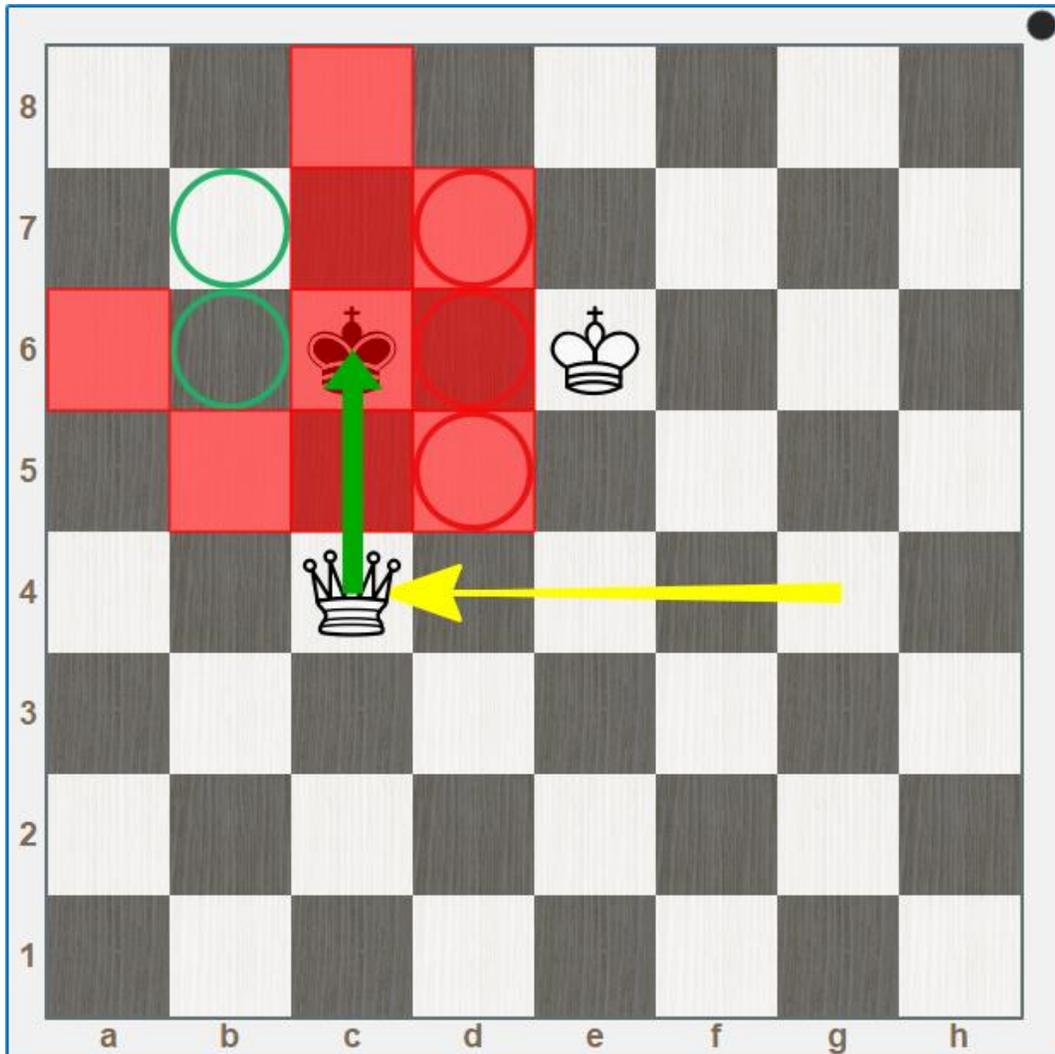
4.**Re6** mais duas casas são retiradas do rei preto: **d5** e **d6**.



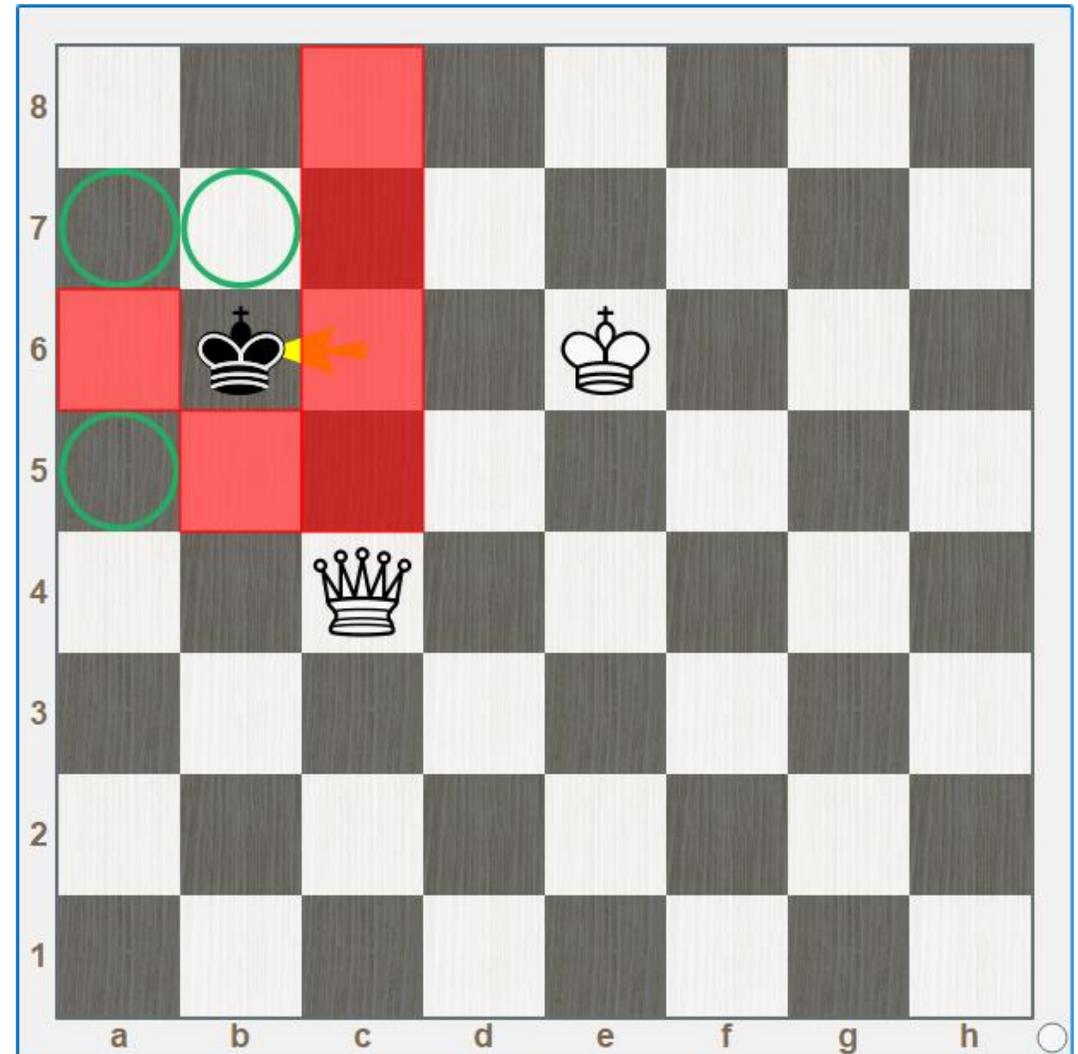
4...**Rc6** o rei precisa recuar novamente.



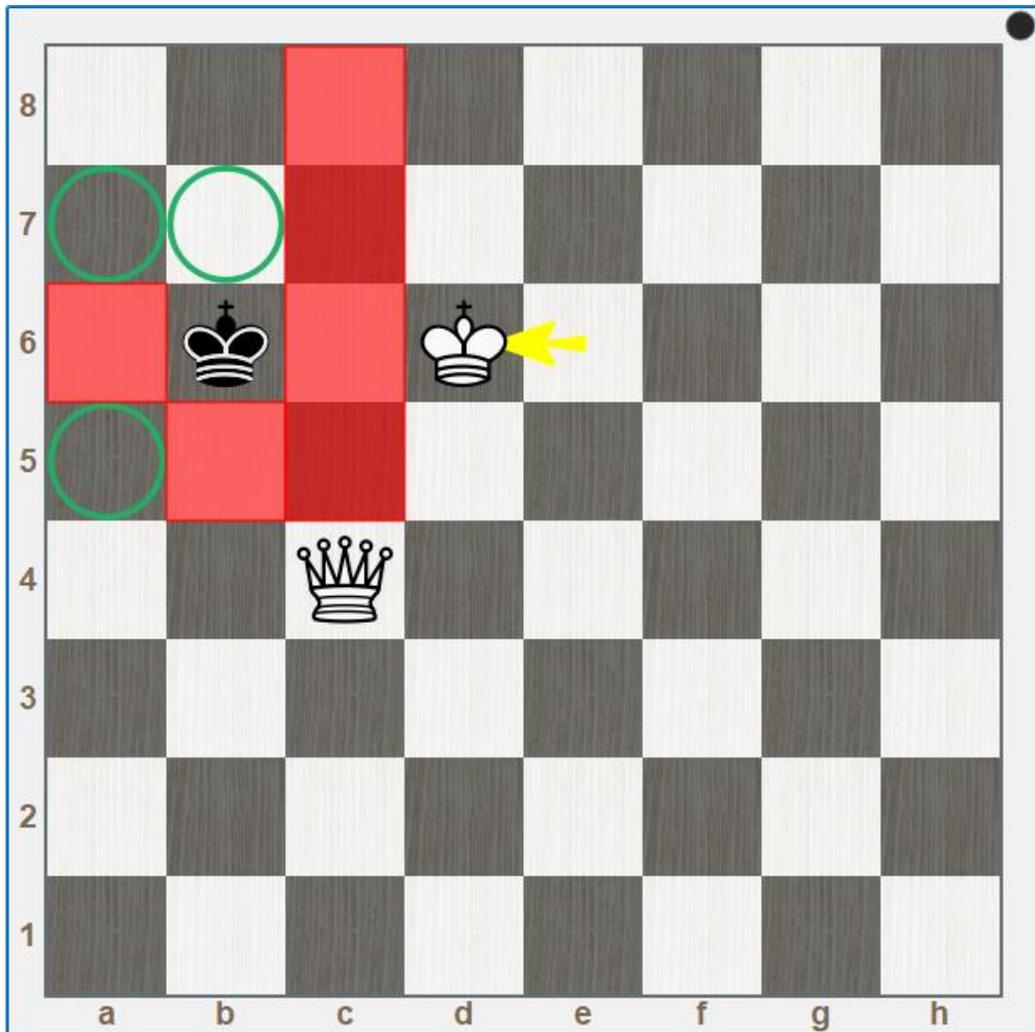
5. **Dc4+** como o rei preto não pode avançar para a coluna **d**, pois o rei branco controla as casas **d5**, **d6** e **d7**, a dama pode avançar restringindo mais uma coluna pra o rei preto.



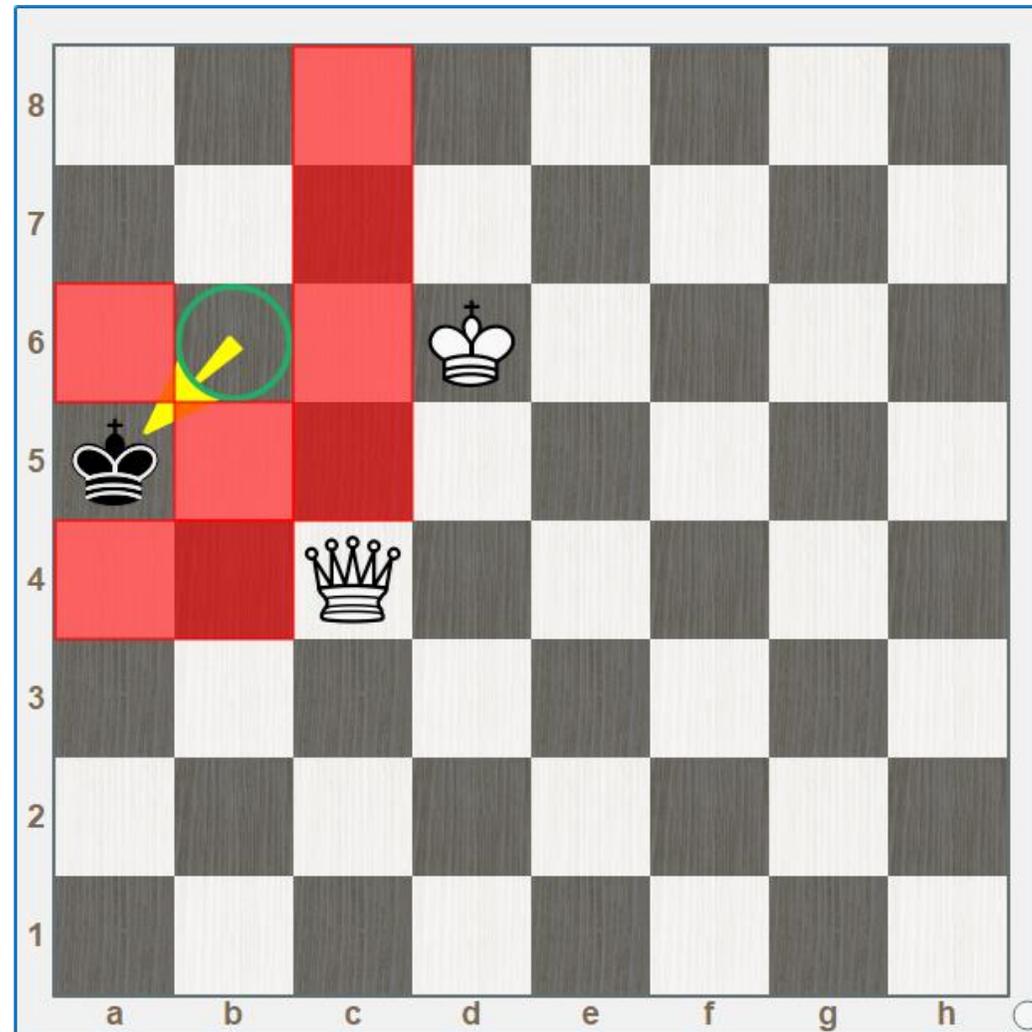
5...**Rb6** o rei novamente é forçado a recuar.



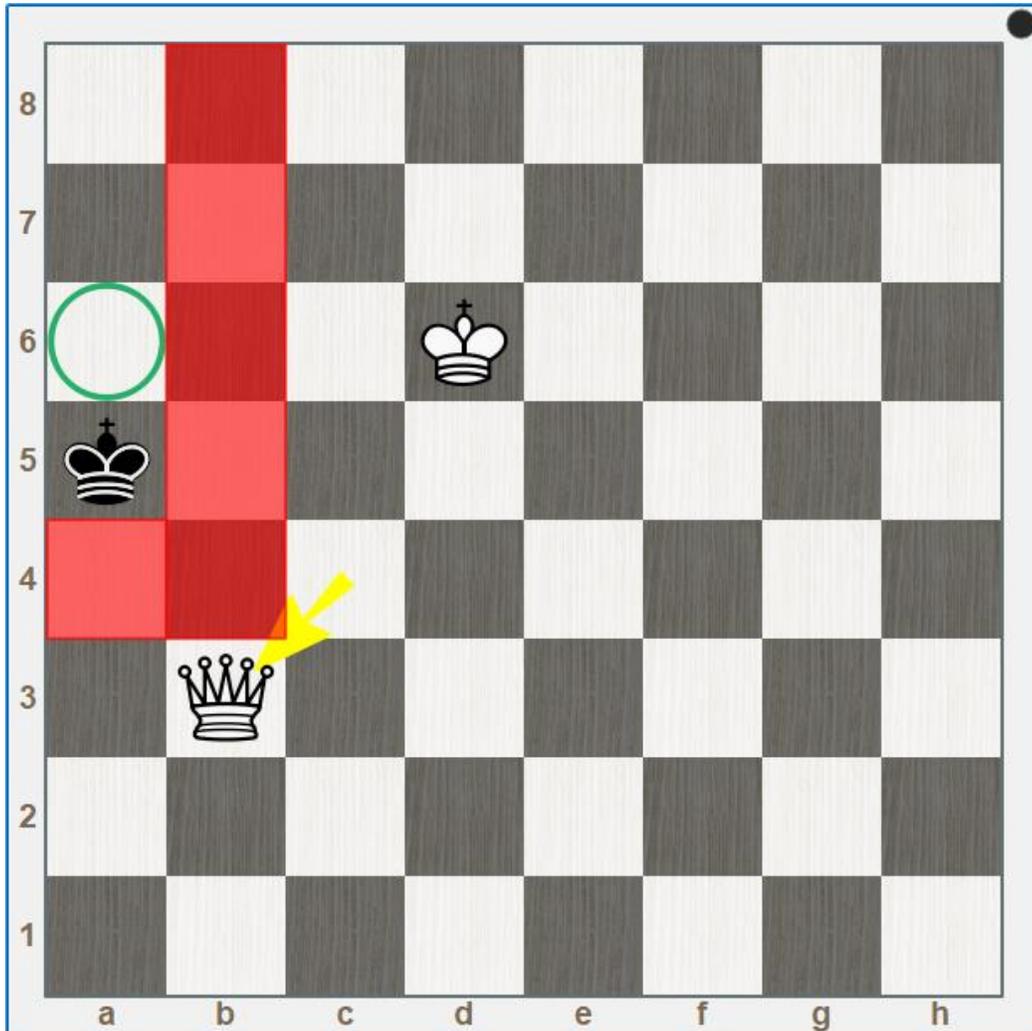
6. Rd6 o rei avança para impedir que o adversário retorne a coluna **d**, e deixa a dama livre para atacar novamente.



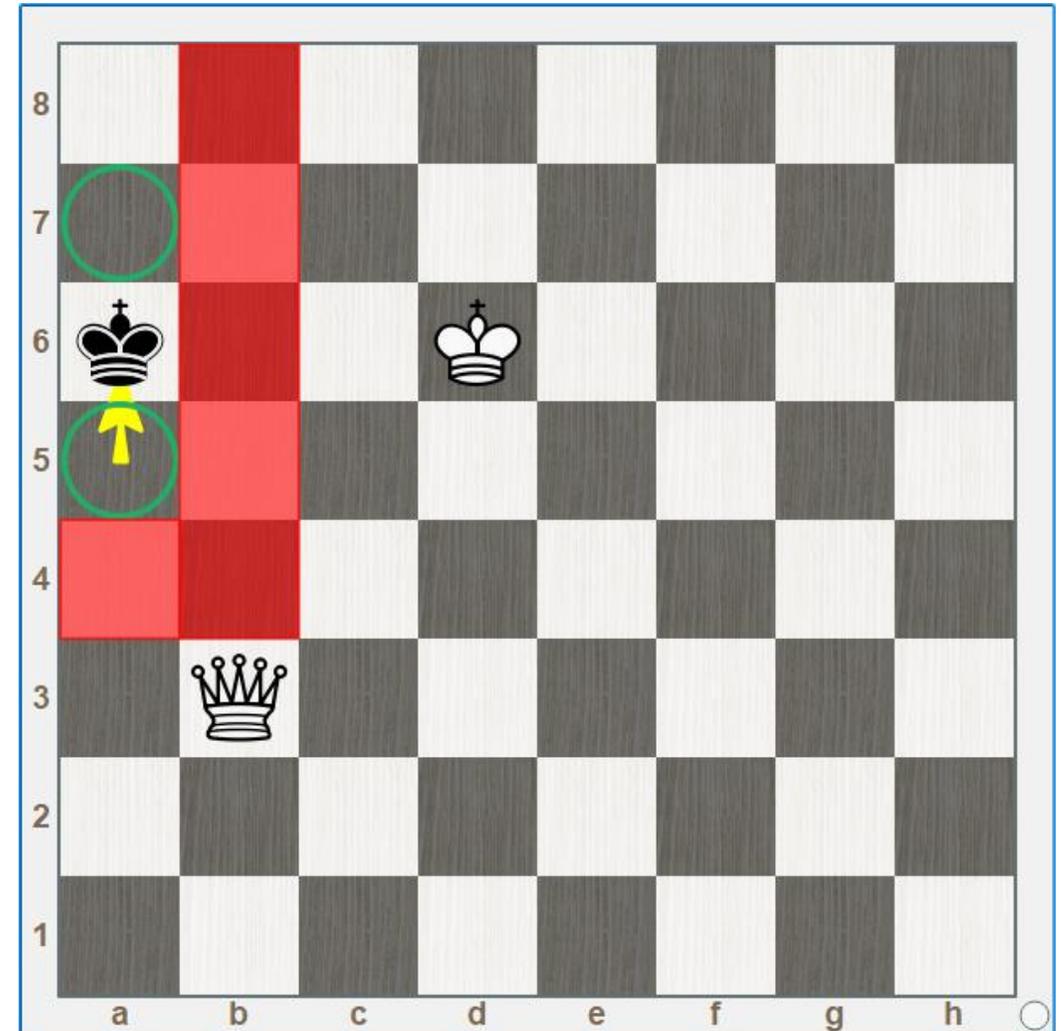
6....Ra5 as pretas tentam forçar um empate, pois se na ânsia de restringir o espado do adversário o rei branco avançar para **c6**, as pretas não estarão em xeque mas também não terão nenhum lance para fazer, ou seja: empate por afogamento.



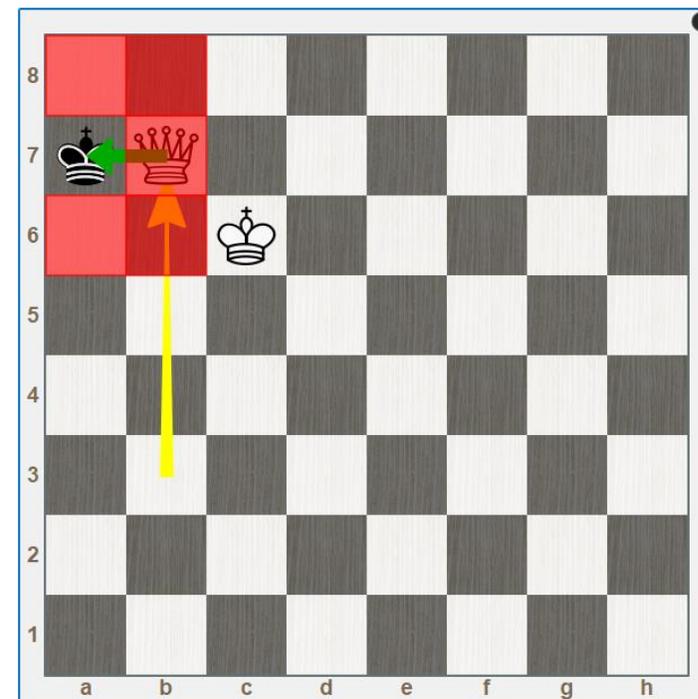
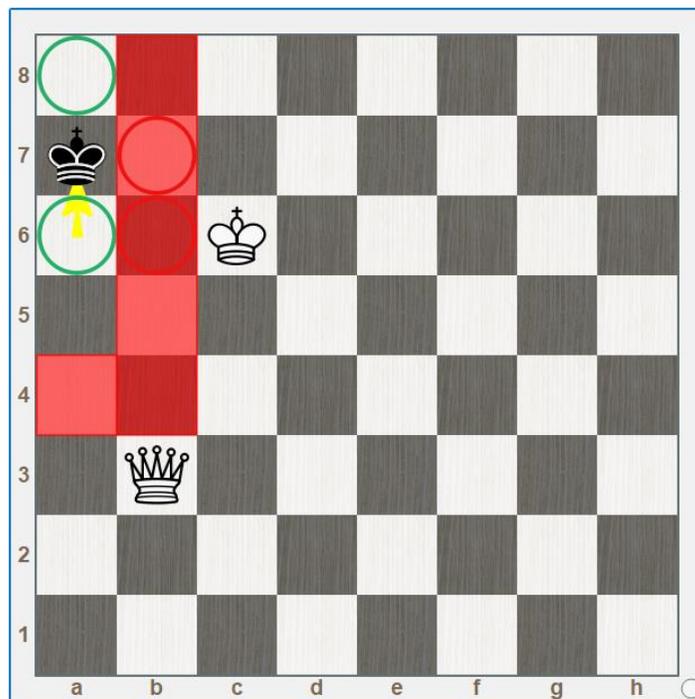
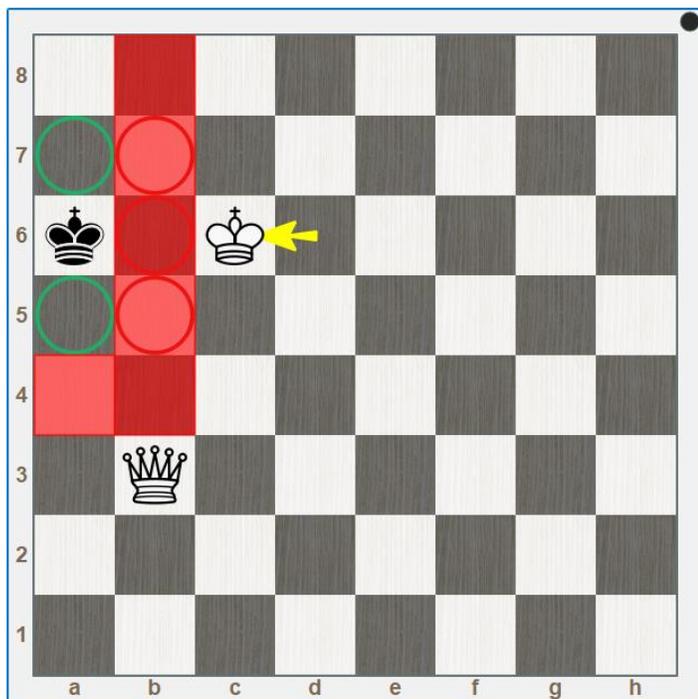
7. **Db3**, as brancas retiram a coluna **b** do adversário, restringindo seu movimentos à parte da coluna **a**.



7...**Ra6** o rei preto não tem outra opção a não ser fugir para um canto.

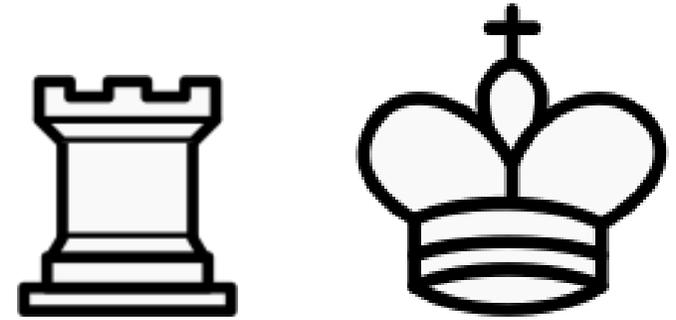


8. **Rc6** o rei branco avança para próximo do rei adversário, controlando a coluna **b** e permitindo o avanço da dama. 8....**Ra7**, o mate é inevitável qualquer que seja a casa de fuga escolhida. 9. **Db7#**.



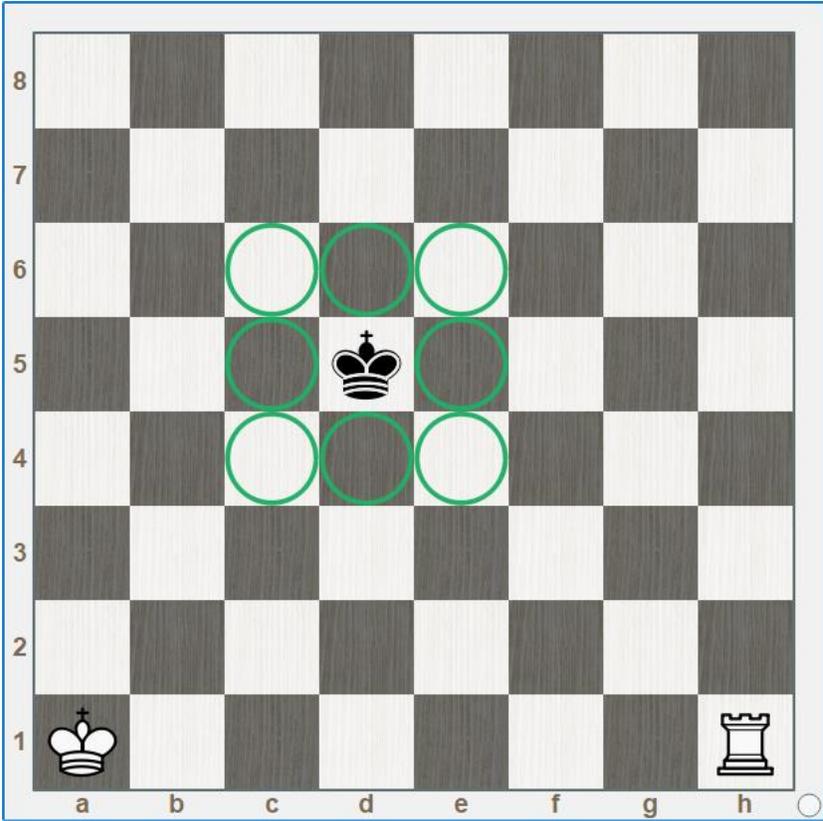
Torre e Rei.

- Necessita do apoio do rei para dar Xeque Mate.
- Se busca restringir o espaço do rei contrário até reduzir a somente uma fila ou coluna, onde receberá mate.



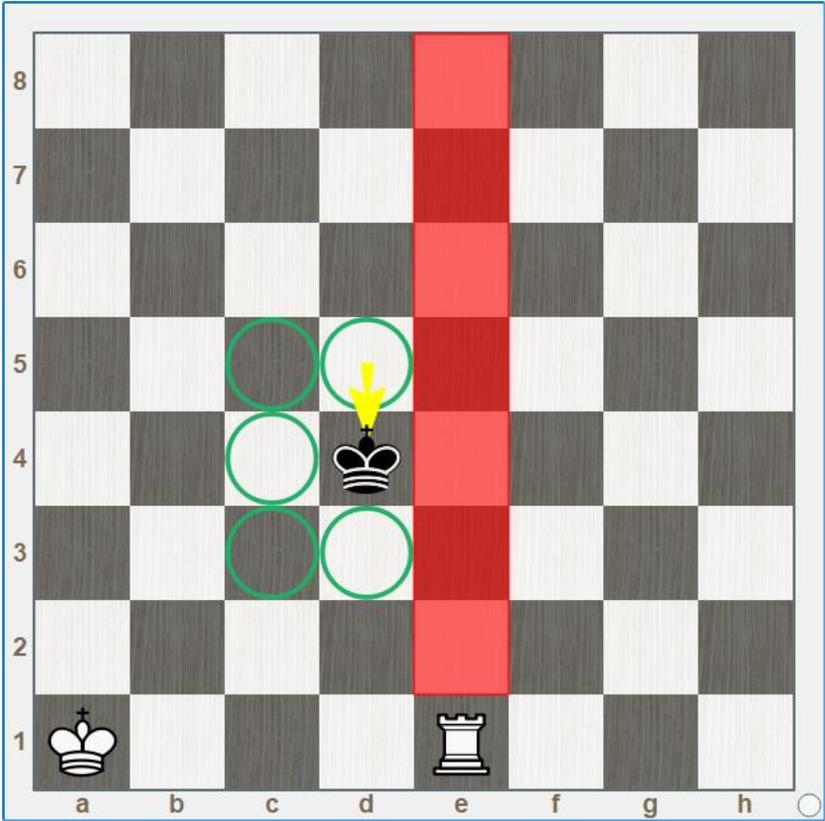
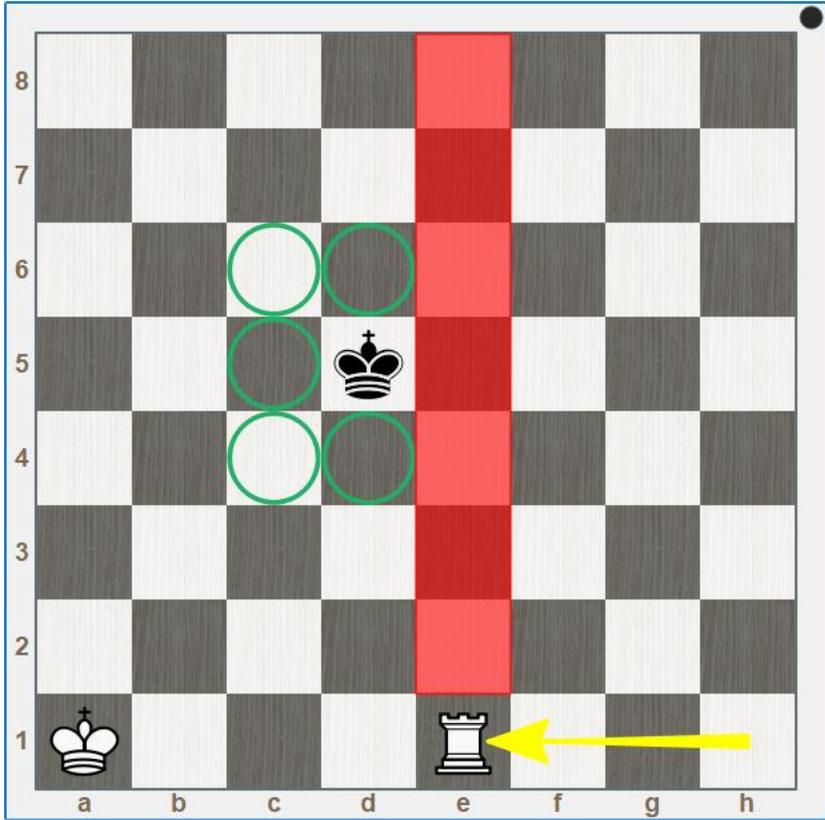
vs



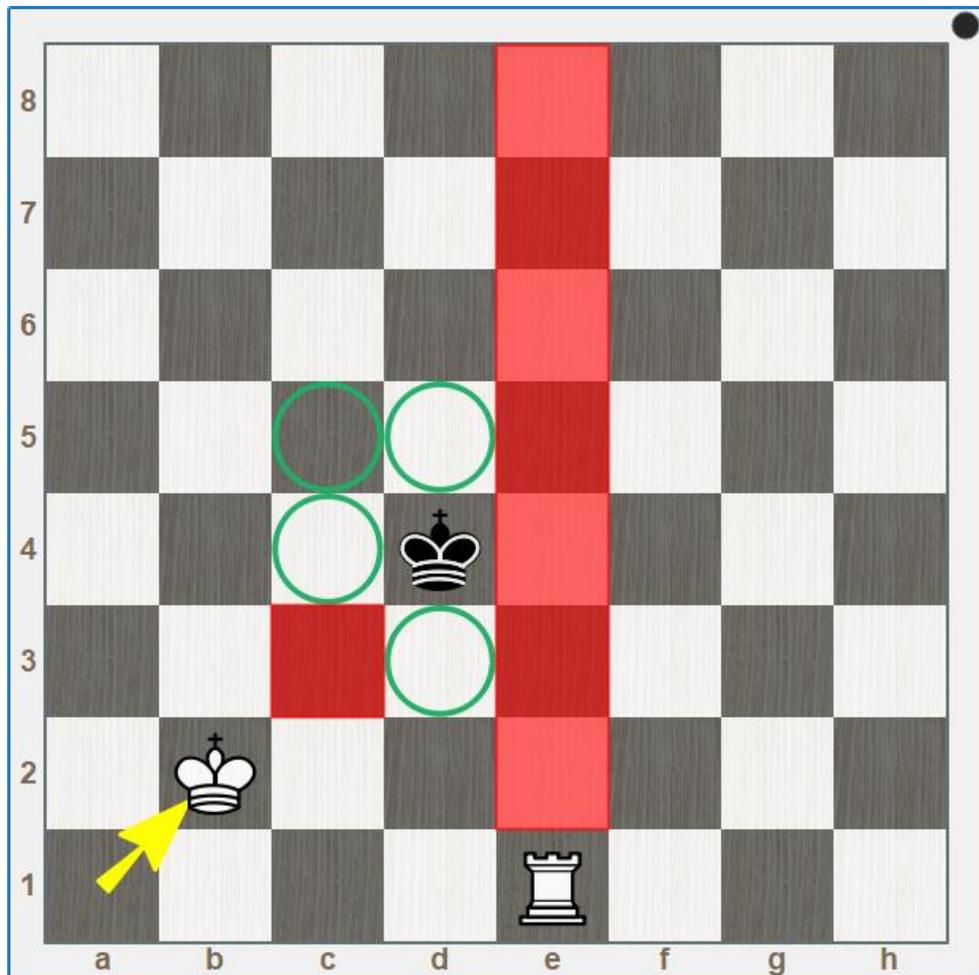


1.Te1 esta jogada limita a mobilidade do rei. Agora só é possível mover-se dentro da ala da dama e a quantidade de casas possíveis de serem movidas diminuiu para apenas 5.

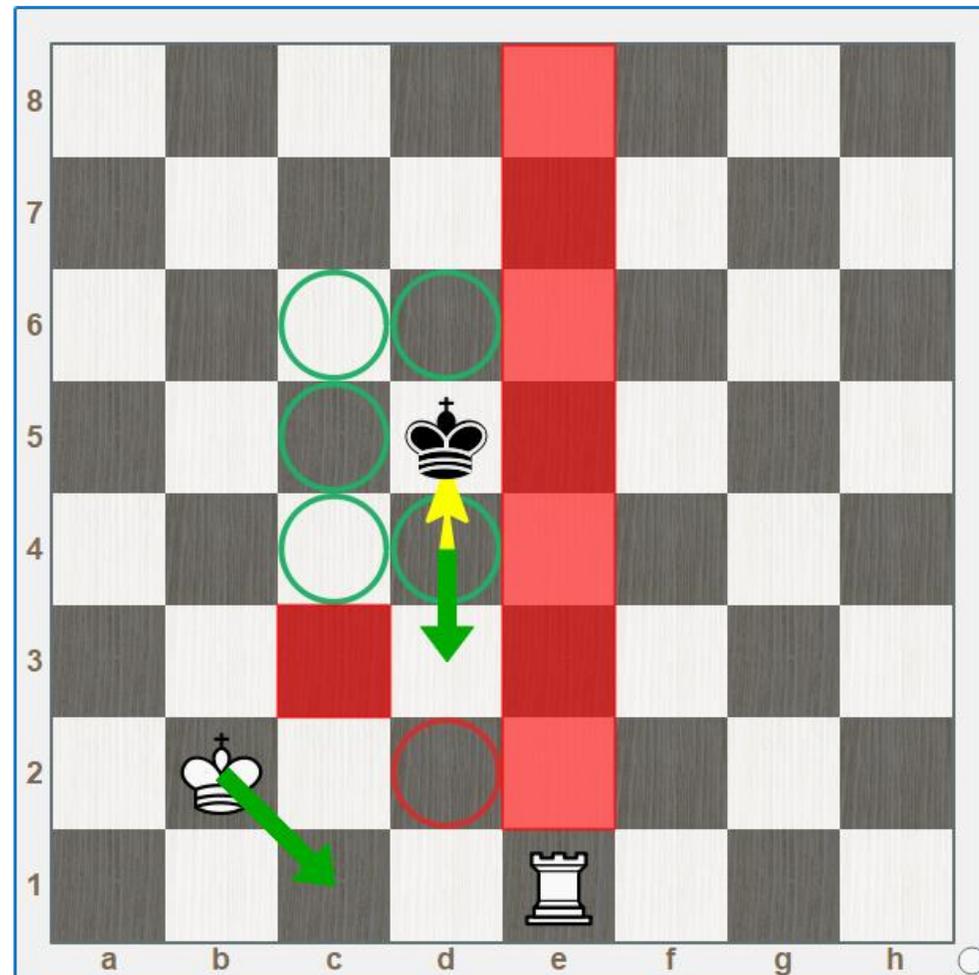
Na posição inicial, o rei em desvantagem tem sua mobilidade máxima, podendo mover-se para 8 casas.



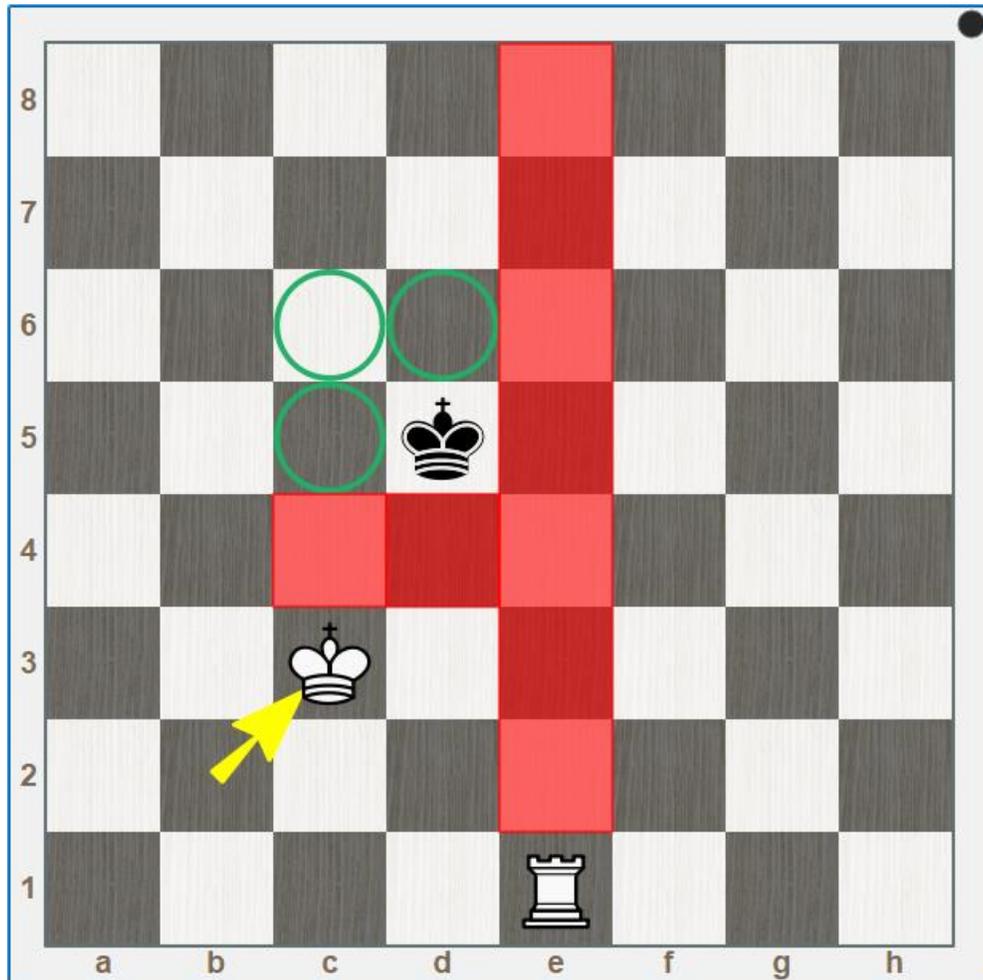
1....Rd4. O rei resiste em recuar para lateral do tabuleiro e move-se na direção da torre, buscando chegar a casa **d2** atacando a torre.



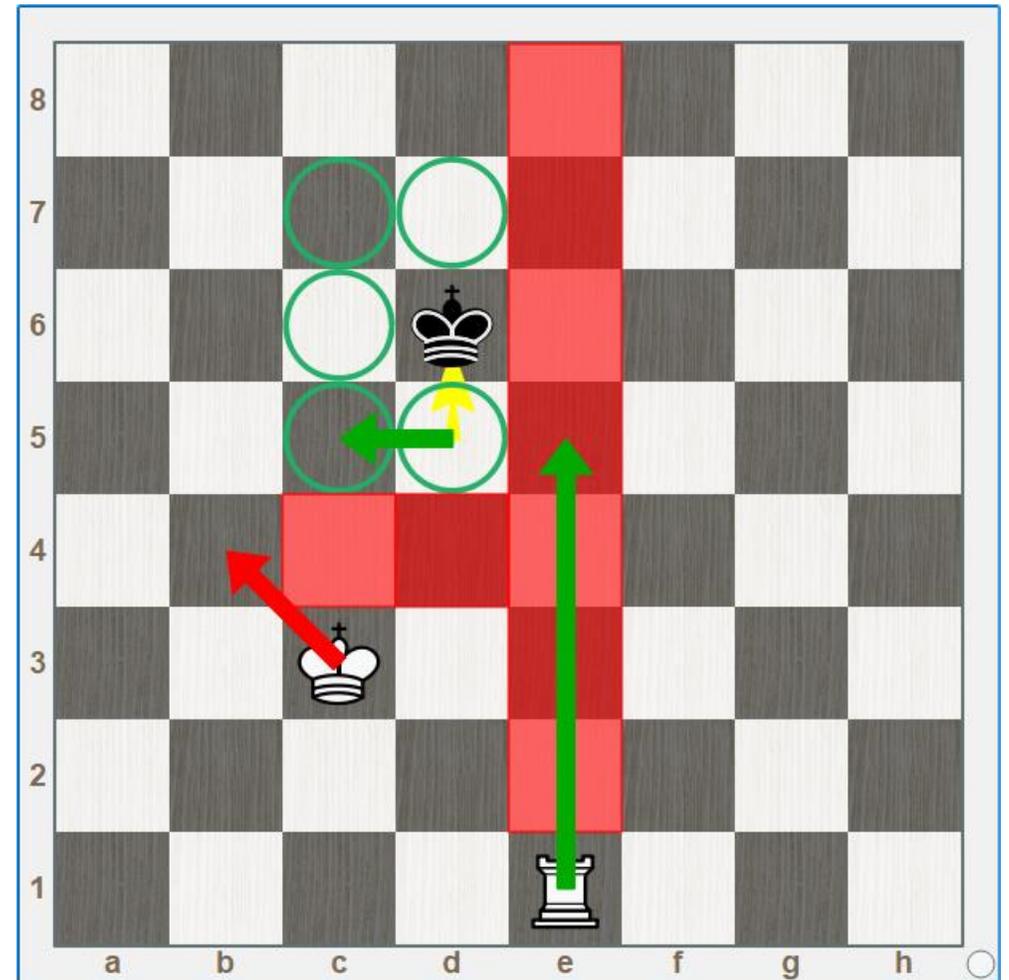
2.Rb2 o rei avança retirando a casa **c3** do adversário.



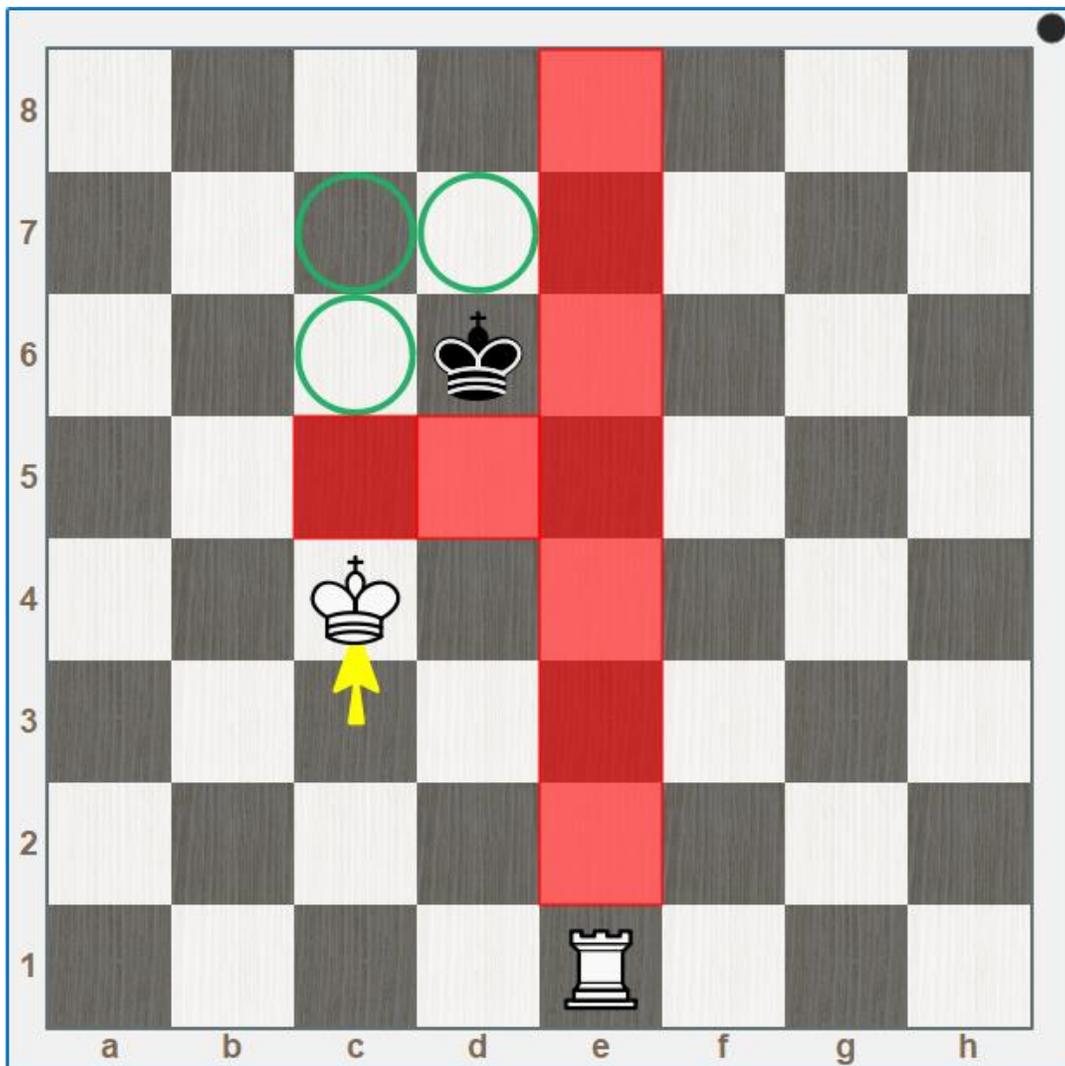
2....Rd5 o rei recua. Não adianta mais avançar para **2....Rd3** porque **3.Rc1** controla a casa **d2** impedindo o ataque à torre.



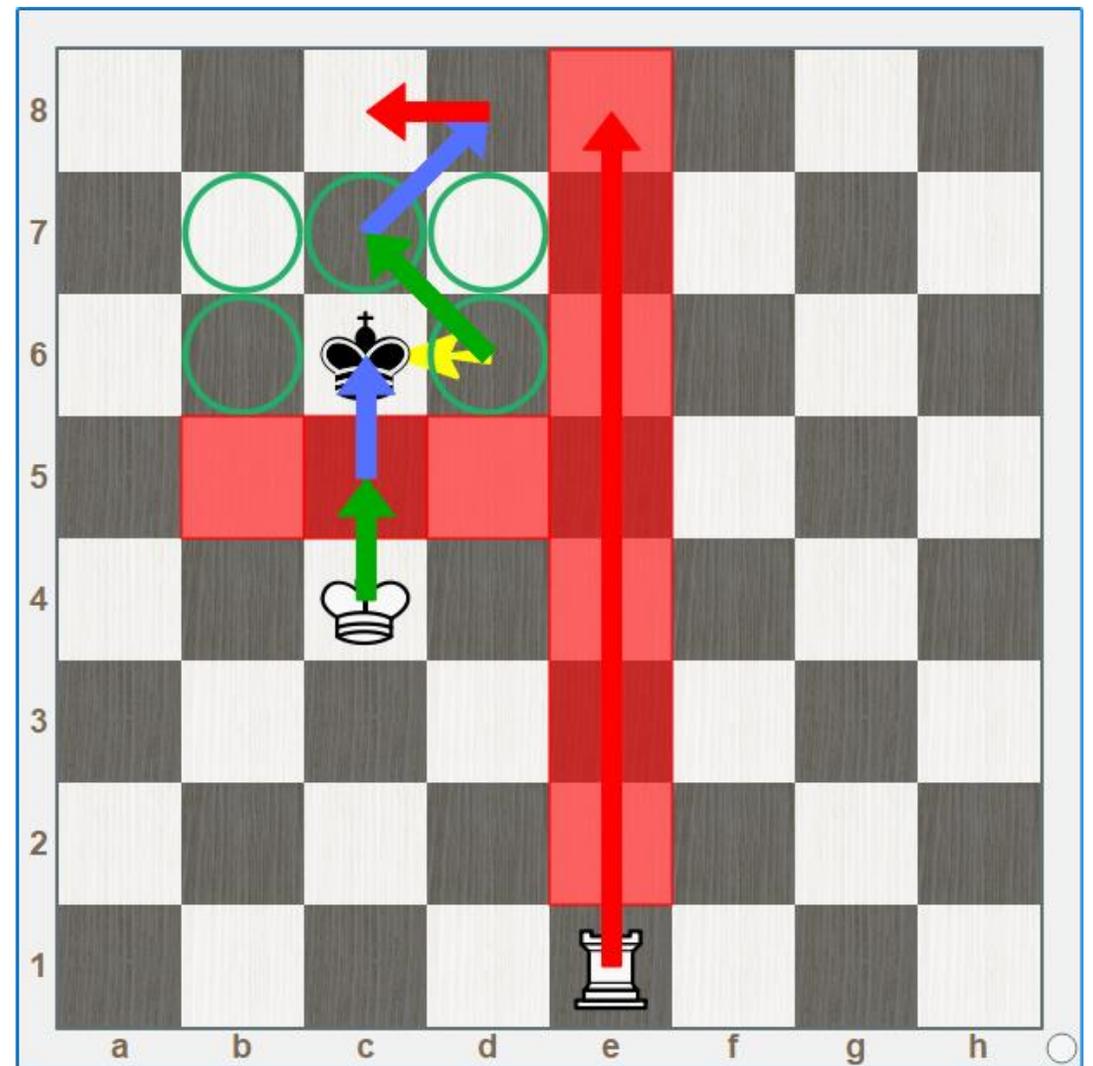
3.Rc3 o rei controla as casas **c4** e **d4** diminuindo a mobilidade do adversário.



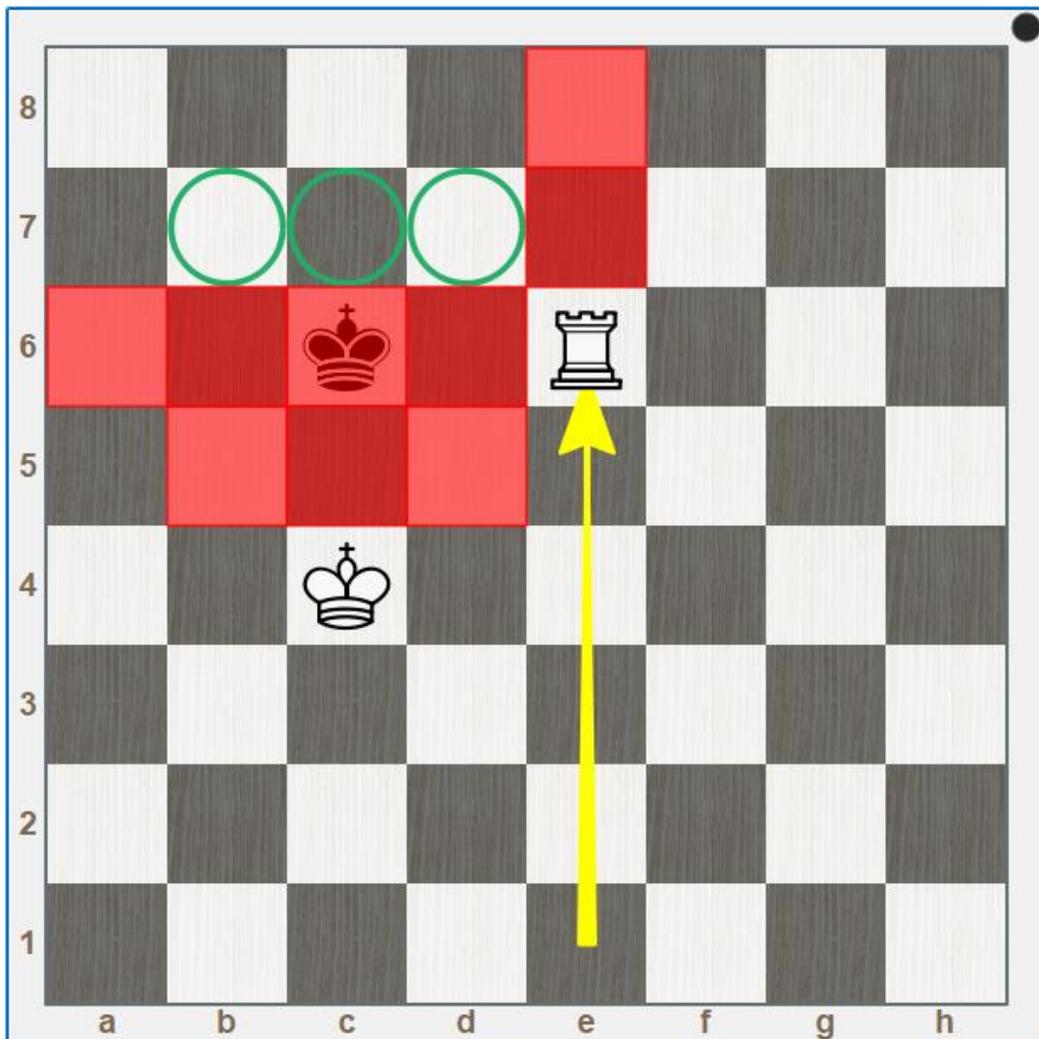
3....Rd6 o rei recua novamente. Se **3.....Rc5** para evitar recuar, ele se coloca em oposição ao rei de modo prejudicial, pois **4.Te5+** diminuiria o espaço e faria o rei recuar novamente.



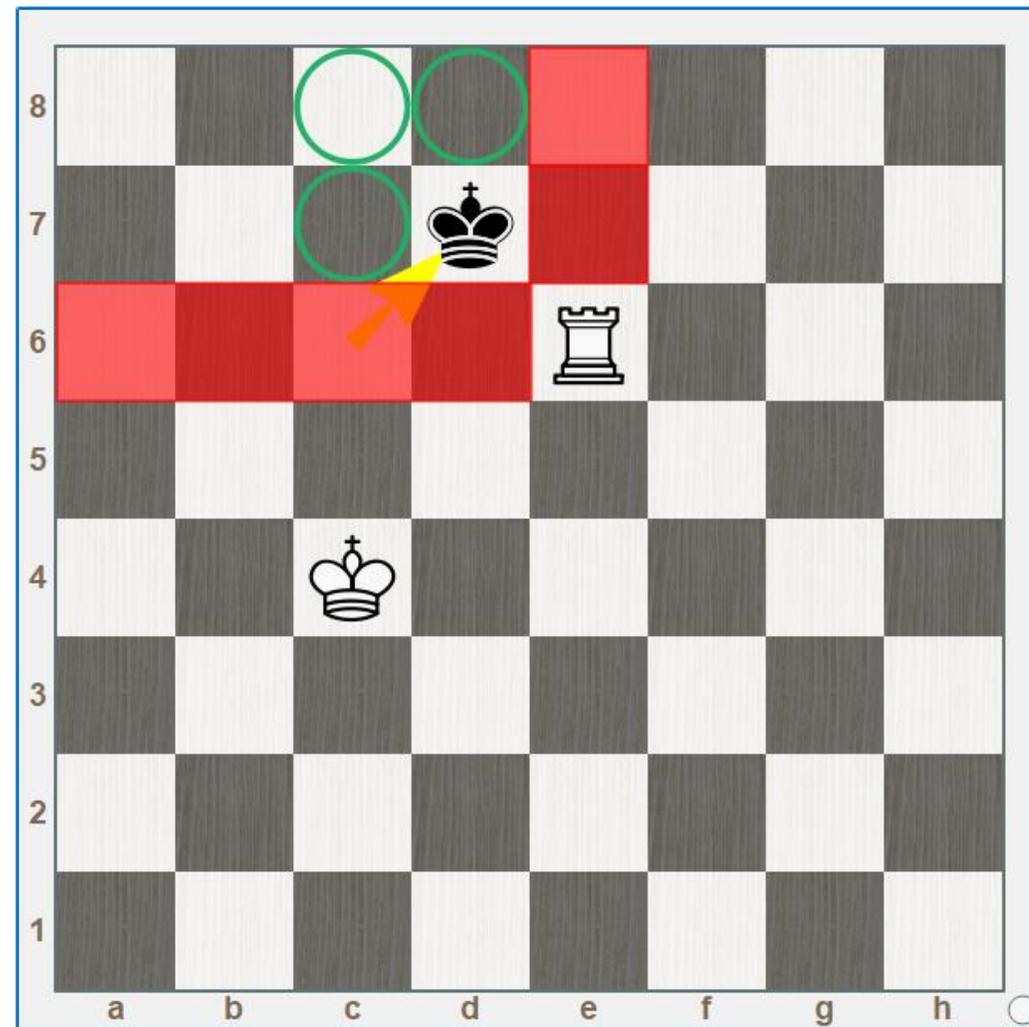
4. Rc4 o rei vai empurrando cada vez mais o adversário para trás.



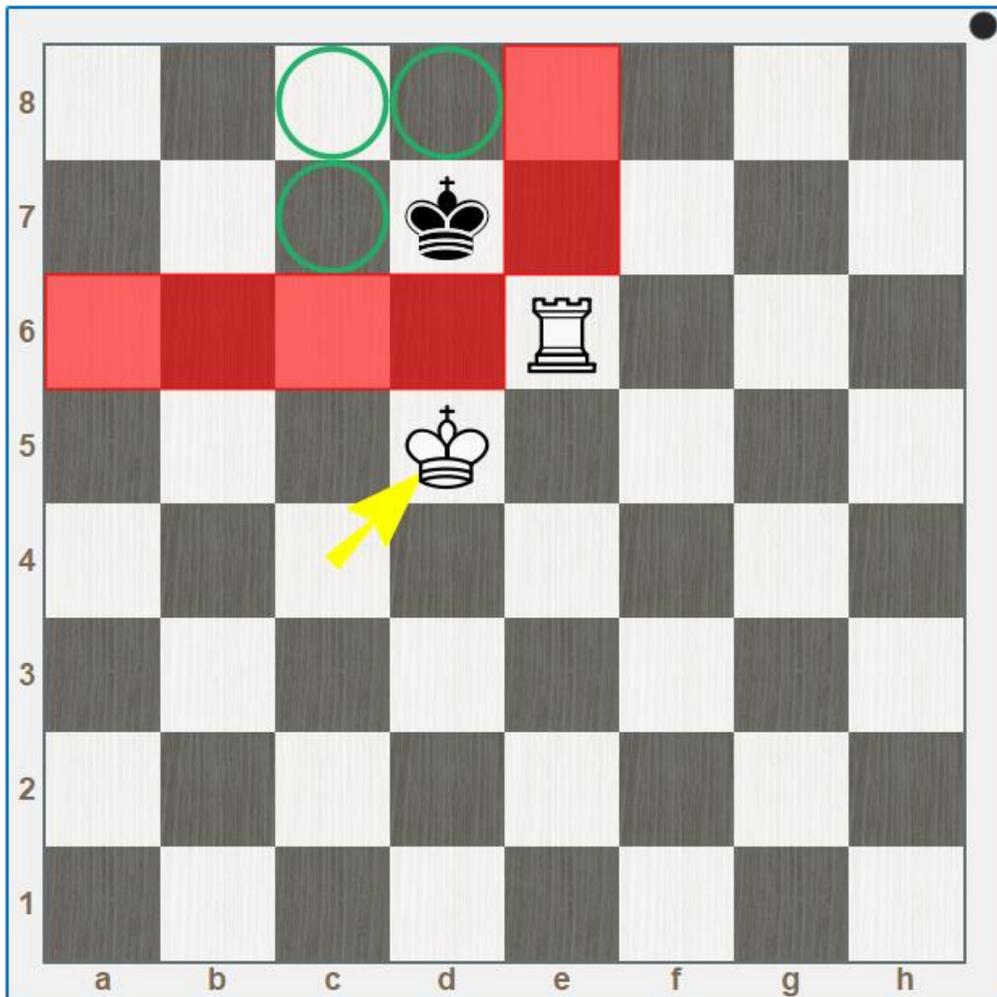
4....Rc6 o rei se recusa a recuar. Se 4....Rd7 5.Rc5 Rd8 6.Rc6 Rc8 7.Te8#. As pretas só facilitaria para o adversário.



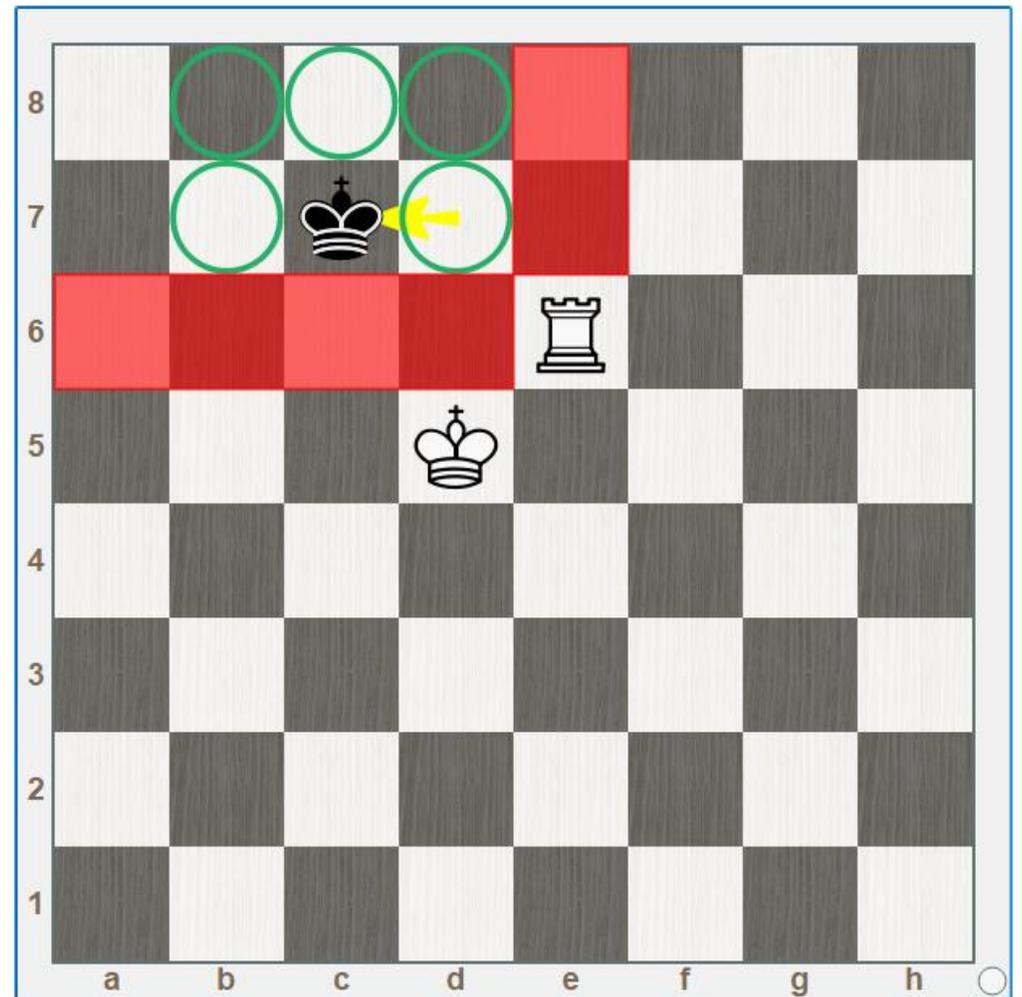
5.Te6+ a torre ataca o rei forçando o recuo, pois as outras casas de fuga **b5**, **c5** e **d5** estão controladas pelo rei branco.



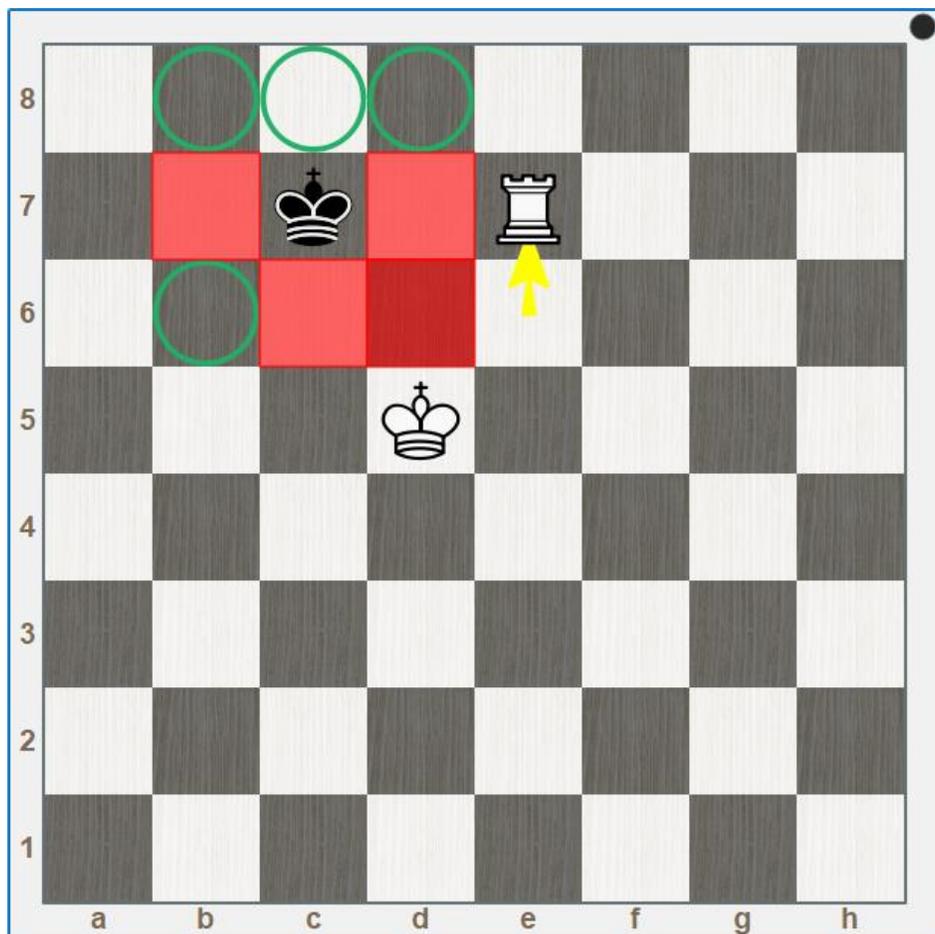
5....Rd7 se tenta atacar a torre para capturá-la gerando o empate ou se busca que a torre recue liberando a coluna **e** ou a **6ª fila** para o rei ter mais espaço.



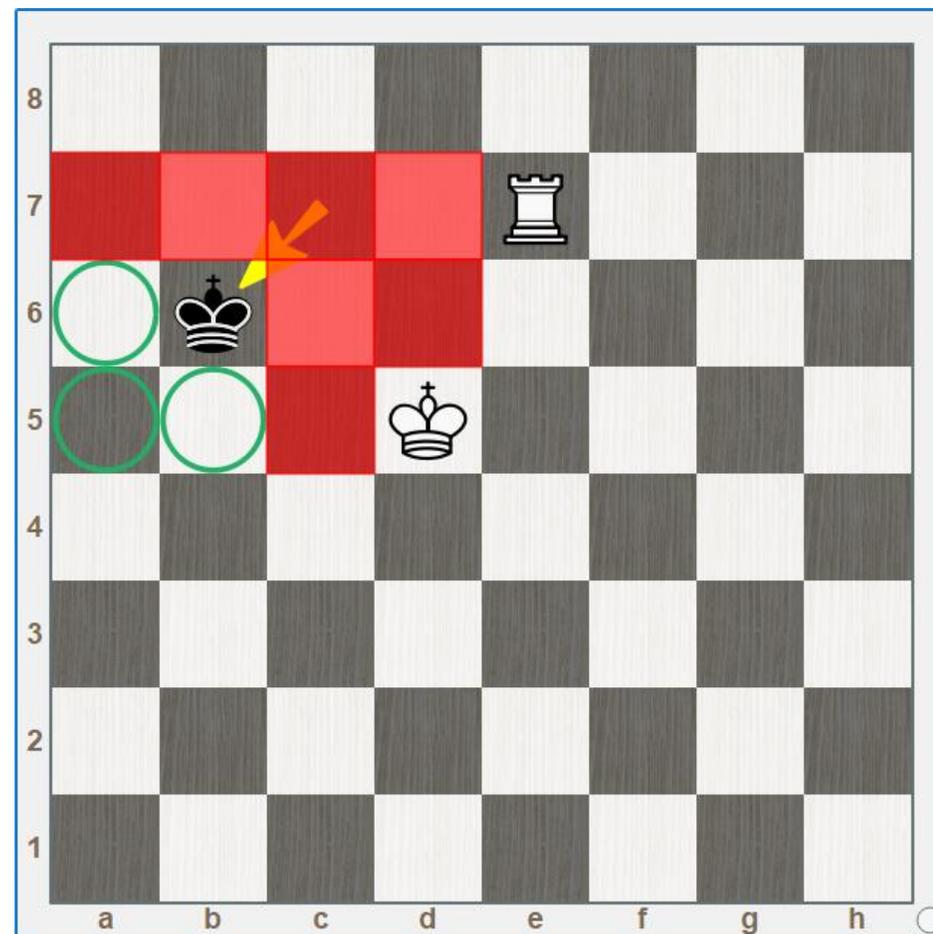
6.Rd5 o rei defende a torre.



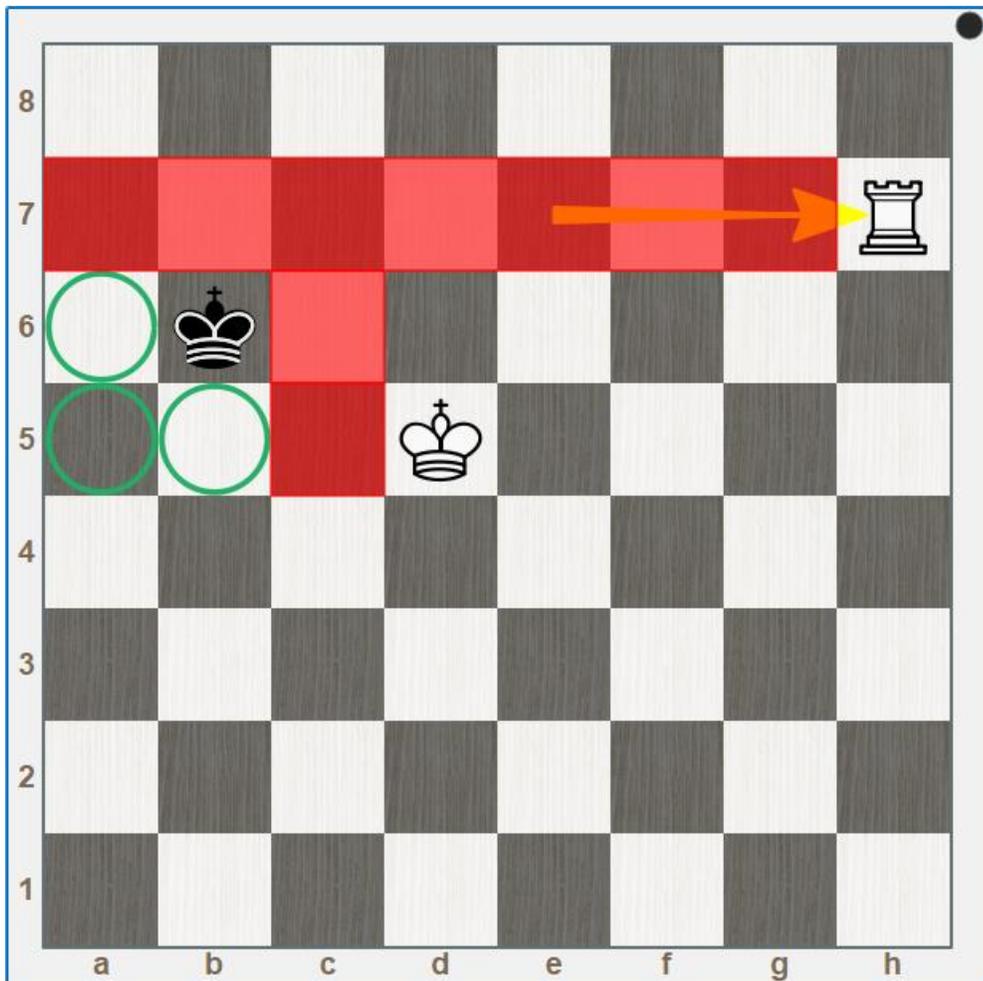
6....Rc7 o rei recua para onde possui mais espaço, pois *6...Rc8* ou *6....Rd8* estaria indo para a ultima fila onde terá menos espaço.



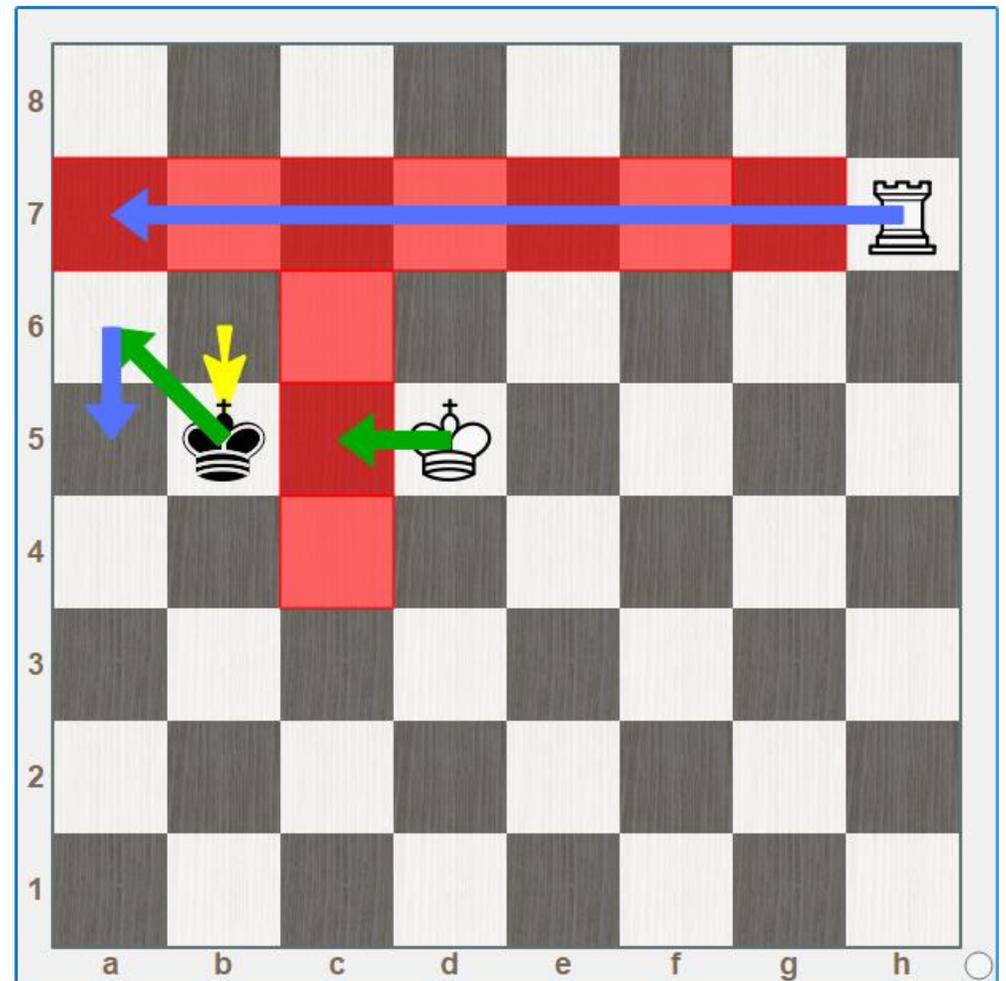
7.Te7+ a torre ataca rei, deixando como opção pra o rei recuar para a 8ª fileira ou para a coluna **b** via **b6**.



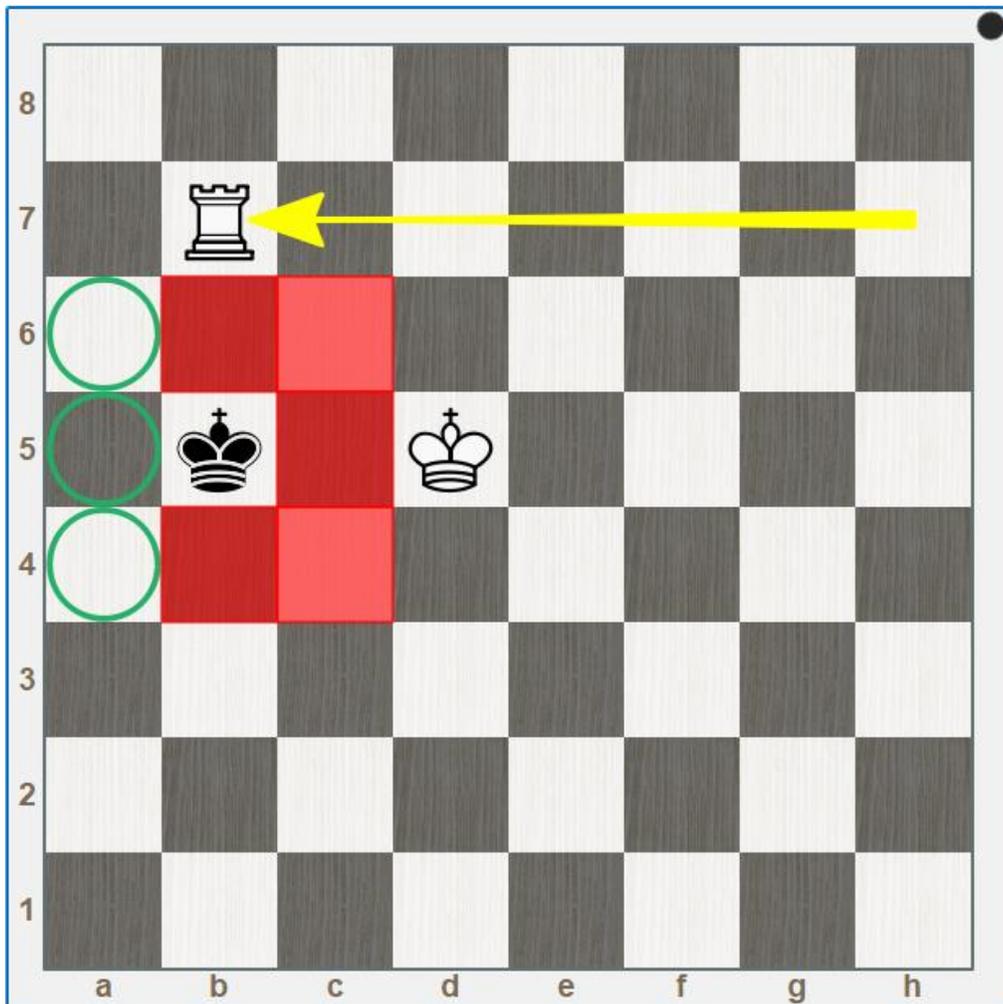
7....Rb6 o rei foge para a coluna **b** onde tem mais espaço pra fuga pois, na 8ª fileira ficaria limitado a apenas uma linha.



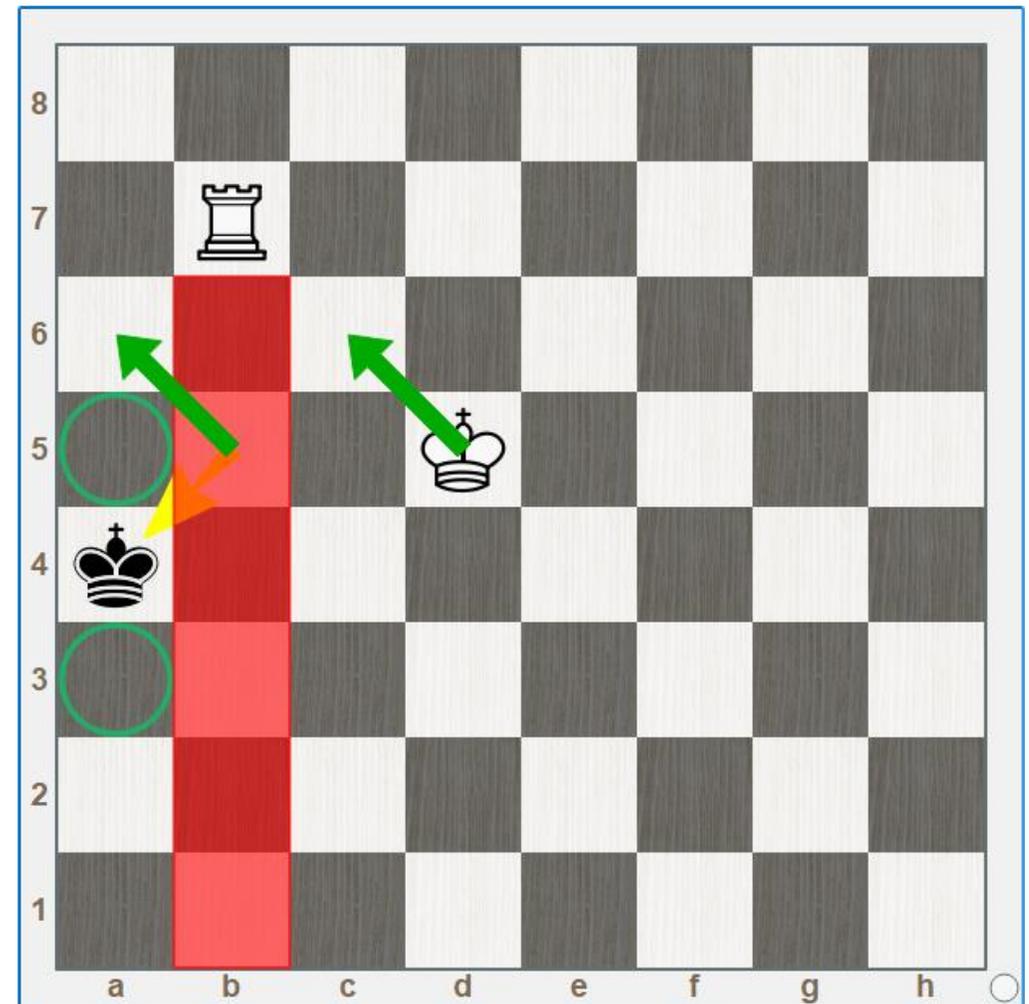
8.Th7. Uma jogada que passa a vez. Sendo agora a vez das pretas, elas não tem opção para boa jogada: ou o rei foge para a coluna **a** onde ficará imprensado nela ou foge para **b5**, ficando em oposição ao rei, sendo posteriormente empurrado para coluna **a** pela torre branca.



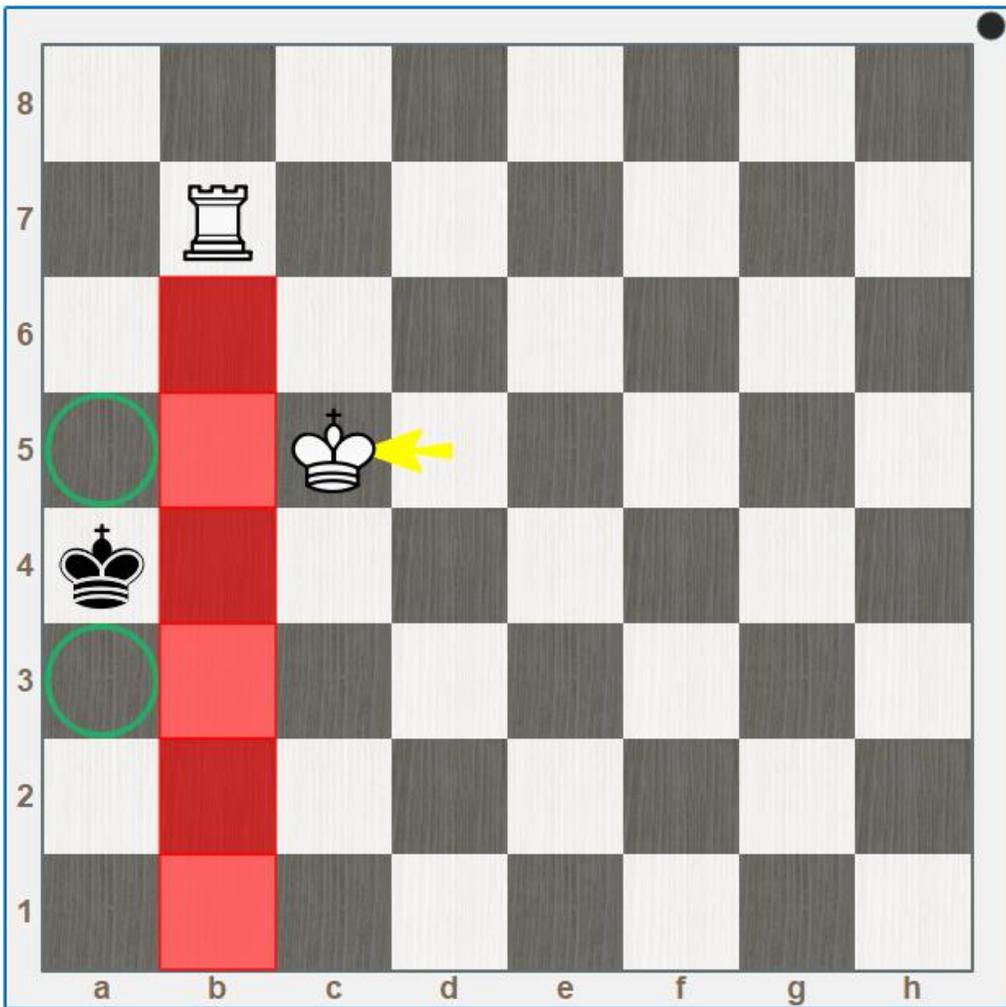
8....Rb5. O rei se nega a recuar e busca se manter na posição com maior número de casas de fuga possíveis. Se *8....Ra6 9.Rc5 Ra6 10.Ta7#*.



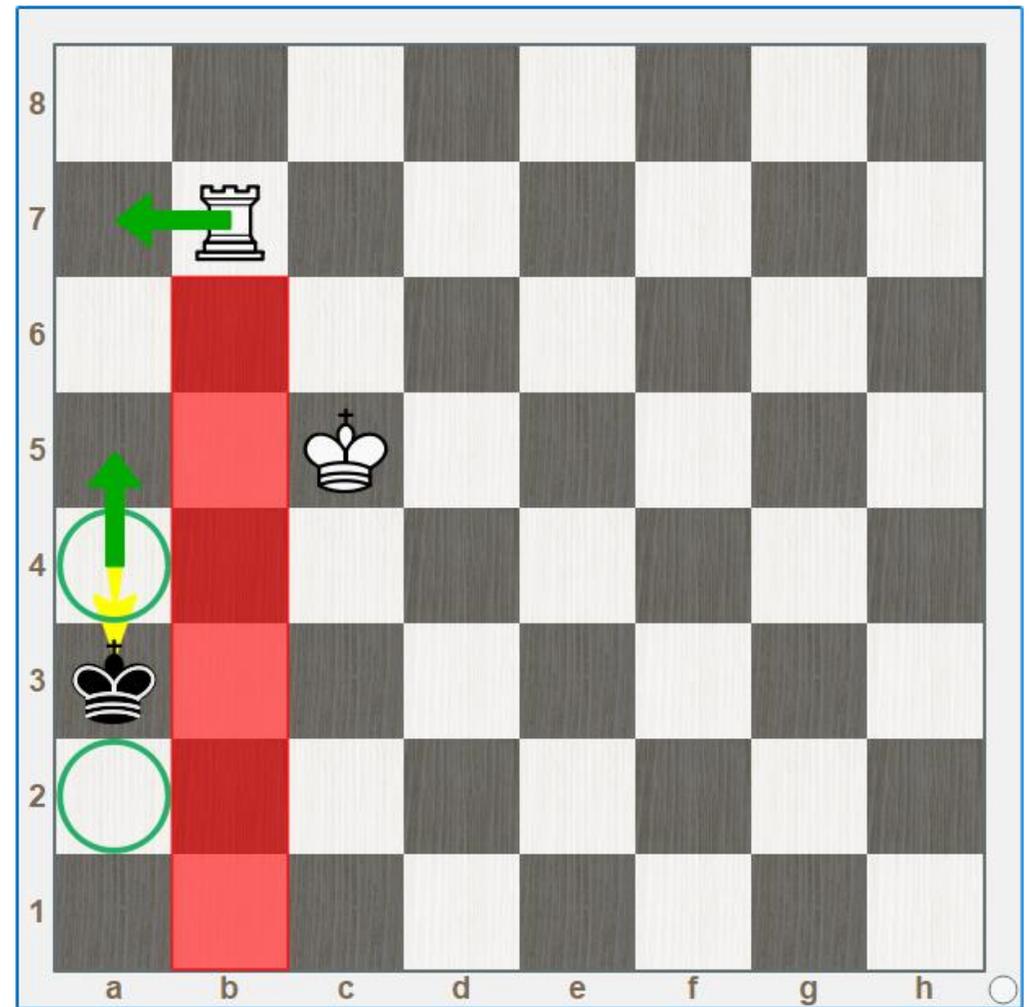
9.Tb7+. A torre ataca ao rei e, como este está em oposição ao rei adversário, é obrigado a recuar para a coluna **a**.



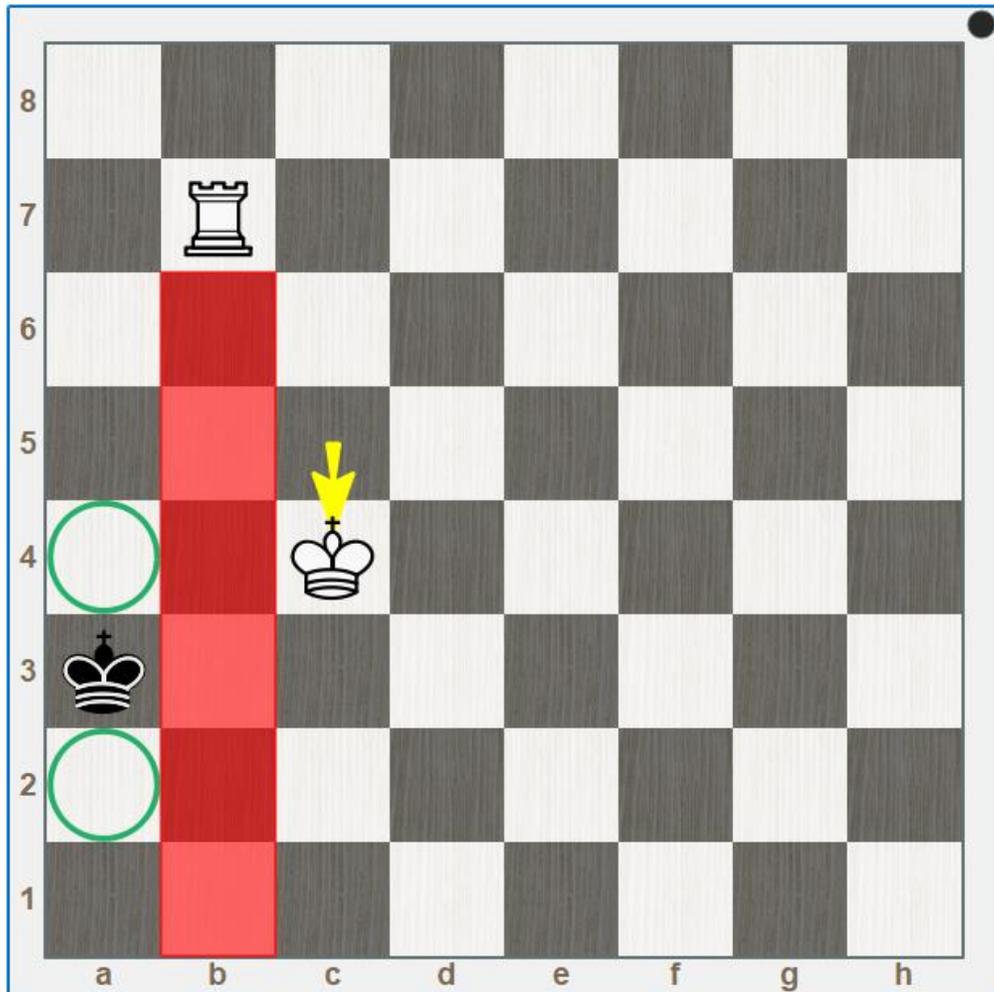
9....Ra4 o rei foge para evitar que o adversário ganhe a oposição. Se **9....Ra6** atacando a torre, **10.Rc6** defende a torre e de nada adiantou o ataque.



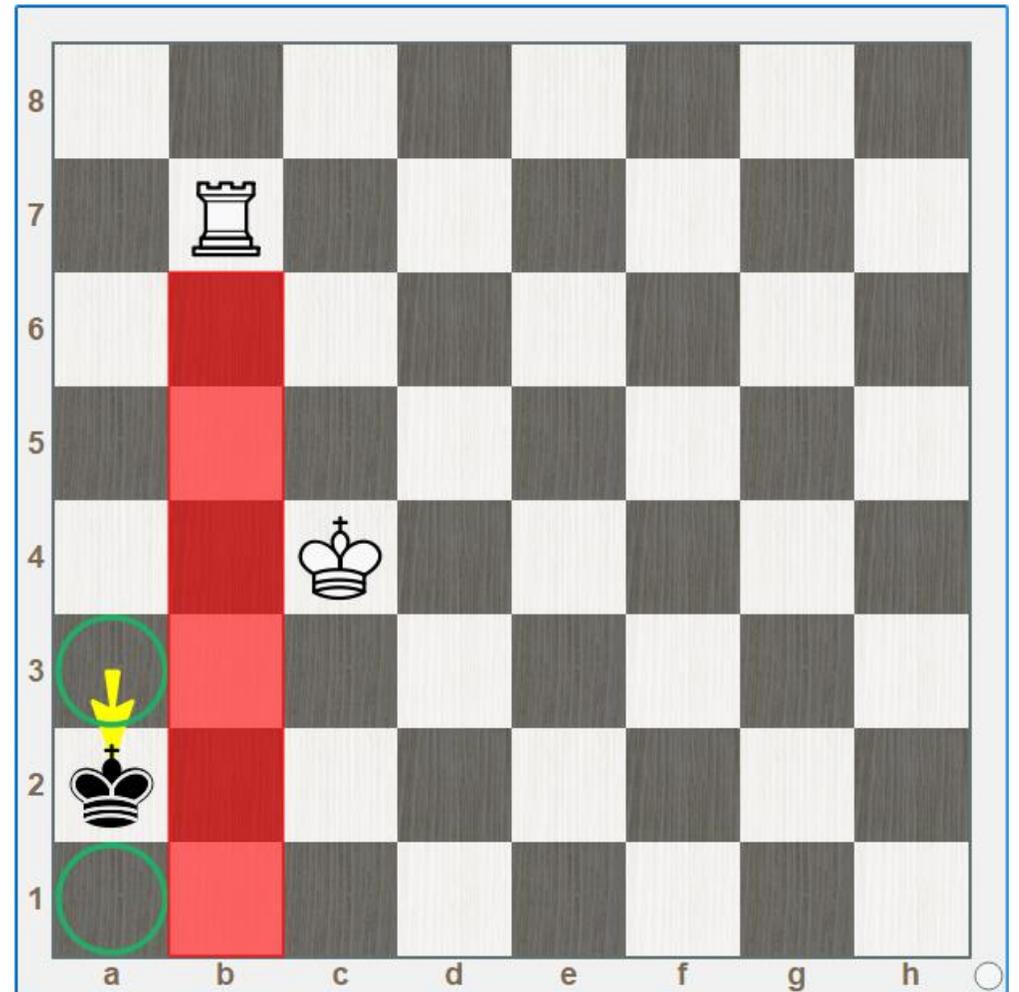
10.Rc5 o rei se posiciona para tentar cegar a situação de oposição ao rei.



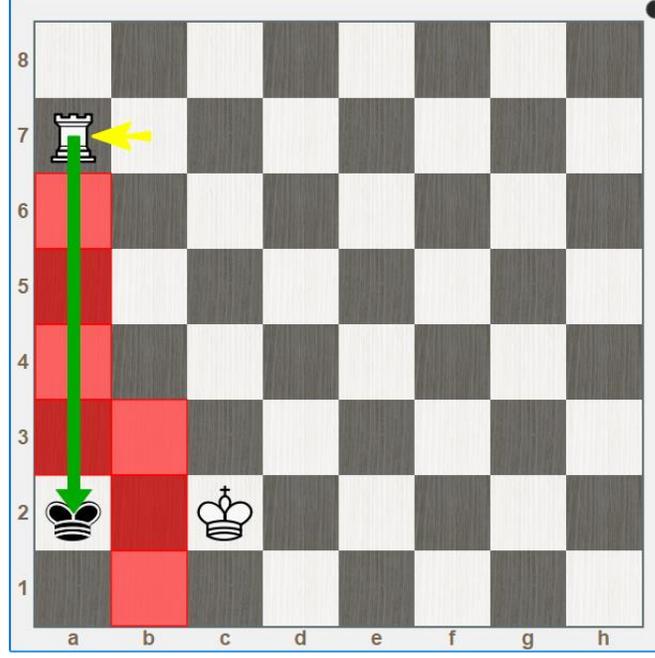
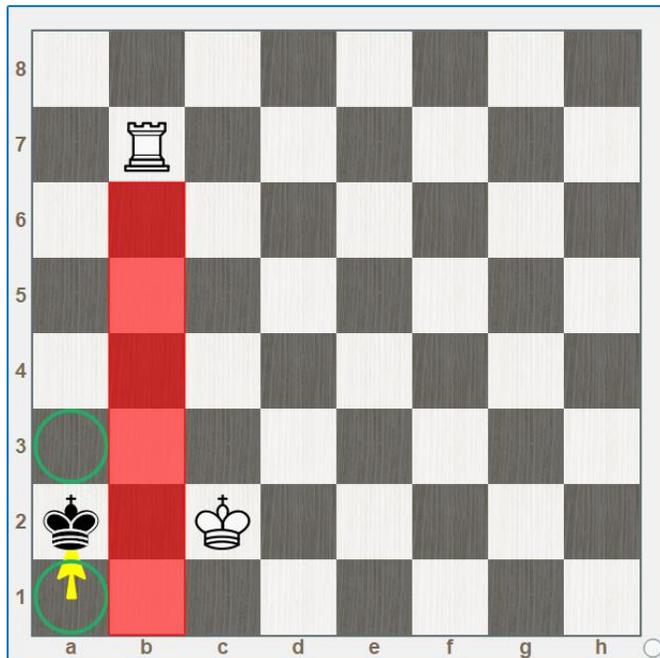
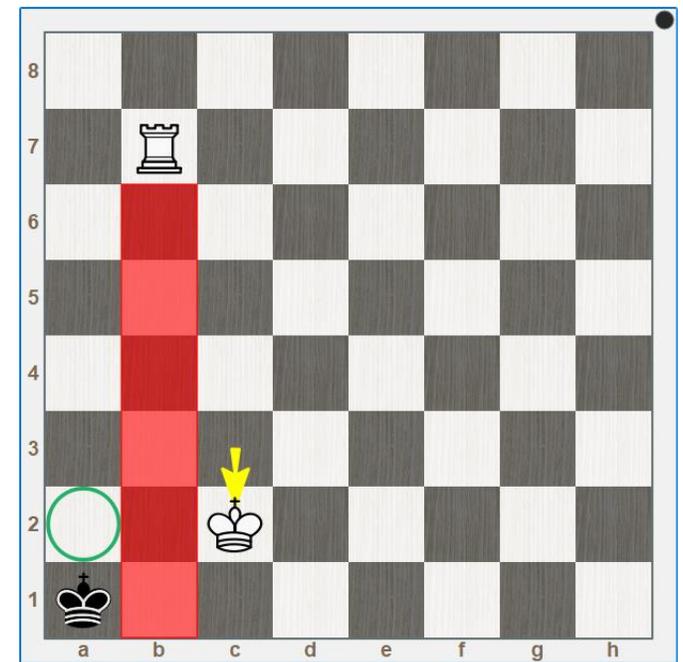
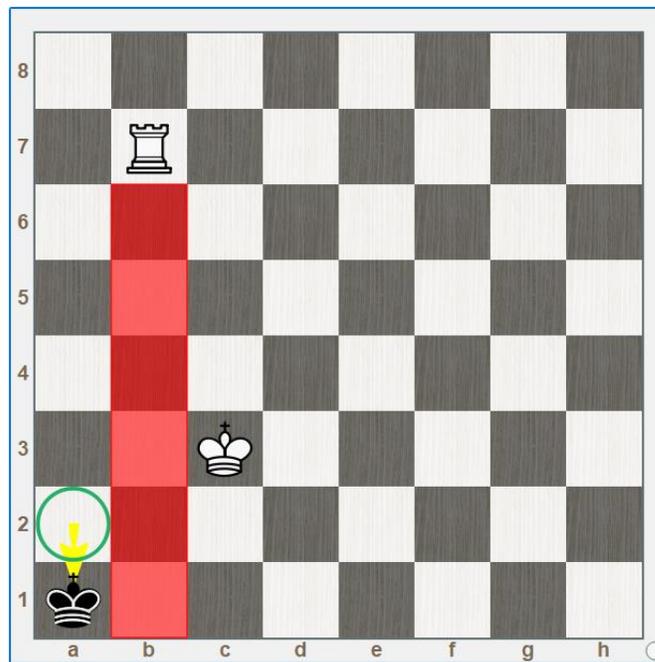
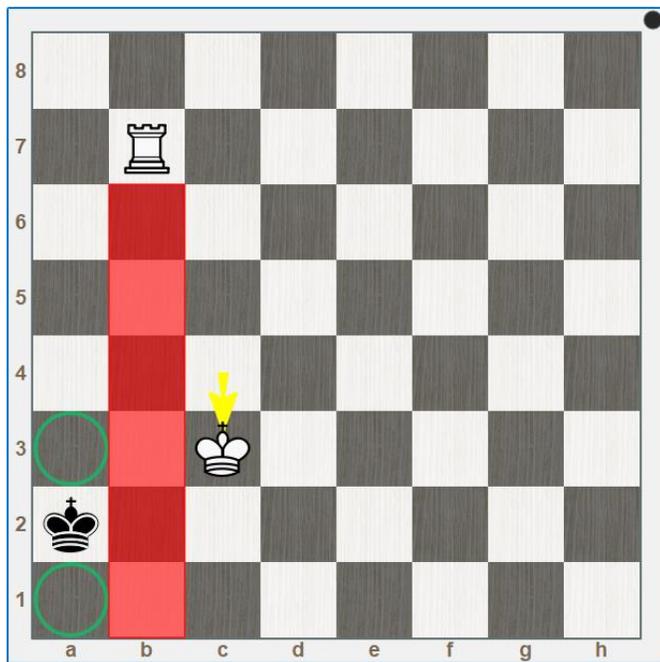
10...Ra3 única jogada, pois se 10...Ra5, 11.Ta7#.



11. Rc4 o rei avança na tentativa de ficar em oposição. Como em algum momento o rei preto terá que voltar e ficar frente a frente com o adversário, o mate é inevitável.



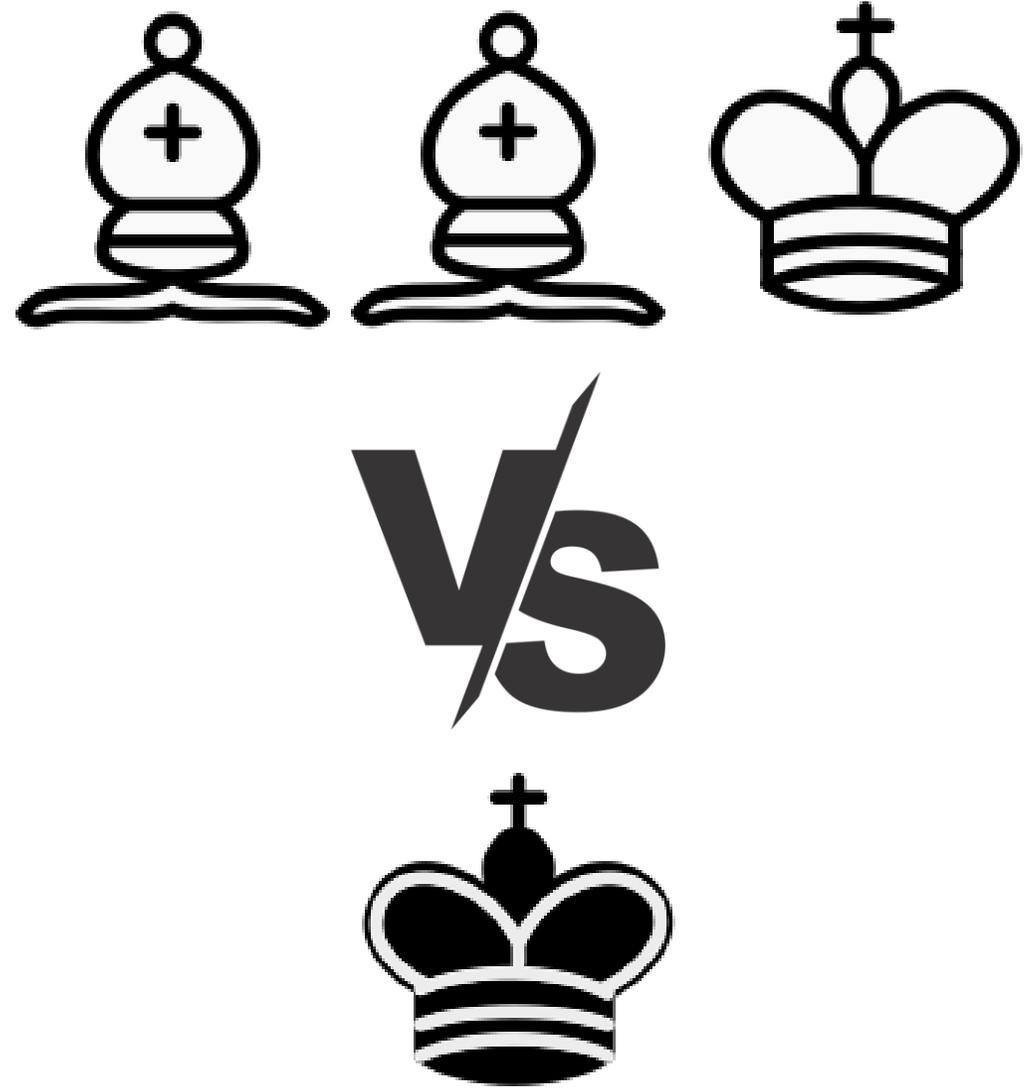
11....Ra2 em uma esperança sem sentido o rei continua tentando fugir da oposição.



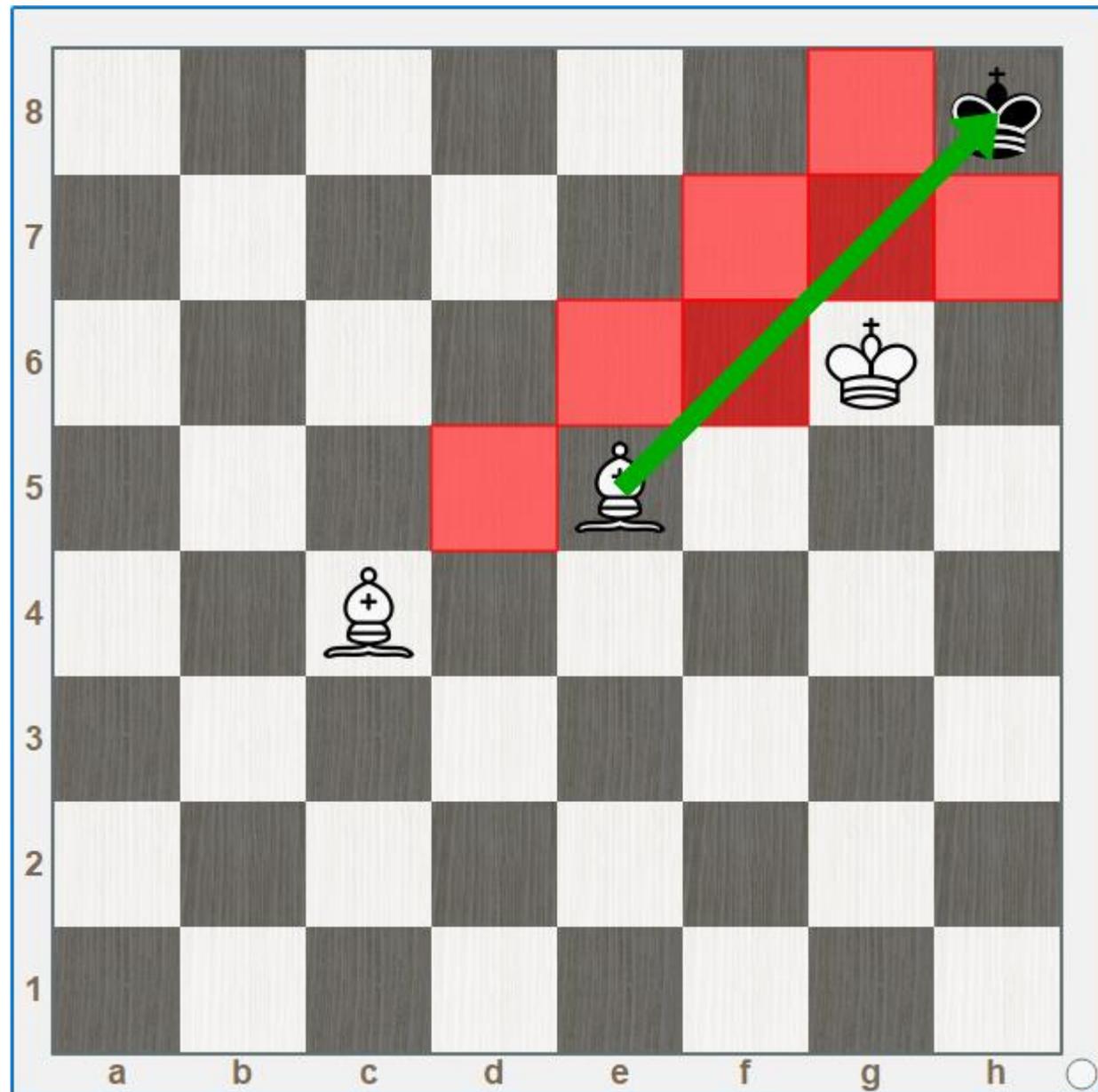
12. **Rc3 Ra1** as brancas perseguem as pretas enquanto as pretas tentam desviar da oposição. 13.**Rc2 Ra1** não há mais como o rei fugir da oposição. 14.**Ta7#**.

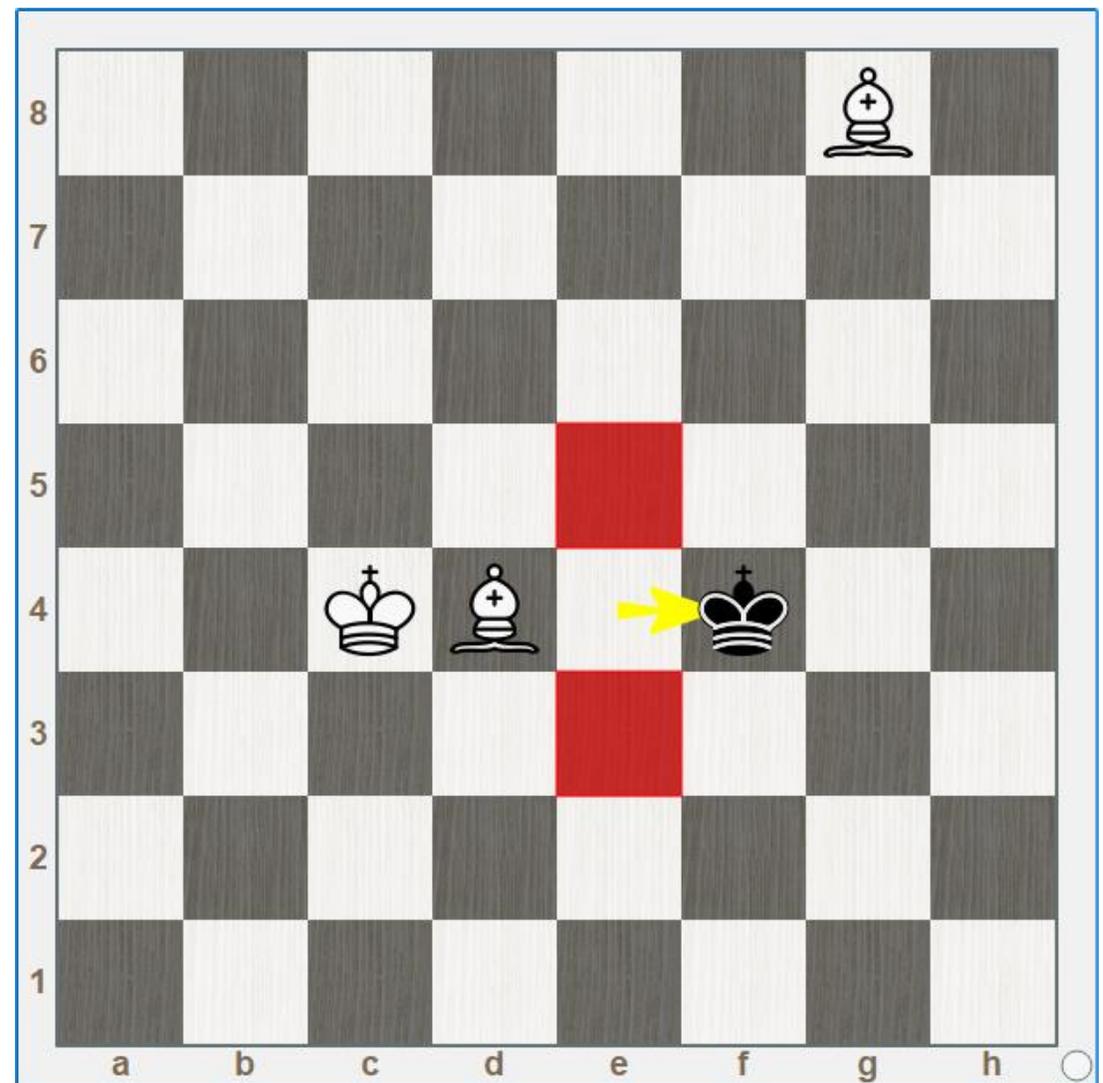
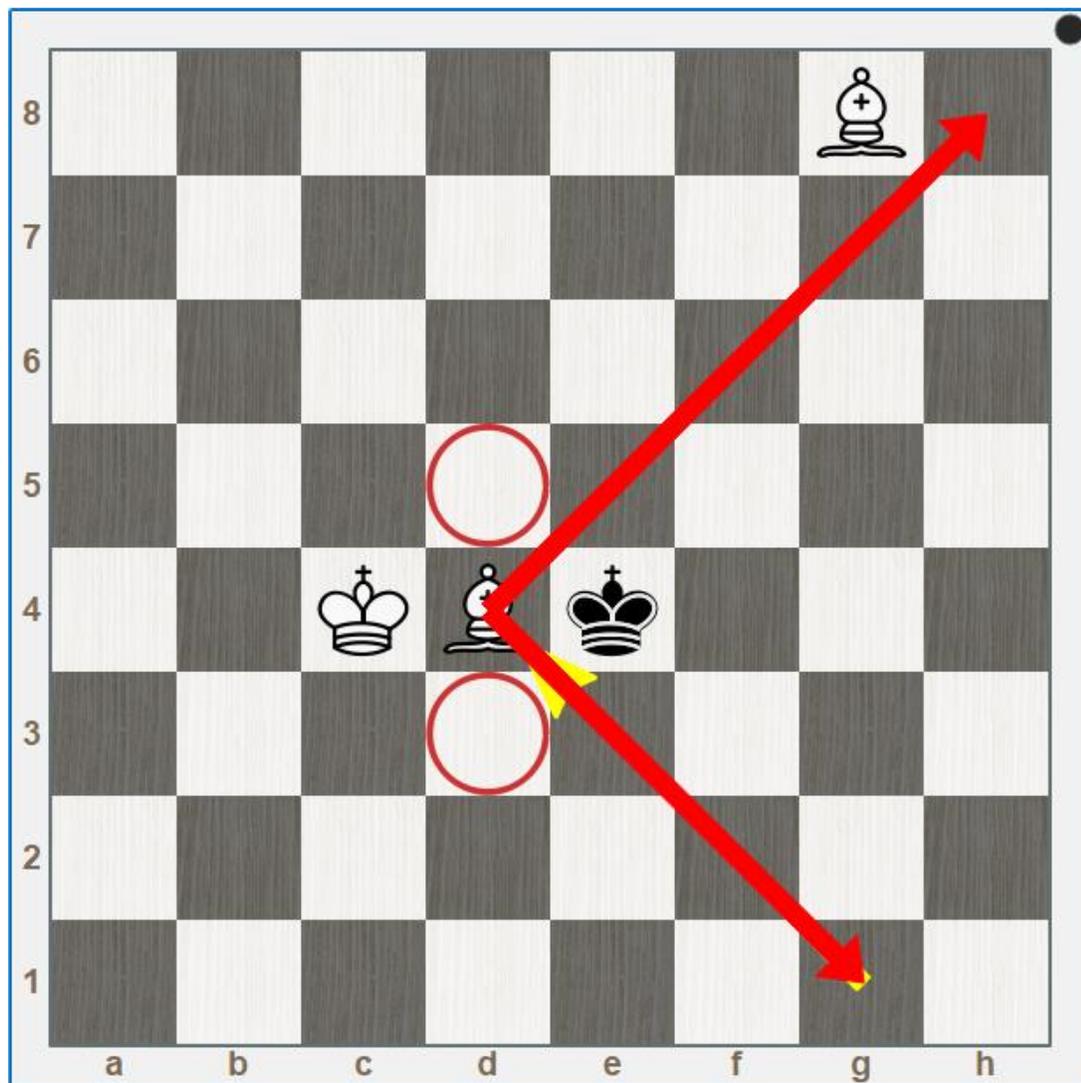
Dois Bispos e Rei.

- Necessita do apoio do rei para dar Xeque Mate.
- As casas de fuga do rei são restringidas por um dos bispos e o rei enquanto que o outro bispo dá xeque-mate.

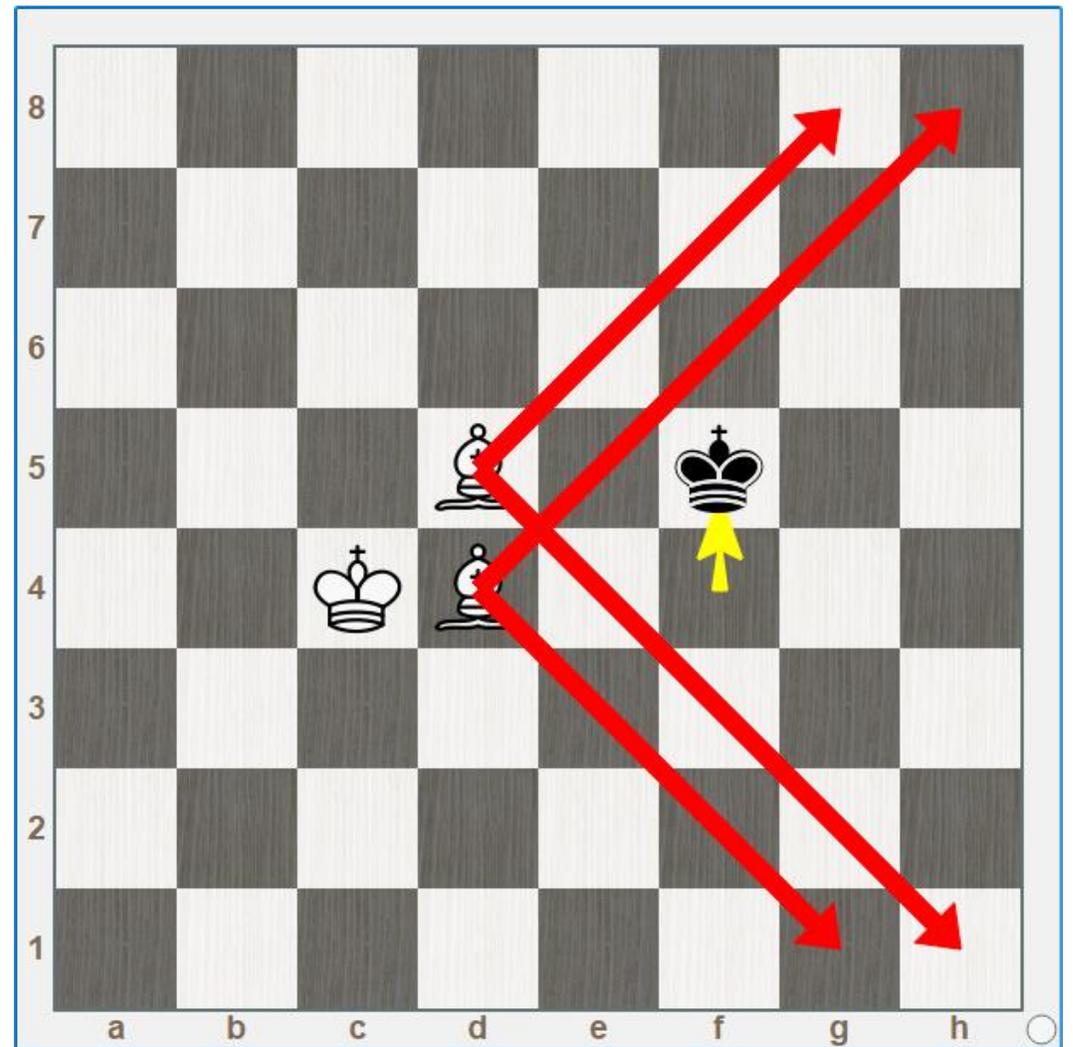
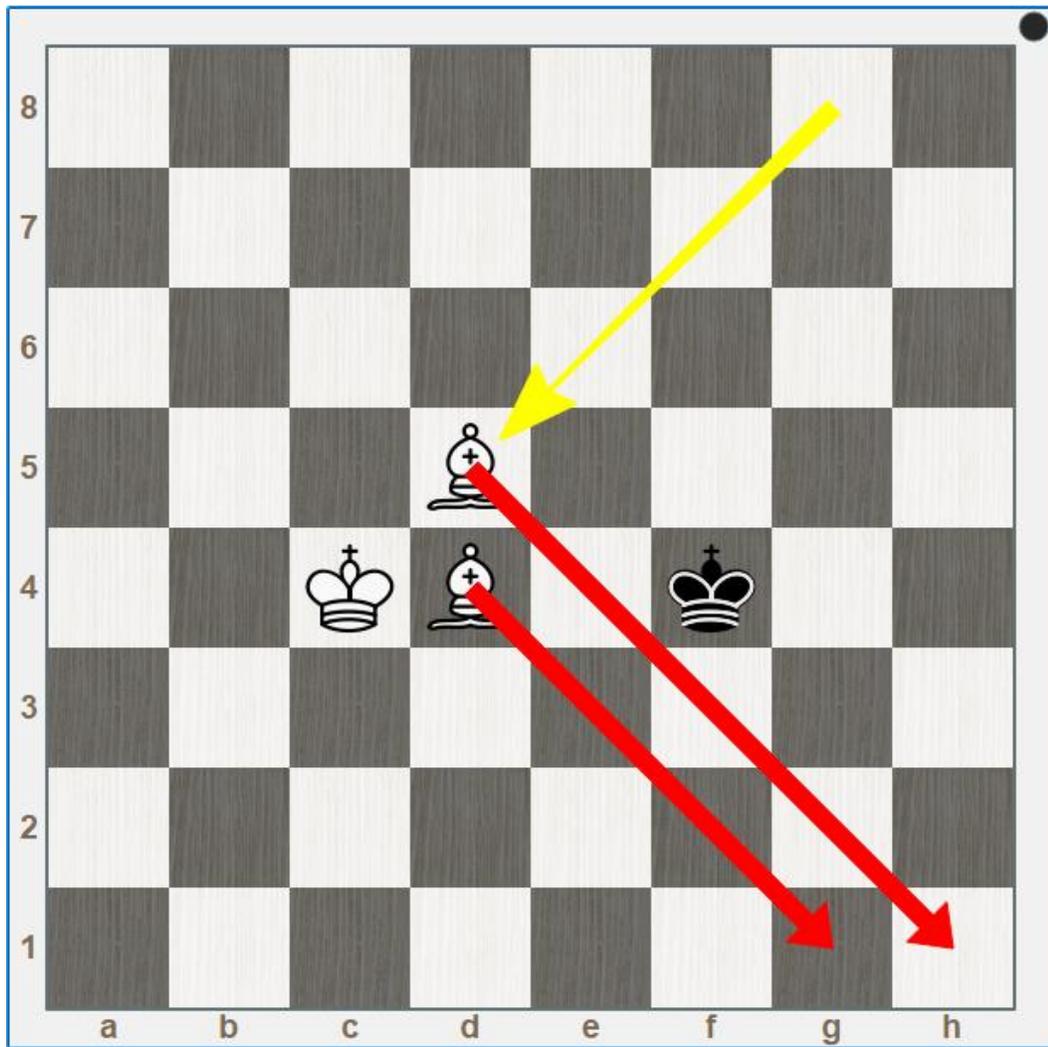


O diagrama representa a posição a que se pretende chegar. Nela, o rei que leva o mate deve está em um dos cantos do tabuleiro, suas casas de fuga (*g8* e *h7*) devem está controladas pelo rei e um dos bispos e o outro bispo ataca o rei, compondo a posição de xeque-mate.

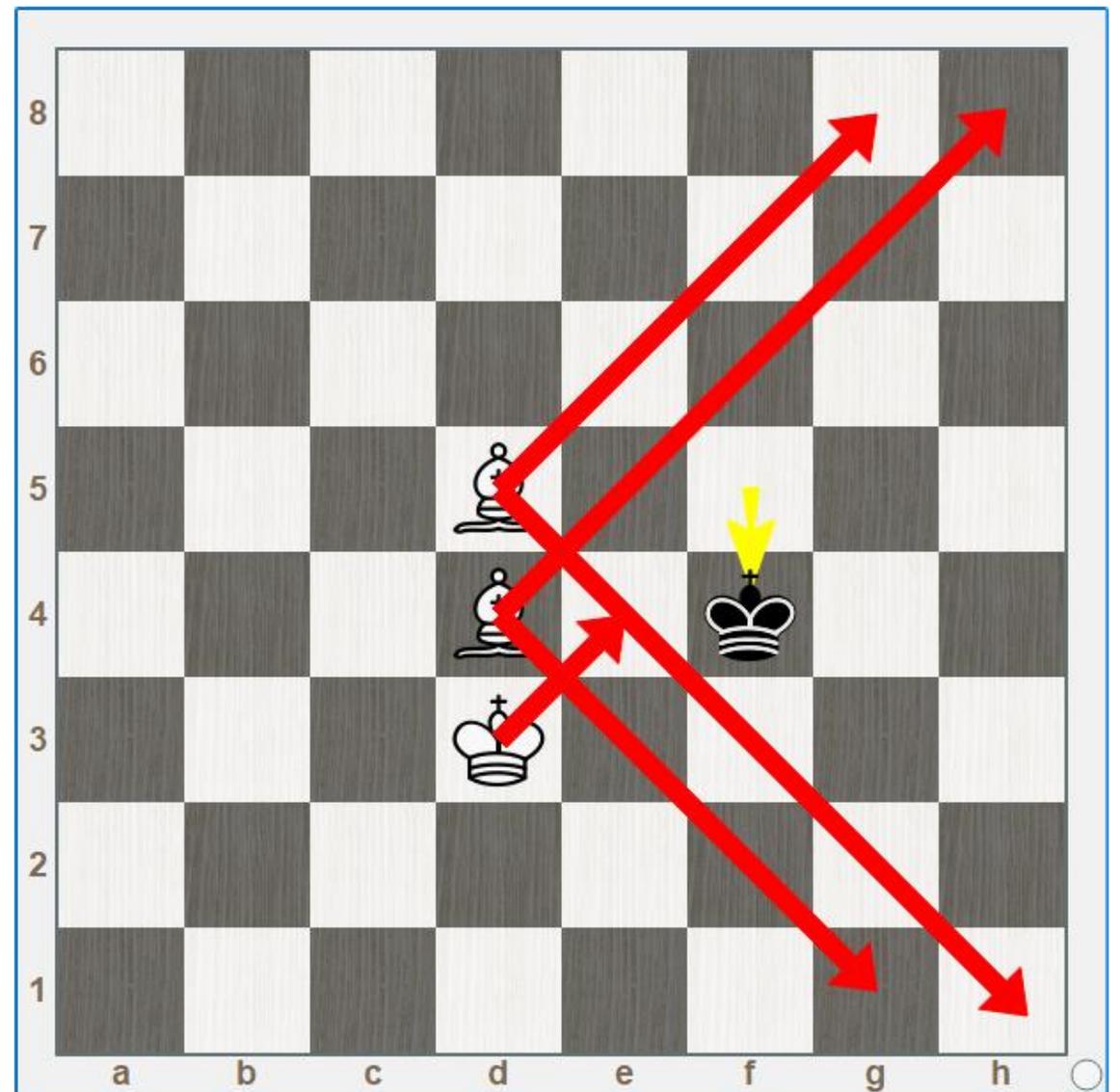
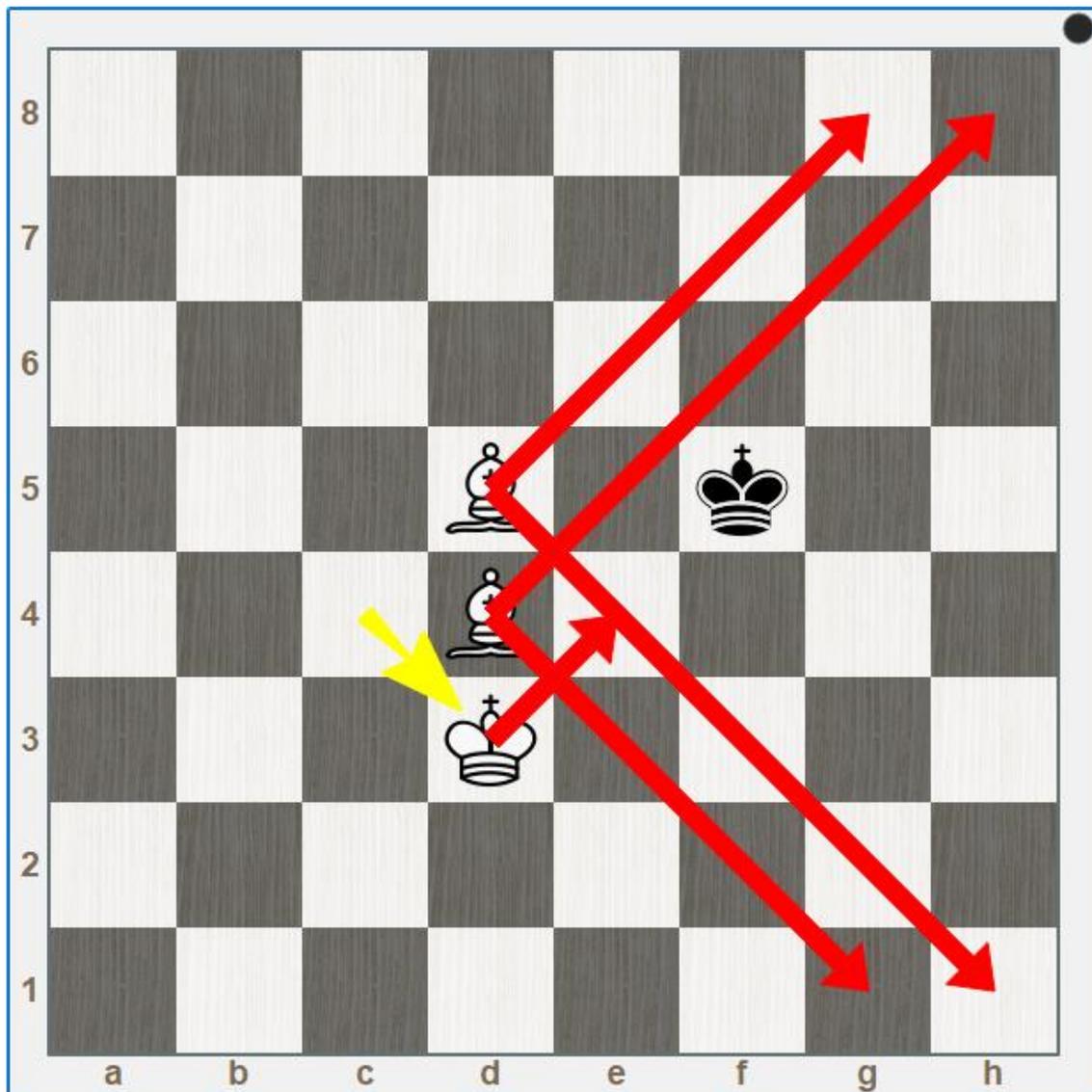




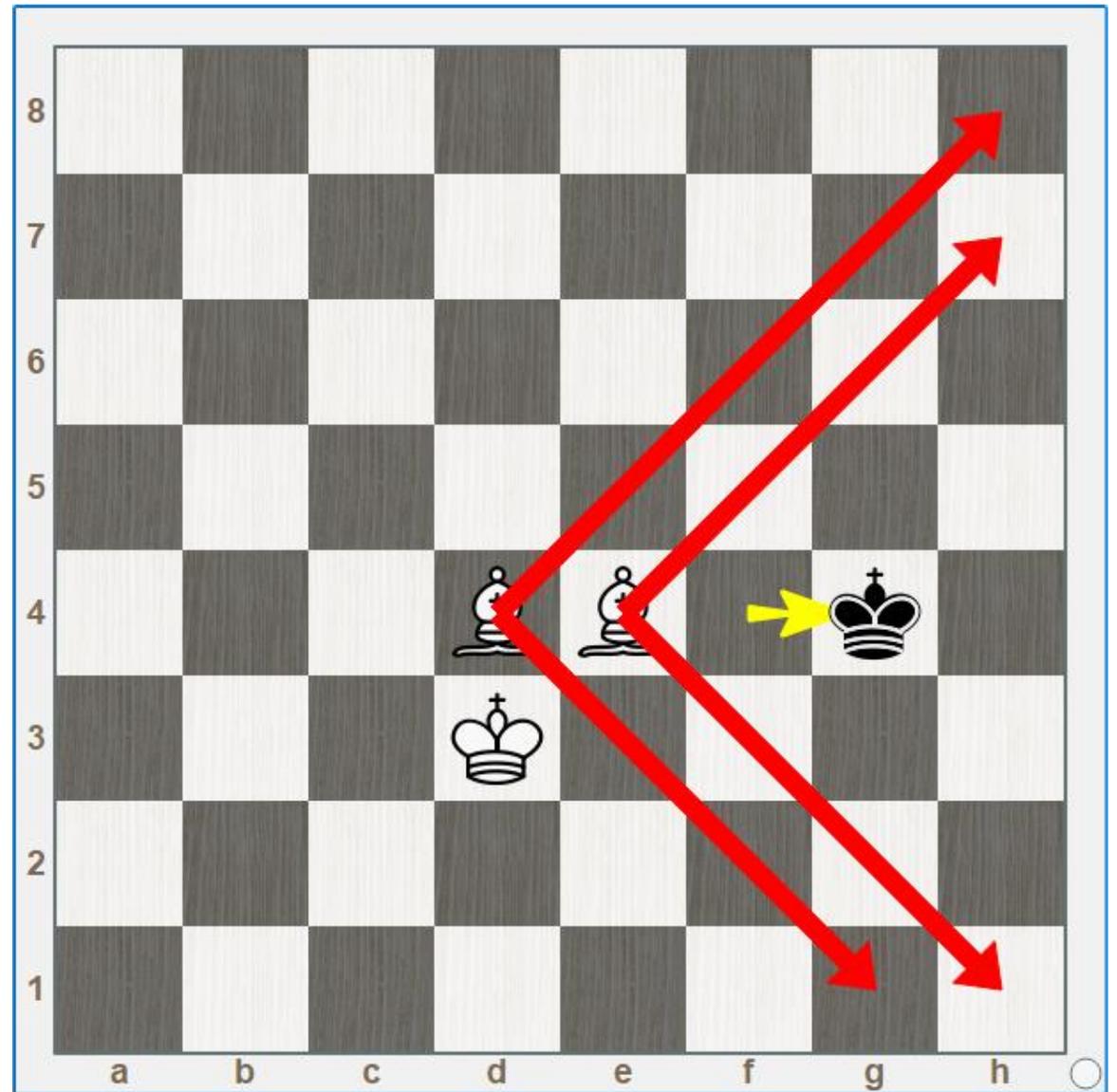
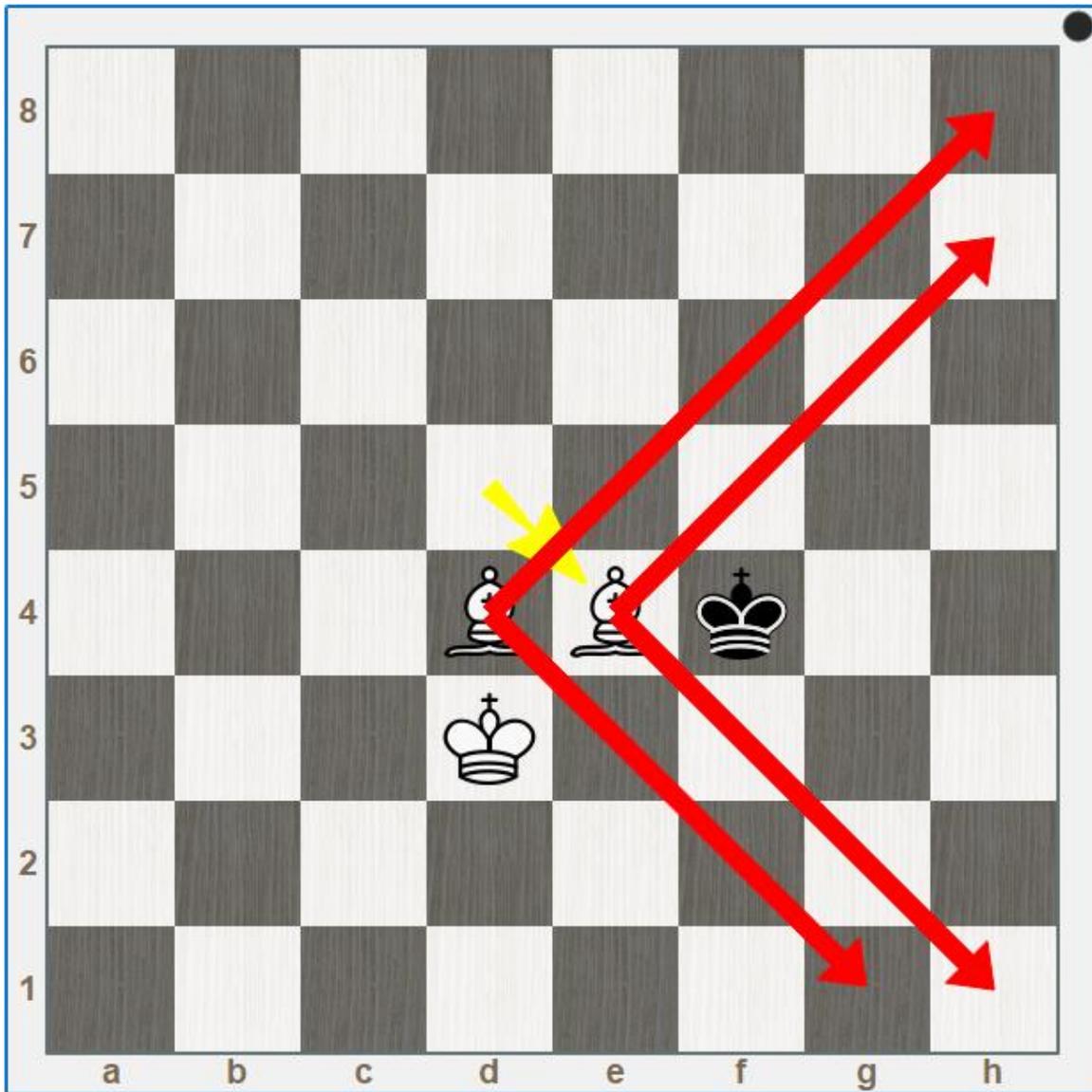
1.Bd4 Rf4 prende-se o rei dentro de um dos lados do tabuleiro tentando forçar seu deslocamento para um dos cantos.



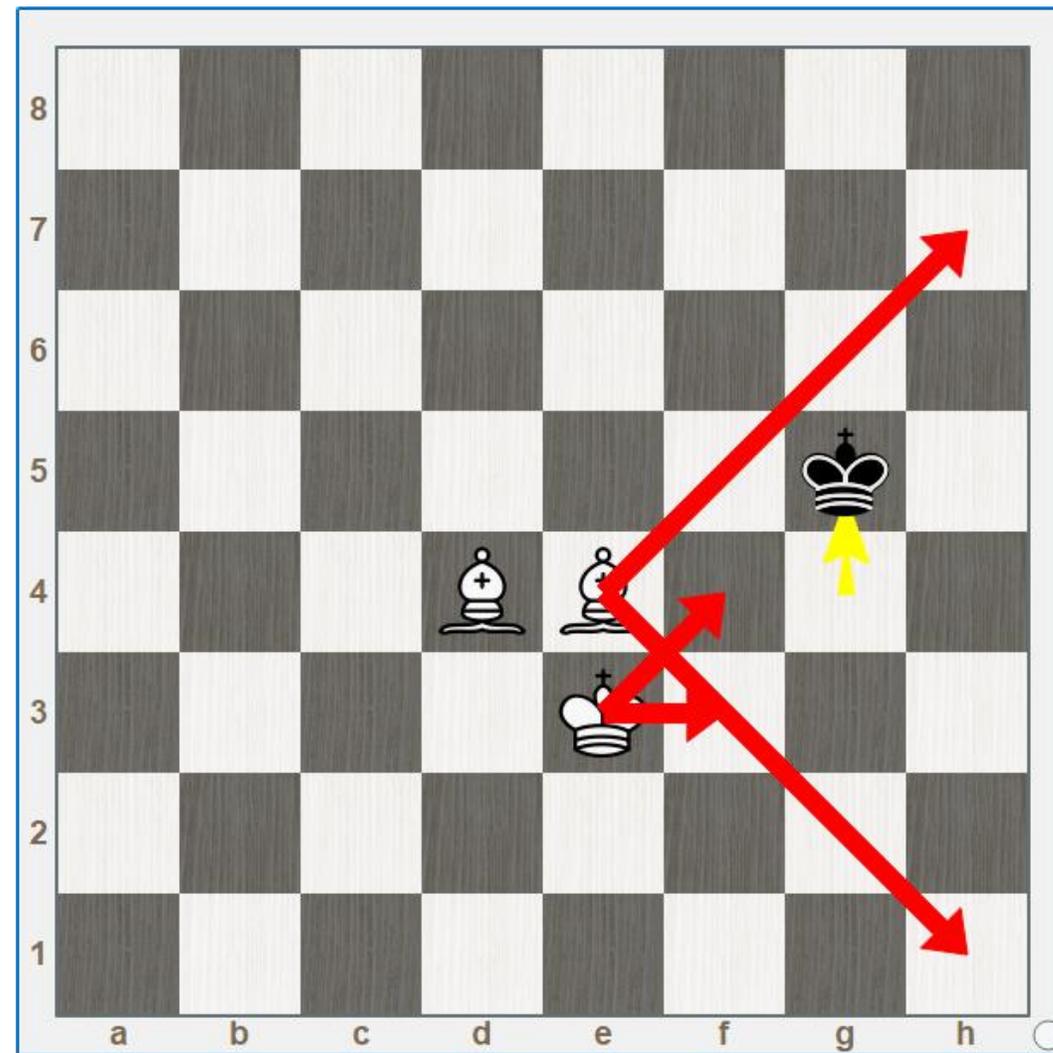
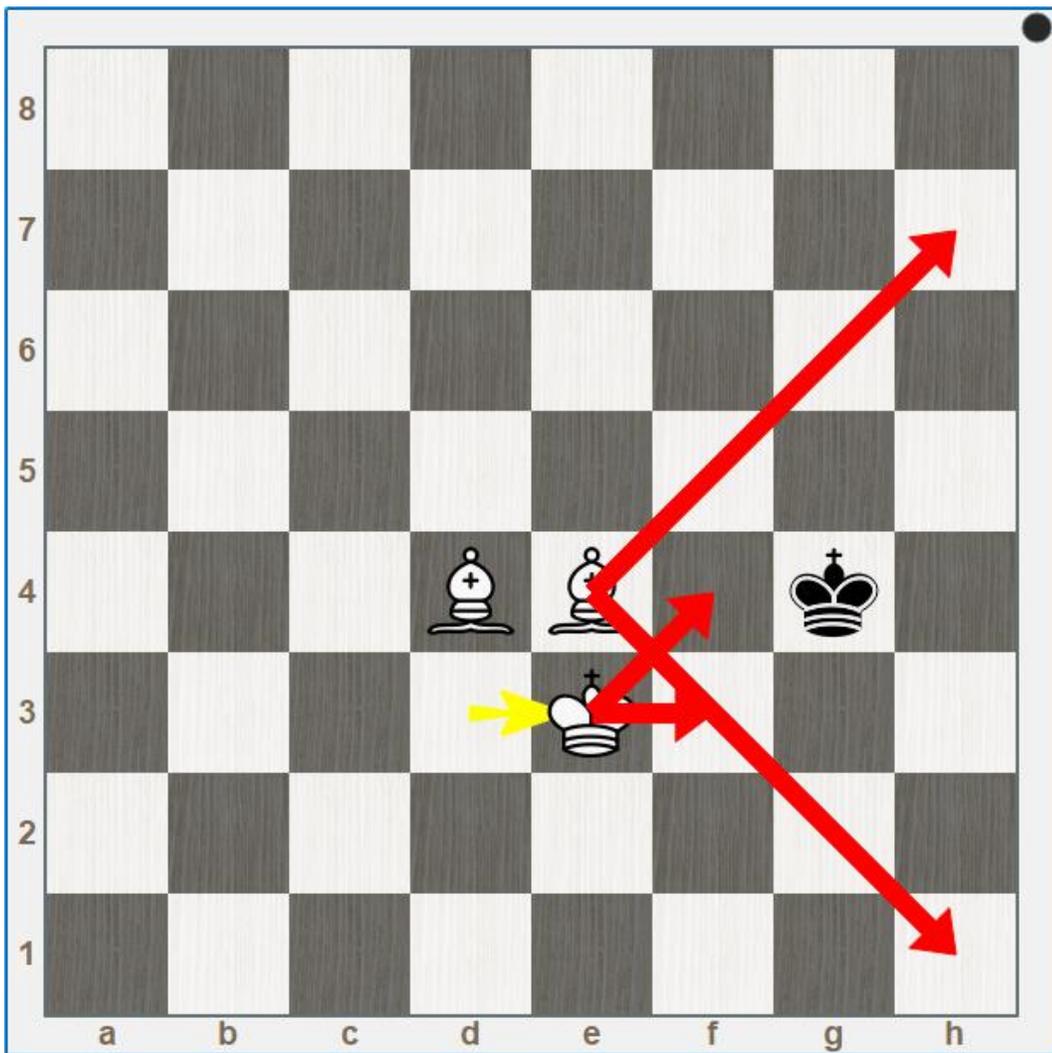
2. **Bd5 Rf5** os bispos em diagonais consecutivas formam uma barreira contra o avanço do rei.



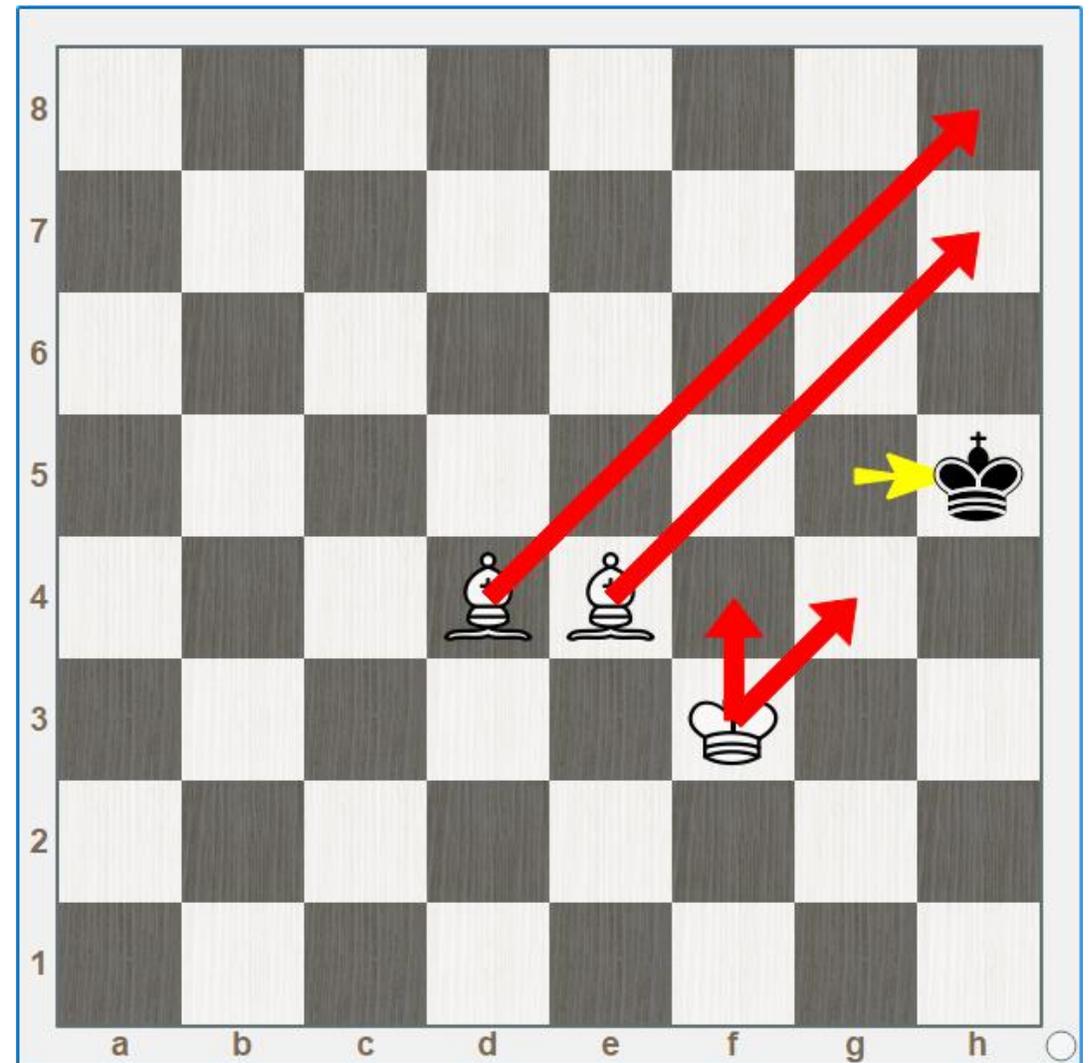
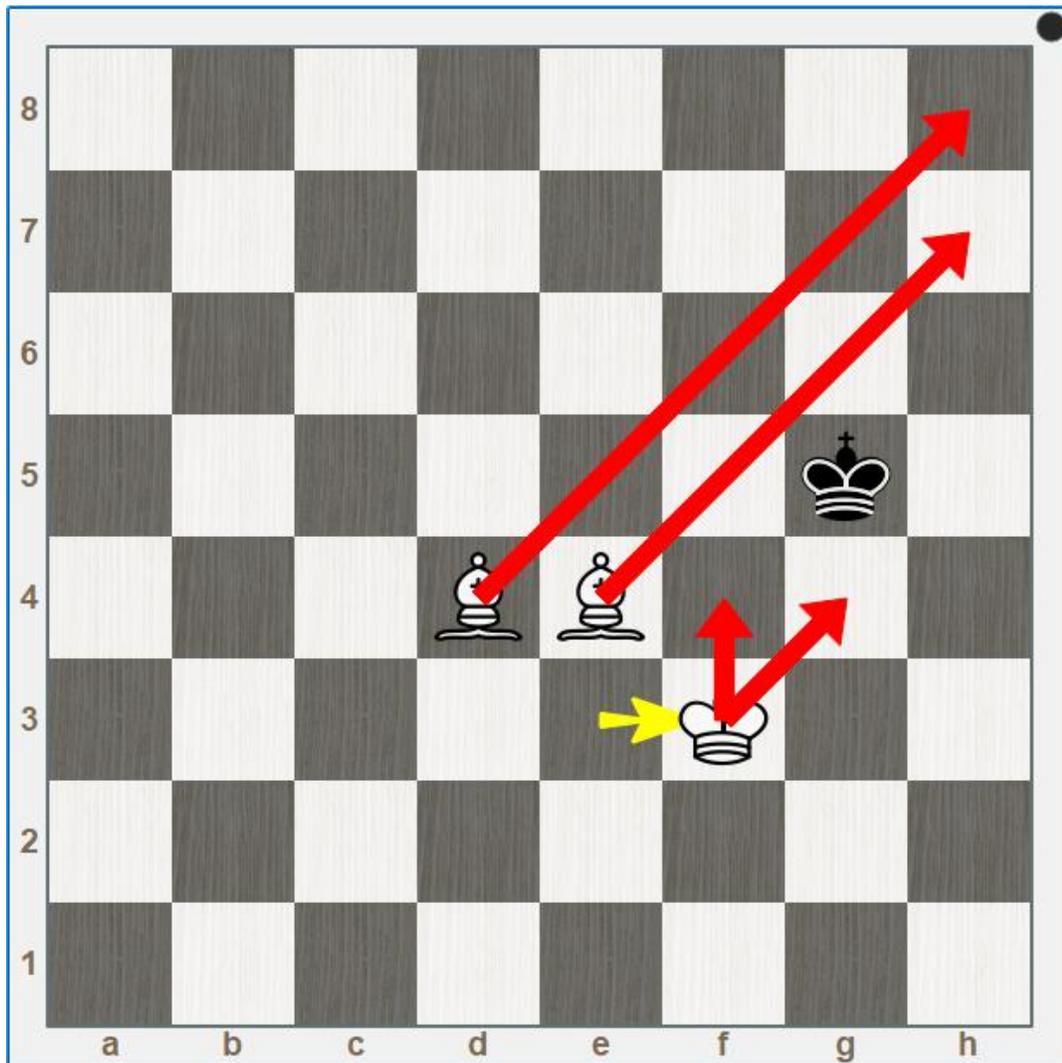
3.Rd3 Rf4 o rei branco chega para dar apoio aos bispos e controlar possíveis casas de fuga do rei adversário, restando a este apenas resistir ao recuo tentando se manter o mais próximo possível do centro.



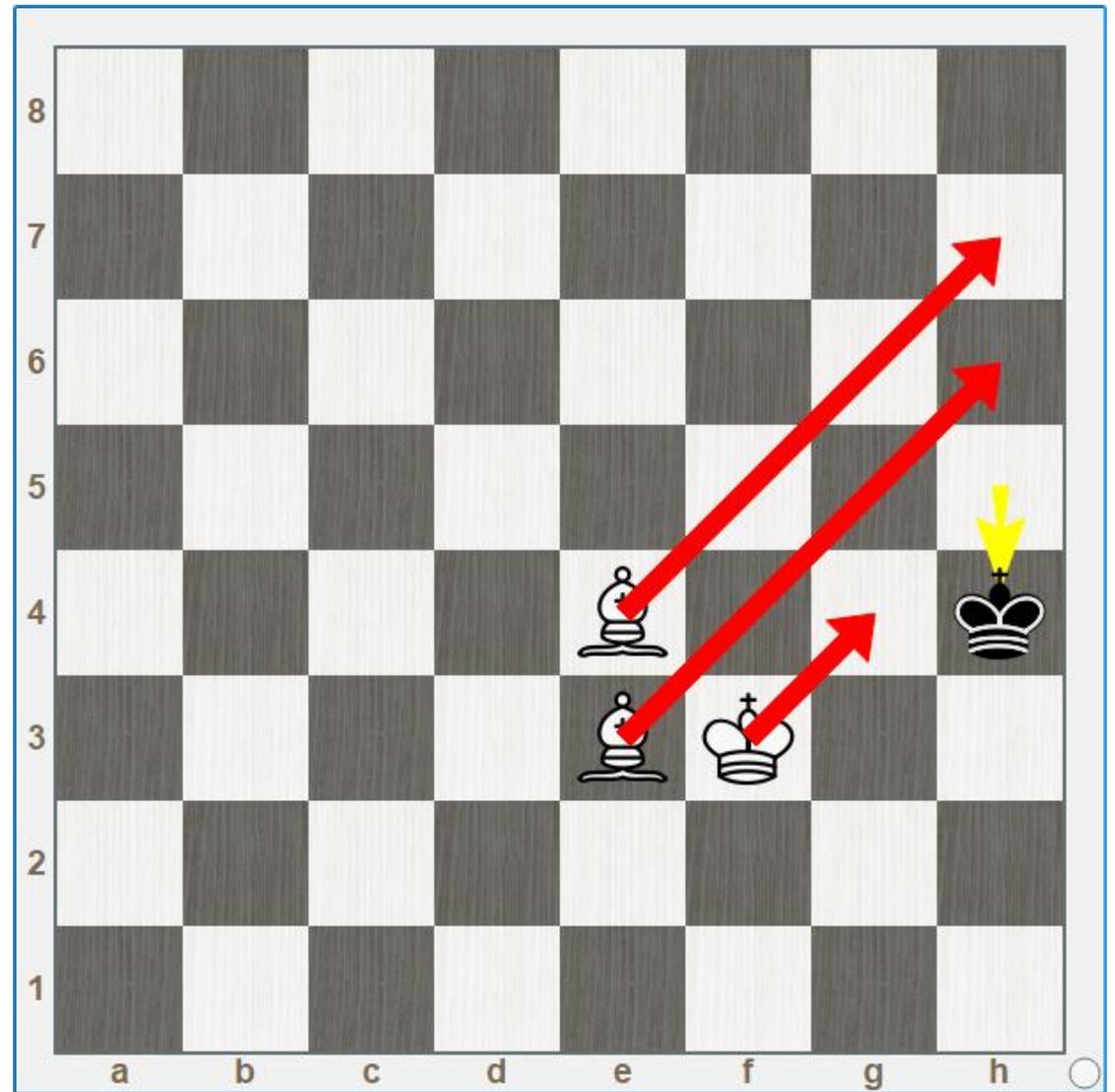
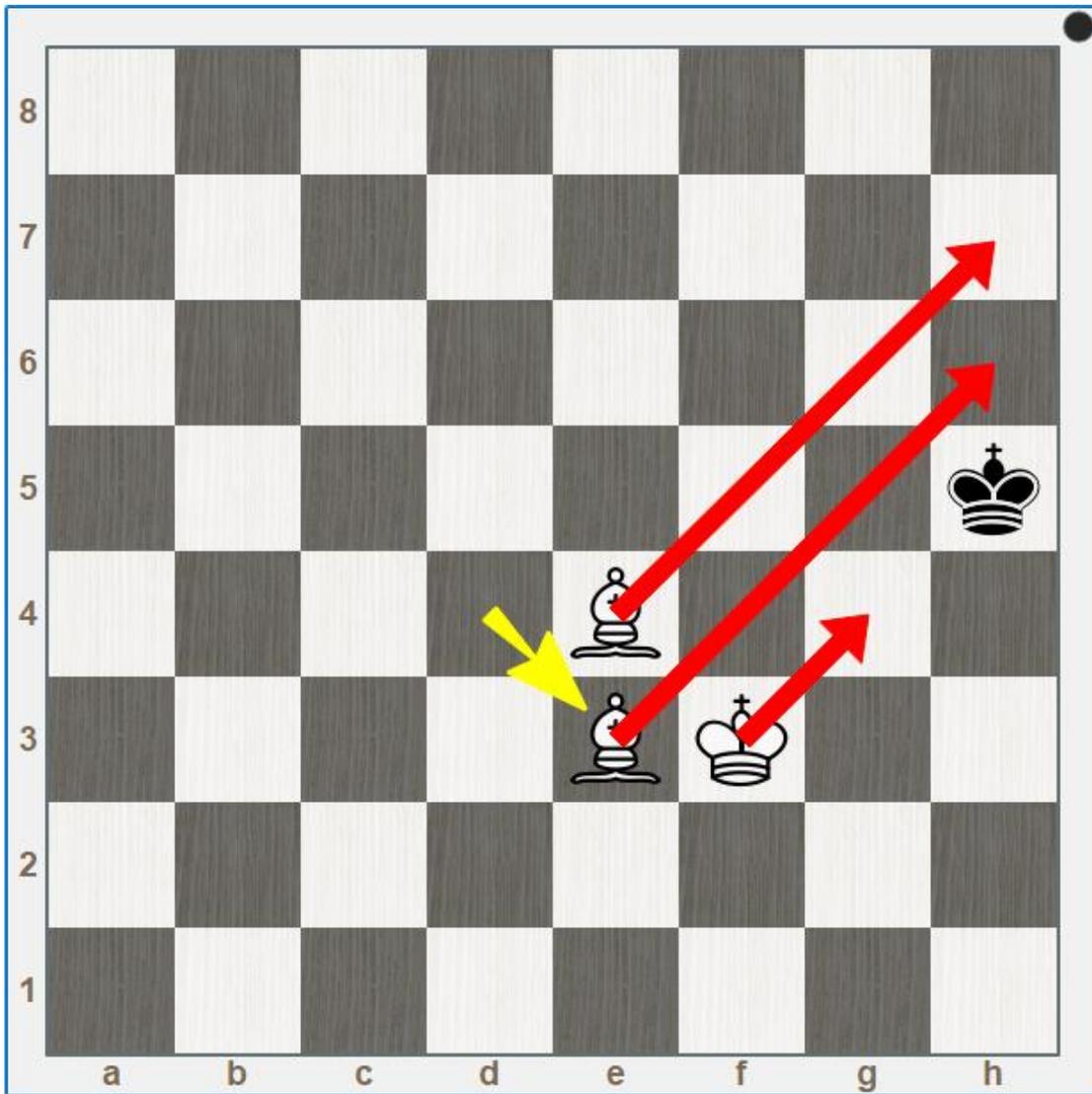
4.Be4 Rg4 o bispo avança (apoiado pelo rei) diminuindo o espaço do adversário sobrando para este apenas recuar.



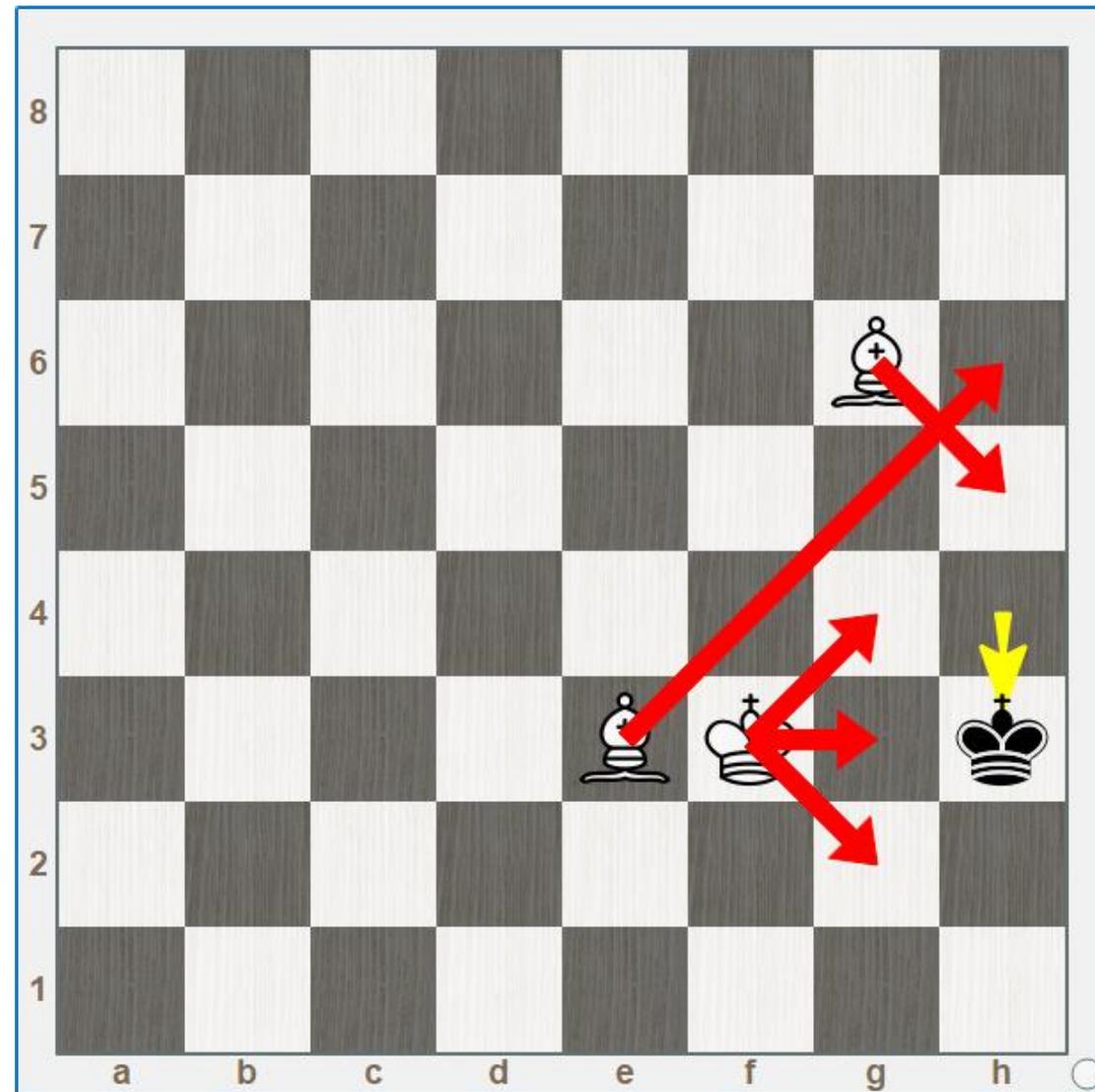
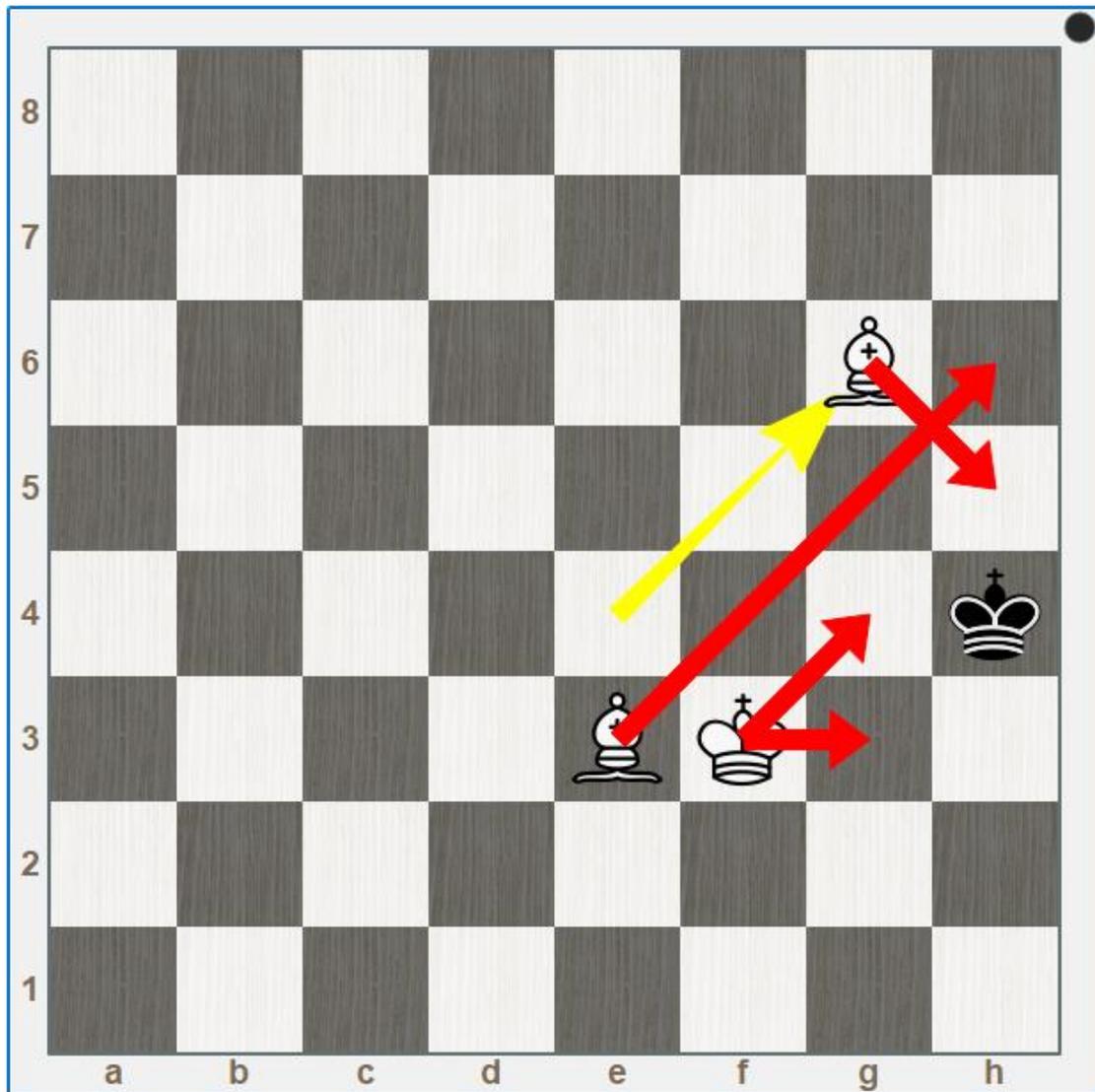
5.**Re3 Rg5** mais uma vez o rei se aproxima para controlar novas casas e trazer apoio para o avanço dos bispos.



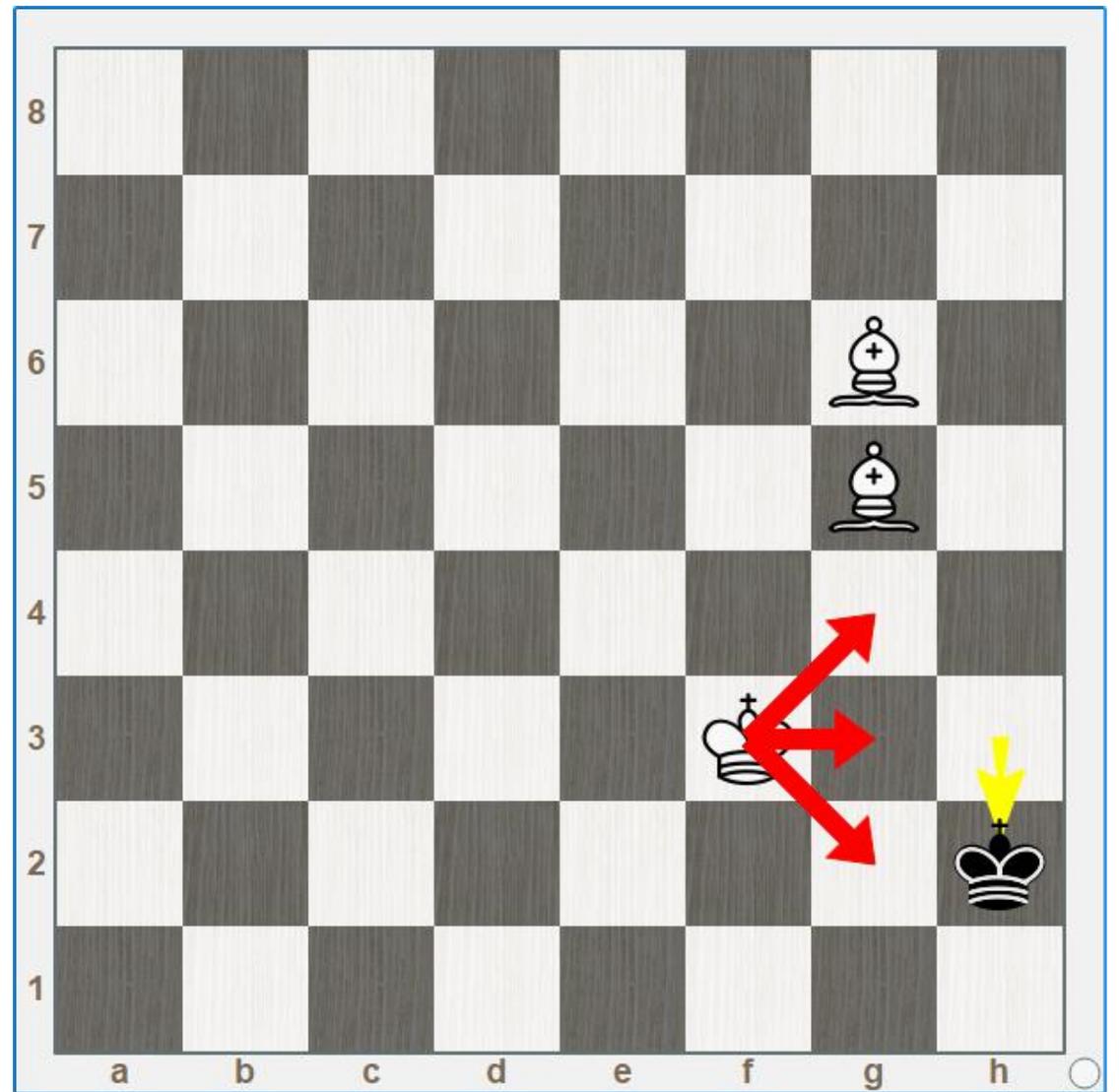
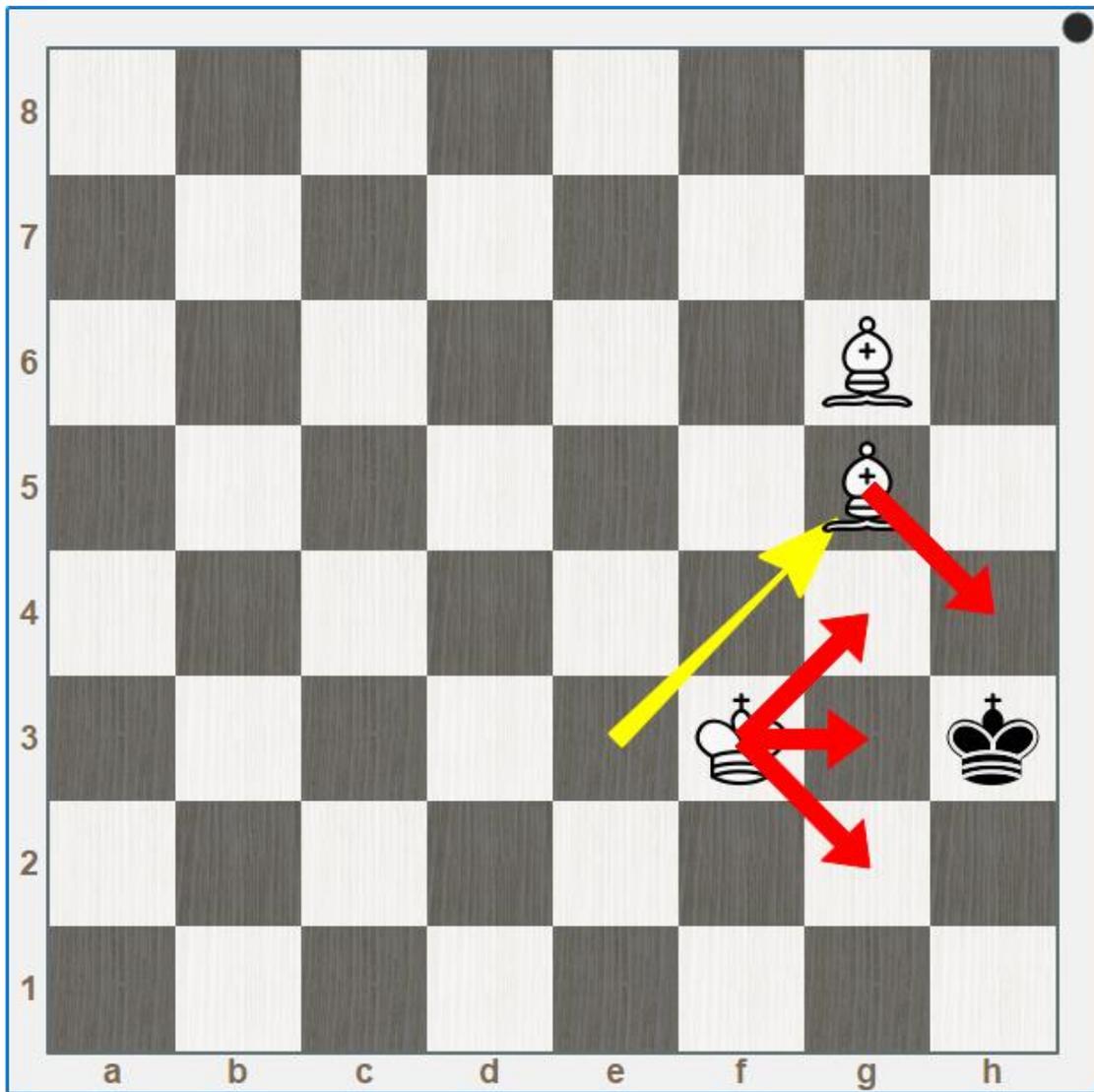
6.Rf3 Rh5 o avanço do rei branco retira as casas **f4** e **g4** restando para o rei em desvantagem recuar para a ultima coluna.



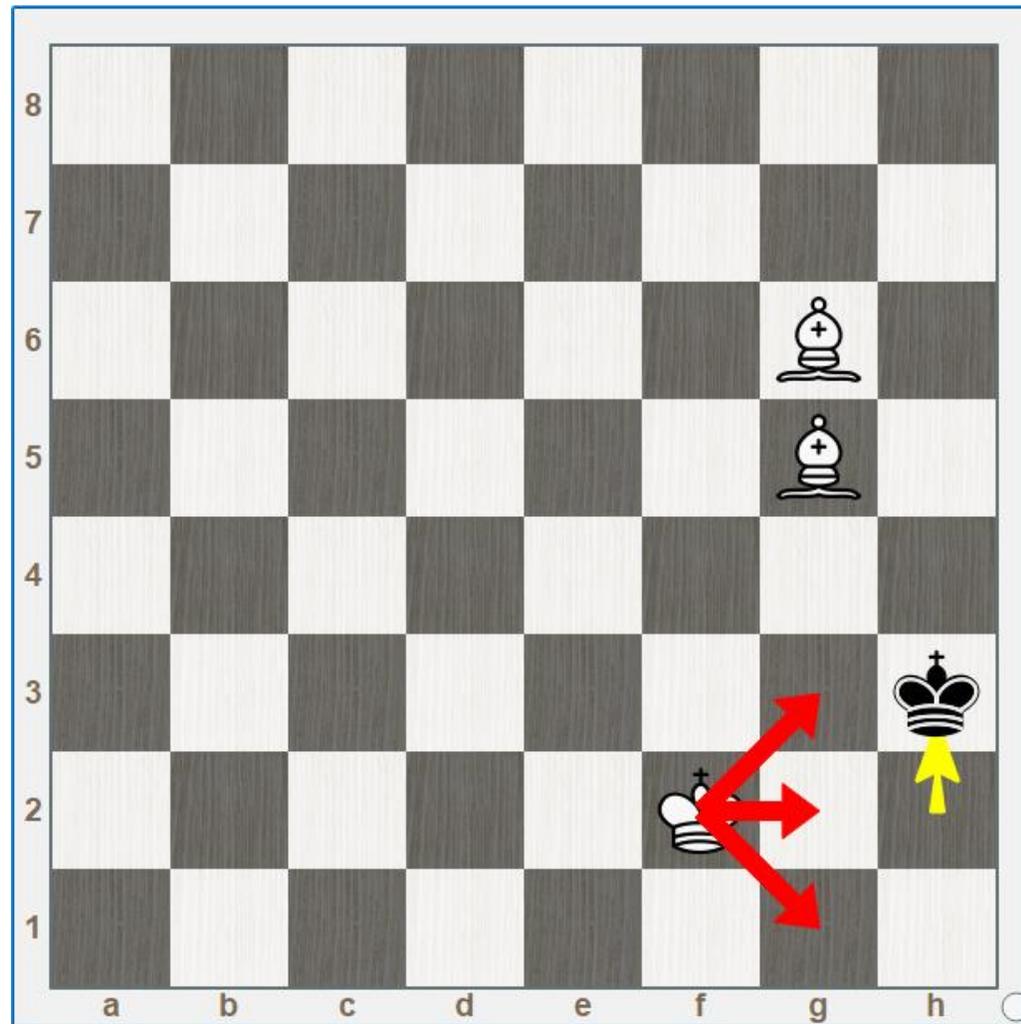
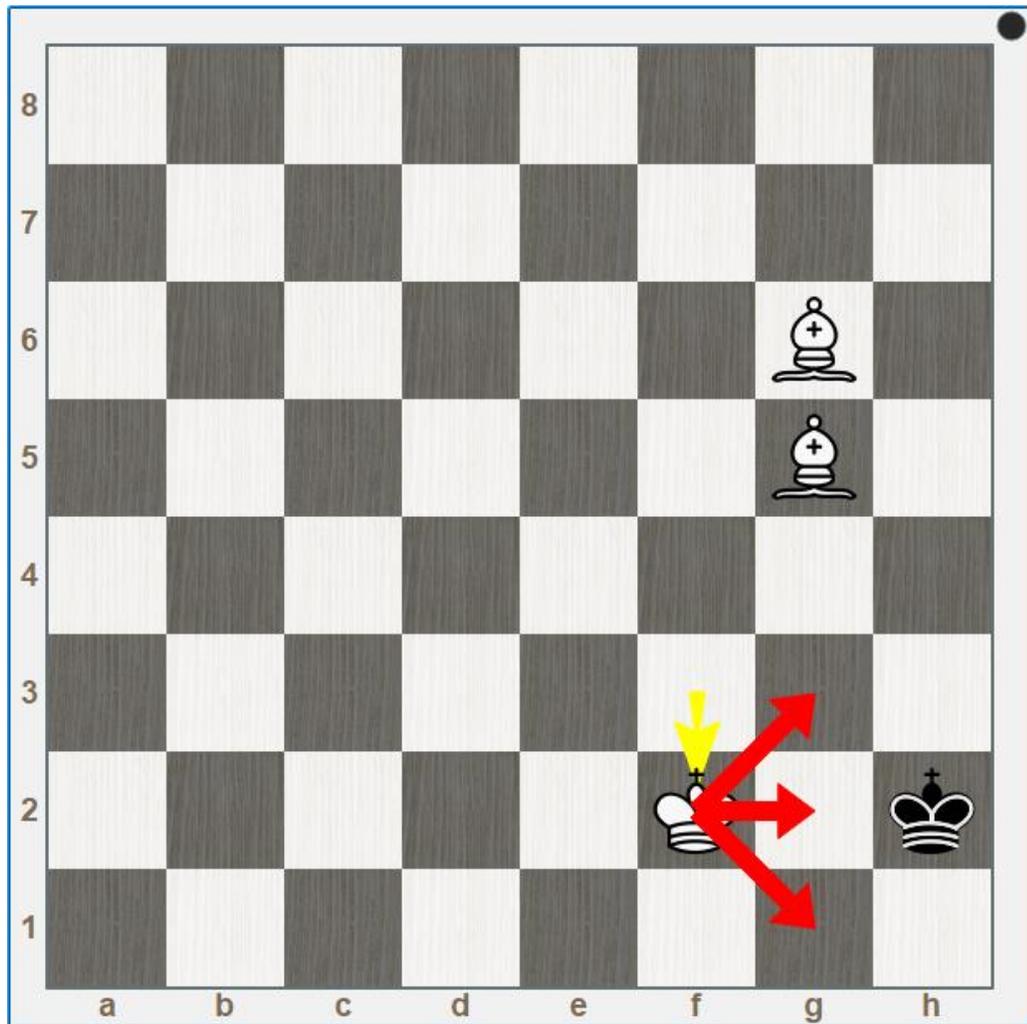
7.Be3 Rh4 o bispo em e3 empurra o rei adversário para o canto inferior do tabuleiro.



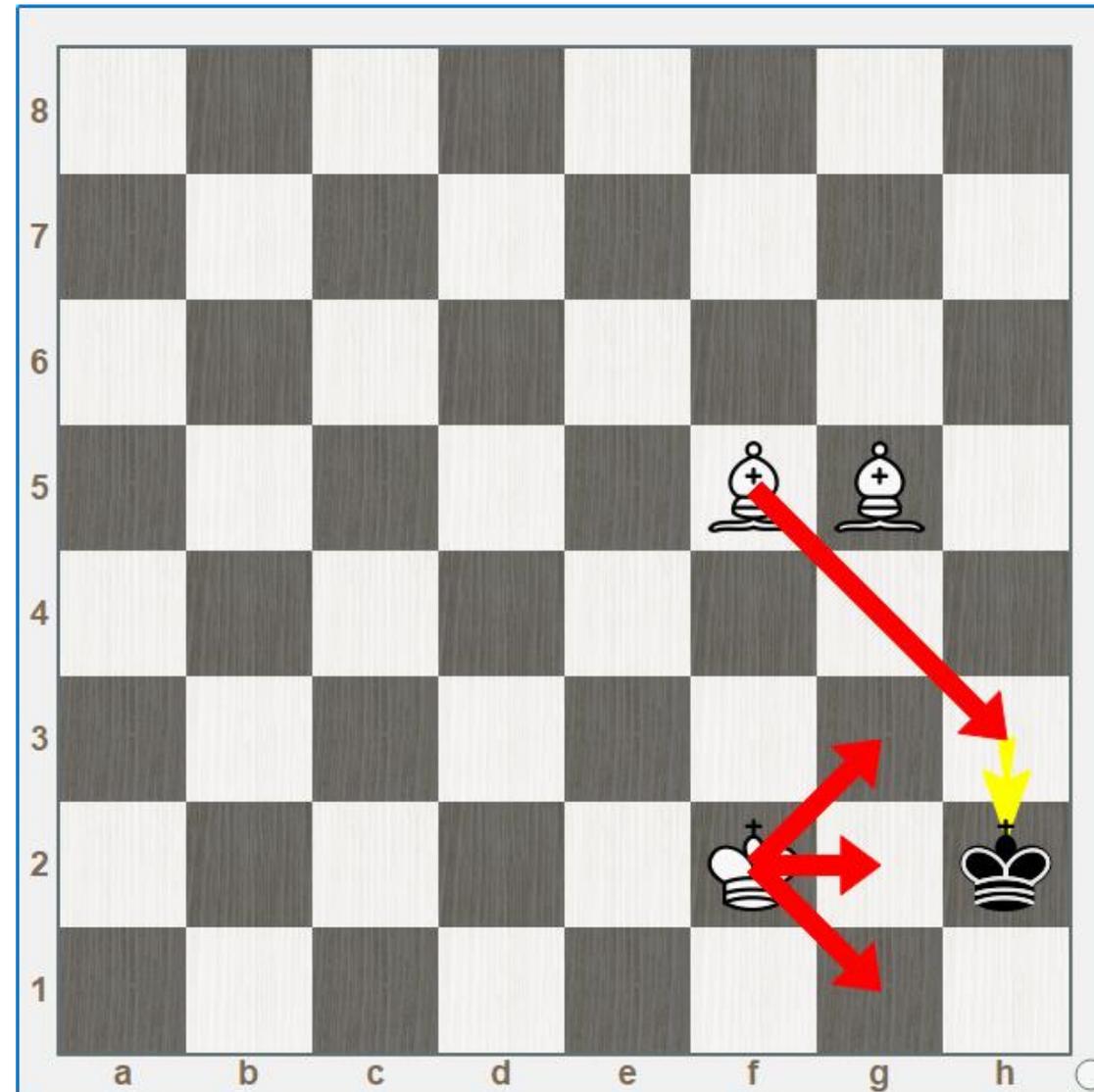
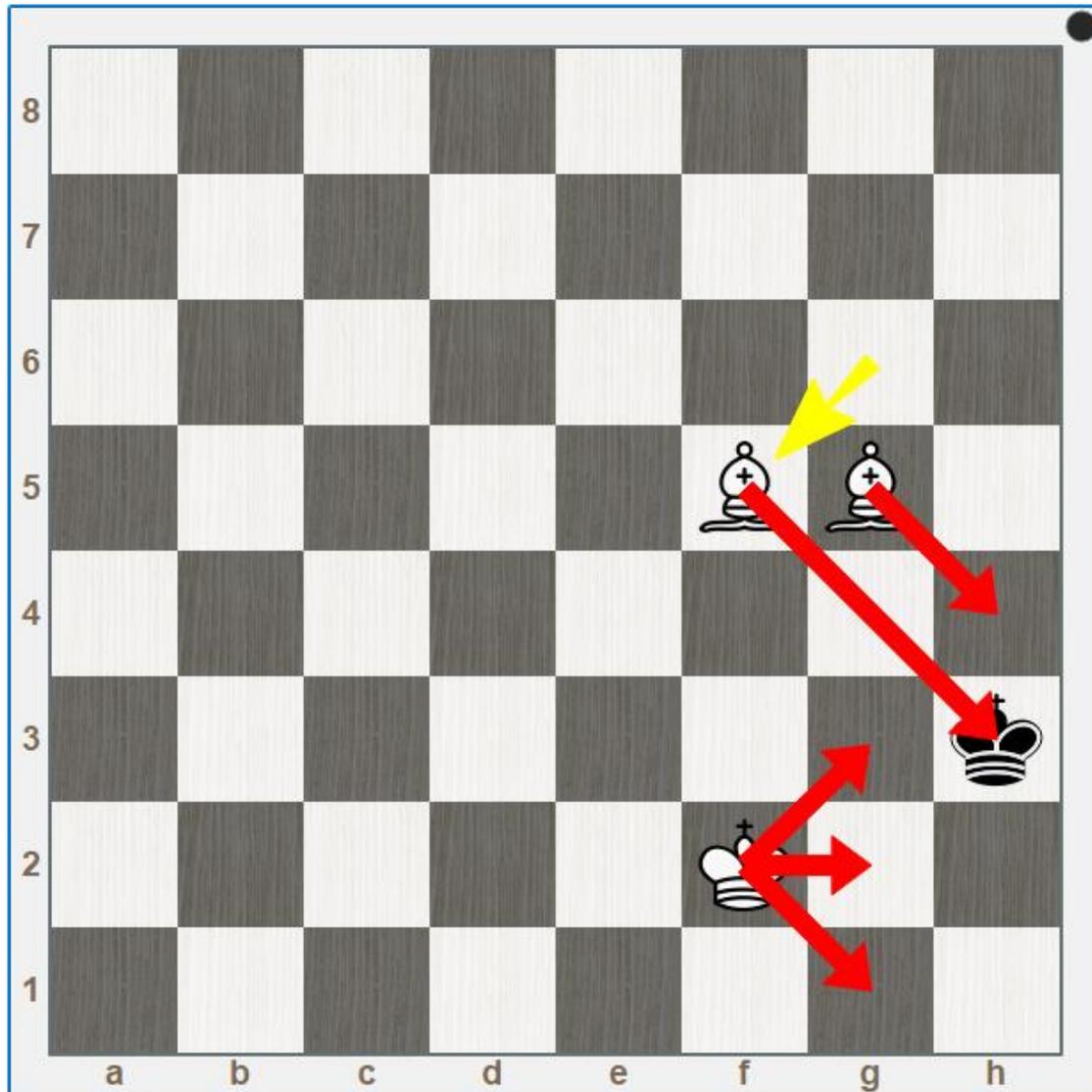
8.Bg6 Rh3 o bispo em g6 retira a casa h5 do rei adversário como possível fuga.



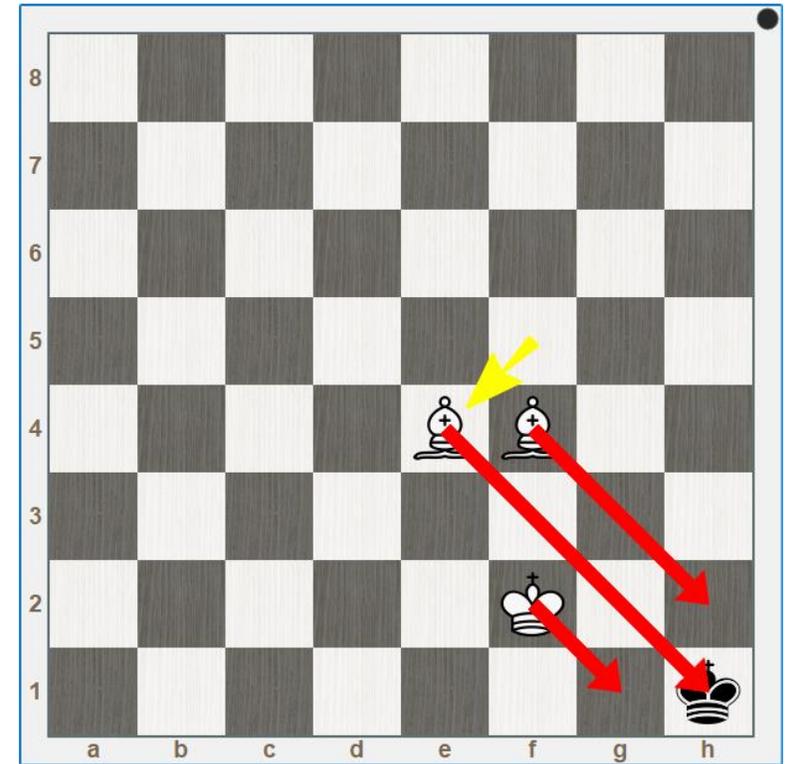
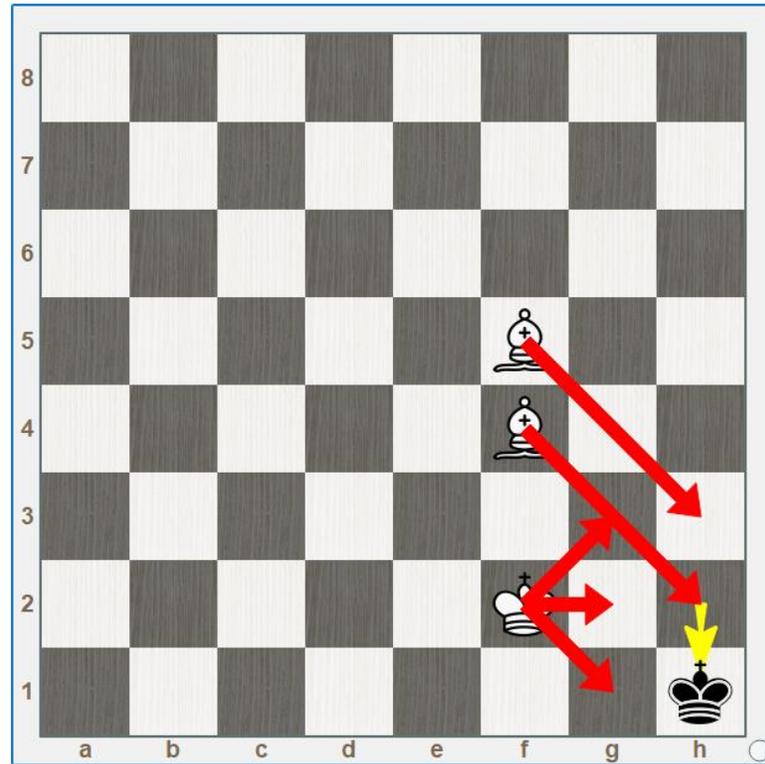
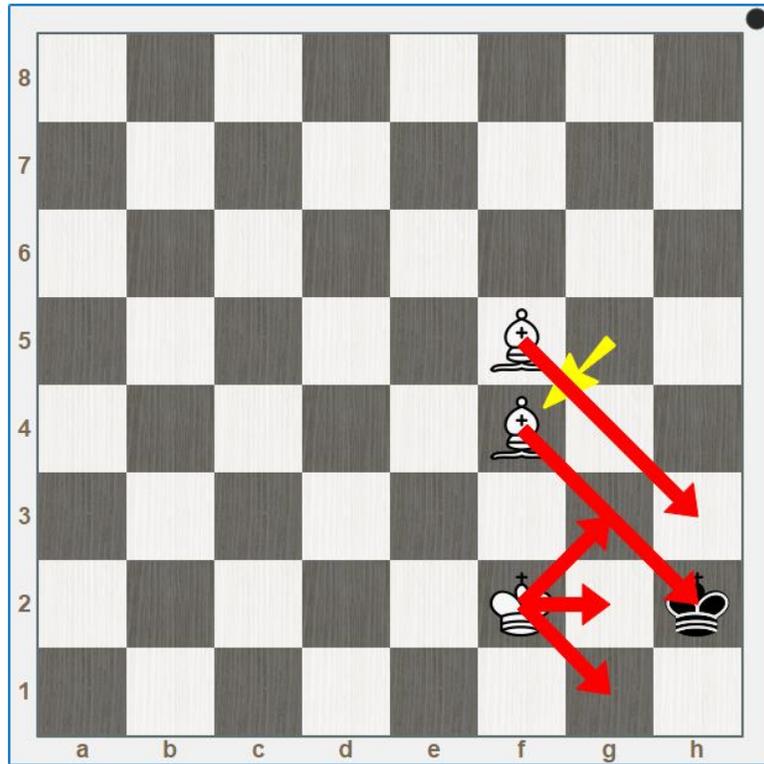
9. **Bg5 Rh2** agora em **g5** o bispo empurra mais uma vez o rei para o canto.



10.Rf2 Rh3 o rei branco retira a casa g1 como possível fuga do adversário.



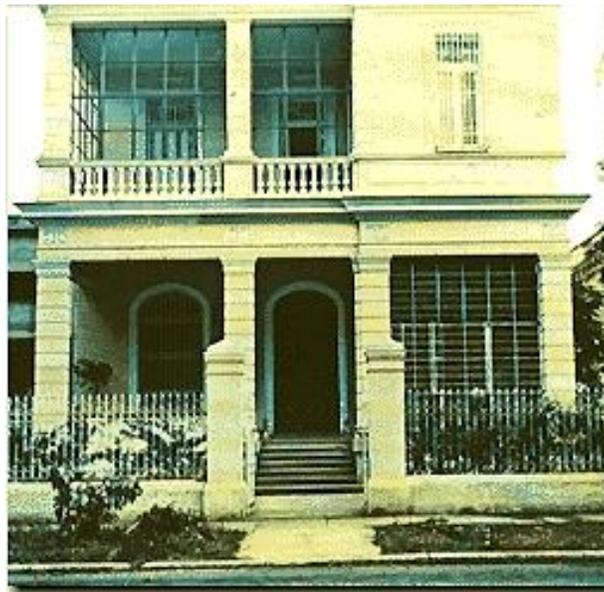
11.Bf5+ Rh2 o bispo ataca o rei retirando mais uma casa possível para posicionamento.



12.Bf4+ Rh1 o rei agora está no canto onde levará mate. **13.Be4#**

Referências consultadas:

- ISLA – Ajedrez para Todos; Cuba, 2012.
- Curso de Xadrez v. 1 – Boris Zlotnik *et al.*, 2006.



Sede ISLA

