

# Introdução

Faz alguns anos, escrevi um livro intitulado “A Arte do Ataque”, esta obra trata sobre o ataque também, embora as partidas comentadas recebam um foco adicional.

Prestei atenção não só ao que acontece no tabuleiro, mas também, quando pude, a algo mais frequente neste início do século, a influência do computador na preparação e, em geral, no contexto prático do jogo. Para destacar essa crescente influência nos jogos, fui ajudado pelas inestimáveis informações que os protagonistas nos dão, cada vez que o consegui.

As partidas estão comentadas no formato “Jogada a jogada” (*N. do T.: popularmente conhecido no ambiente enxadrístico brasileiro como “lance do mestre”*), que é útil tanto para treinar e aprender, como também para ensinar.

A citada influência dos computadores pode ser vista no ataque, mas muito mais na preparação das aberturas, que agora, em jogos do mais alto nível, têm uma profundidade impensável no século passado, há apenas 23 anos atrás.

Indo diretamente para o jogo de ataque, como comentei no mencionado livro, nem mesmo sendo Mikhail Tal, pode-se ir a jogar uma partida sabendo que poderá atacar.

Para isso, é indispensável que existam fatores que o aconselhem, e segundo Steinitz, até o forcem, pois como disse o primeiro campeão mundial “Quem tenha vantagem está obrigado a atacar, senão perderá sua vantagem”.

Existem jogadores de ataque por excelência, mas no xadrez moderno há mais jogadores de estilo multifacetado, capazes de jogar com igual destreza todas as posições.

É o chamado “estilo universal” cuja principal referência foi Boris Spassky e, atualmente, Magnus Carlsen, entre muitos outros.

Dominar o jogo de ataque no xadrez é um sonho que todos desejamos alcançar, mas é claro que a arte do ataque não surge por si só.

Construir essas posições onde o ataque favorece é o mais difícil, neste livro veremos partidas com arremates brilhantes e destacaremos as diferentes fases pelas quais a luta passa para criar essas finalizações.

Novamente, desejo expressar que, como sempre acontece comigo, todas as fases deste livro foram muito agradáveis, desde o início, onde não há um curso traçado, quando o livro parece ganhar vida e altera o curso original, culminando com a fase de correção, todo o processo é fonte de imenso prazer.

Espero ter transmitido isso e que o leitor goste de lê-lo tanto quanto eu.

**GM Zenón Franco Ocampos**  
**Ponteareas, dezembro de 2022**

Dedicado à Diego

# Capítulo 1

## O Rei no centro

Neste capítulo veremos dez partidas onde pelo menos um dos reis permanece no centro se tornando alvo de ataque.

### Partida N.º 1

#### “Romanishin, o romântico”

Foi assim que Oliver Reeh intitulou sua matéria de *Chessbase* ao comentar esta partida em sua excelente coluna de treinamento.

Oleg Mikhailovich Romanishin (Leópolis, Ucrânia, 1952) foi campeão europeu juvenil em 1973, participou na equipe da URSS na Olimpíada de Buenos Aires em 1978, e depois representou a Ucrânia em cinco olimpíadas, de 1992 a 2000.

Também foi membro das vitoriosas equipes da URSS nos campeonatos europeus por equipes de 1977, 1980 e 1983, onde conquistou o ouro individual no seu tabuleiro, e foi parte da equipe ucraniana em 1992 (prata por equipes), 1999 e 2001.

Venceu um bom número de torneios internacionais, desde 1977 a 1983 esteve, frequentemente, entre os 10 melhores enxadristas do mundo.

Seu estilo é considerado agressivo, dinâmico, predileto por linhas secundárias com ideias próprias nas aberturas, como 4.g3 na Defesa Nimzoíndia, revitalizada por Romanishin nos anos 70.

Veremos uma amostra desse tratamento de abertura contra Robert Baskin (1999), um jovem mestre e treinador alemão.

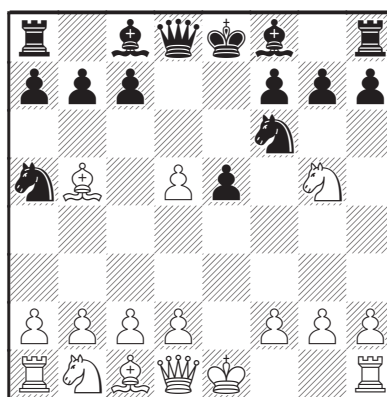
▷ **Robert Baskin**

▶ **Oleg Romanishin**

**Variante dos Dois Cavalos [C58]**

Sharjah (7), 23.09.2021

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5  
d5 5.exd5 ♘a5 6.♙b5+



6...♙d7

**Pergunta:** Não me parece uma decisão segura, não estou atualizado nesta linha, mas acreditava que 6...c6 era quase forçada. Esta jogada é nova? Por que o preto se desvia?

**Resposta:** Não se pode dizer que seja uma nova jogada, já foi utilizada no século XIX, mas realmente começou a ser jogada com maior frequência nos últimos anos.

O motivo de se desviar do usual é, geralmente, para sair da teoria com excessivos análises, para jogar posições novas.

Seu ceticismo é compartilhado pelos motores de análise (*N. do T.: popularmente chamados de engines*) de 2022, que também preferem 6...c6.

7. ♖e2

As brancas querem conservar o peão de vantagem, o que não ocorreria após 7. ♕xd7+ ou a retirada do bispo.

7... ♕e7

**Pergunta:** Por que para e7, ocupando a coluna e? Não é mais ativo 7... ♕d6?

**Resposta:** Claro que é possível, as pretas preferem criar “raios-X” sobre o cavalo de g5.

Após, por ex. 7... ♕d6 8. ♕xd7+ ♖xd7 9. ♖c3 o peão de d5 está defendido e contra 9...0-0 é desconfortável 10.a3!, como demonstrou Morozevich, ameaçando b4.

Em vez do roque, as pretas deveriam sacrificar o peão com 9...c6, conseguindo certa compensação, mas com uma posição saudável para as brancas após 10.dxc6 ♖xc6 11.d3.

8. ♖f3

A alternativa é 8. ♖c3, mas aqui já não vale 8. ♕xd7+ ♖xd7 9. ♖c3 devido a 9... ♖xd5!, e as brancas devem encontrar o caminho para igualar, seria errado 10. ♖xe5 ♖b4 11. ♖xa5 ♖xc2+ 12. ♔d1 ♖xa1, com vantagem preta, a péssima situação do rei branco e a descoordenação de suas peças impede que possam aproveitar a colocação do afastado cavalo preto.

8...e4

O mais agudo, não é claro que seja melhor que 8...0-0 ou 8... ♖xd5, neste caso não se deve temer 9. ♕xd7+ ♖xd7 10. ♖xe5 ♖e6, ou 10... ♖f5, enquanto depois de 9. ♖xe5 c6 10. ♕d3 ♕e6, com planos de rocar e/ou jogar ... ♖f4, ... ♕d6, por exemplo, as pretas teriam uma razoável compensação pelo peão.

9. ♖e5 c6

**Pergunta:** Por que desistir do peão de imediato e não jogar, por exemplo, 9...0-0 adiando a decisão? É isto o melhor?

**Resposta:** A entrega do peão é inevitável, depois de 9...0-0 10. ♖xd7 ♖xd7 11. ♖xe4 ♖f6 12. ♖f3 a compensação pelo peão é duvidosa, as brancas irão rocar, o ♖a5 deve retornar, o jogo é simples.

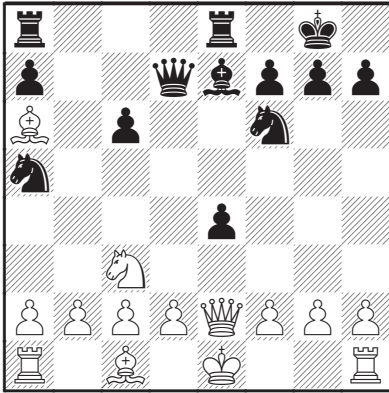
As pretas preferem entregá-lo e que a posição não seja tão clara.

Já não há como voltar, é possível que a conclusão seja que, objetivamente, tanto 8...0-0 quanto 8... ♖xd5 sejam preferíveis, mas na prática é outra coisa, porque não é fácil para as brancas encontrar o caminho mais preciso.

10.dxc6 bxc6 11. ♖xd7

As brancas trocam antes de que o bispo se retire para e6, ameaçando 12...♖d4.

11...♖xd7 12.♗a6 0-0 13.♘c3 ♖fe8



14.b3

**Pergunta:** As brancas poderiam ter feito o roque antes e agora também, isso é o melhor?

**Resposta:** As brancas procuram o grande roque, se tiverem sucesso seu rei estaria muito mais seguro que na ala rei.

O jogado não é ruim, embora não seja melhor que 14.0-0!; é verdade que 14...♗d6 para ...♘g4 incomoda e obriga a calcular com precisão, depois de 15.d3! ♘g4 16.h3 ♘h2 17.♖d1 ♘f3+, embora assustadora, a iniciativa preta permanece em fogos de artifício após 18.♔h1 ♘d4 19.♖d2, e até mesmo seria possível 18.gxf3 ♖xh3 19.f4 ♖e6 20.♘xe4 e as brancas se defendem do ataque.

14...♘d5

As pretas procuram manter o jogo complicado, para obrigar as brancas a tomar decisões que exijam precisão.

15.♗b2?!

Uma decisão questionável, pelo menos na parte prática.

Era melhor eliminar o cavalo com 15.♘xd5 cxd5 e agora é muito importante 16.♗b5!, incomodando as peças pretas com a cravada, para depois de 16...♘c6 seguir com 17.♗b2, e depois decidir o destino do monarca.

Em vez disso, 16.♗b2 é respondido com 16...♖ab8! e as brancas estão forçadas a rocar menor, pois contra 17.0-0-0? segue 17...♖b6! e as brancas estão quase perdidas, ameaça-se 18...♖c6, ganhando uma peça.

Se o bispo consegue recuar após 18.♖f1 ♖c6 as pretas conseguem um ataque de mate com 19...♖ec8.

Contra 18.♗d4 as pretas também alcançariam uma ofensiva decisiva com 18...♖eb8, por ex. 19.♗xb6 ♖xb6 e contra 20.♖f1, para retirar o bispo, é devastadora 20...♖a4!

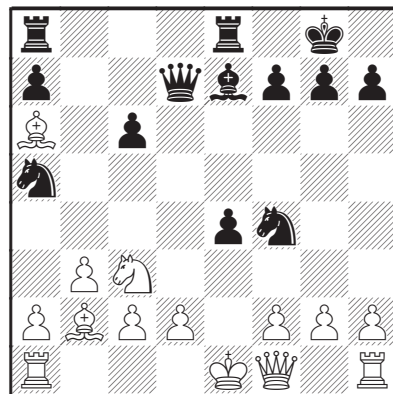
**Exercício (simples):** Como responderam as pretas?

**Resposta:**

15...♘f4

É claro, é o primeiro passo, o cavalo se ativa ganhando um tempo.

16.♖f1



**Exercício:** De que maneira continuou Romanishin?

**Resposta:**

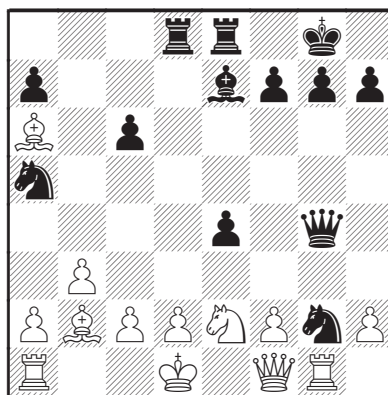
16... ♔g4!

Impedindo o roque e atacando g2.

17. ♞e2?

Este sim é um erro, que custa a partida, as brancas procuram rocar confiando em que 17... ♞xg2+ deixa o cavalo cravado e abre a coluna g em favor das brancas.

O correto era 17. ♞e2!, com boa posição após 17... ♔xg2 18.0-0-0.



**Exercício:** Como Romanishin mostrou o romanticismo citado por Oliver Reed?

**Resposta:**

19... ♖xd2+

O rei branco está obrigado a “dar um passeio”.

20. ♔xd2

**Exercício:** Em vez disso, o aparentemente óbvio 17.g3 seria errado, por quê?

**Resposta:** Por causa da bela sequência 17... ♞a3! 18. ♞xa3 ♞d3+!, ganhando.

**Exercício:** Como jogou Romanishin contra 17. ♞e2?

**Resposta:**

17... ♞xg2+

Sem medo aos “fantasmas”, a insegurança do rei branco tornará impossível que possa aproveitar a cravada e a abertura da coluna g.

18. ♔d1

**Exercício (simples):** O que fazer agora?

**Resposta:**

18... ♖ad8!

Trazendo a torre inativa para o jogo, em vez de 18... ♞f4? que seria castigado com 19. ♖g1 e o jogo está virado.

19. ♖g1

**Exercício:** Qual o caminho a seguir agora?

**Resposta:**

20... ♞g5+!

É importante manter a “cabeça fria” inclusive em situações muito favoráveis.

Falhava 20... ♔g5+? 21. ♔d1 ♞b4, com ameaças que parecem imparáveis, por causa de 22. ♞c3!!, e as brancas impõem sua vantagem material, 22... ♖d8+ 23. ♞d3 exd3 24.cxd3! ♔f6 25. ♔c2 ♞f4, e por ex. 26. ♞e2, ganhando.

21. ♔c3

O rei deve seguir em frente, 21. ♔d1 ♖d8+ perde mais rápido.

**Exercício:** Qual é agora o movimento mais preciso?

**Resposta:**

**21... ♖f6+**

Obrigando a seguir avançando com o rei ou devolver mais material, sem conseguir aliviar a situação, vejamos: 22. ♔d2 ♕g5+ 23. ♔d1 ♖xb2 24. ♕xg2 ♖d8+, ganhando.

Contra 22. ♘d4 segue 22...c5 23. ♖xg2 ♕f4! 24. ♖d1 ♖xd4+ 25. ♖xd4 cxd4+ e o rei branco cai sob um ataque de mate, por ex., 26. ♔xd4 ♖d8+ 27. ♔c5 ♕d6+ e xeque-mate, ou 26. ♔b4 ♘c6+ 27. ♔a4 ♕d2, ganhando.

**22. ♔b4 ♖xb2 23. ♕xg2**

Eliminar o cavalo não diminui a força do ataque, contra 23. ♔xa5 segue 23... ♕f5+ 24. ♔a4 ♕c5 25.a3 e o mais rápido é 25... ♖e5, onde 26.b4 não defende por 26... ♕xc2++.

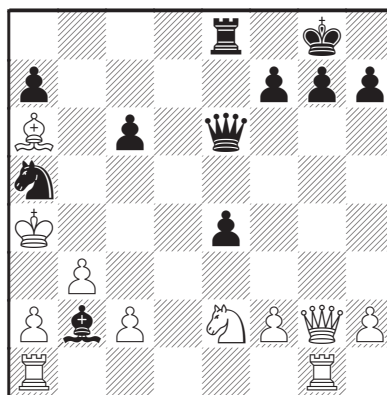
Após o jogado, há mais de um movimento bom, Romanishin escolhe o mais “humano”.

**23... ♕e6**

Aproxima a dama, as outras jogadas indicadas como vencedoras pelas engines são 23...c5+ e 23... ♖b8+.

**24. ♔a4**

Contra 24. ♔xa5 as pretas vencem com 24...c5!, por ex., 25. ♖b5 ♕b6+ 26. ♔a4 a6.



**Exercício:** Qual é agora a jogada mais precisa?

**Resposta:**

**24...c5!**

Dando lugar à dama para ir ao ataque.

É engraçado que as engines considerem ganhador também 24... ♘xb3 e depois ...c5, mas o movimento escolhido é o mais rápido.

**25.c3**

Controlando b4, contra 25. ♔xa5 seguiria 25... ♕b6+ e xeque-mate.

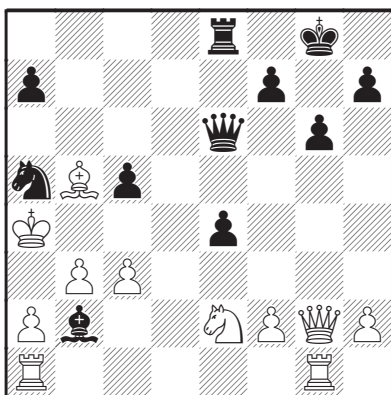
**Exercício:** Como continuar o ataque?

**Resposta:**

**25...g6!**

Curiosamente, esta simples defesa do mate em g7 é a única jogada vencedora.

**26. ♖b5**



**Exercício:** Qual é a maneira mais rápida e elegante de se impor?

**Resposta:**

**26...a6!**

O rei branco não escapa, é xeque-mate em nove lances como máximo, afirmam as engines; também ganhava 26... ♖b8 seguido de 27... ♗b6.

27. ♙xe8 ♗xe8+ 28. ♚xa5 ♗b5++

0-1

### Algumas lições desta partida: \*

- 1.) Em todos os níveis, a preparação das aberturas e conhecer os motivos típicos da estrutura utilizada é essencial. (6... ♗d7!)
- 2.) “Qual(is) peça(s) deveria trocar e qual preservar?”. Responder corretamente pode ser essencial em tais questões que, muitas vezes, lhe dará bons resultados. (15. ♗b2? 15. ♘xd5!)
- 3.) Adiar o destino do rei pode ser uma boa decisão se houver alternativas atraentes, mas é preciso ter muito cuidado para não ultrapassar certos limites. (15. ♗b2? 17. ♘e2? 17. ♗e2!)
- 4.) A segurança do rei é, frequentemente, muito mais importante em posições abertas. (17. ♘e2?)
- 5.) Uma vez alcançada uma vantagem dinâmica é essencial calcular com precisão para conseguir explorar essa superioridade. (16... ♗g4! 17... ♘xg2+! 19... ♖xd2+! 20... ♗g5+! 20... ♗g5+? 25...g6!)

\* Os **itálicos** se referem a variantes, não a jogadas realizadas na partida.