

C. A. Ferrinho

A B C



do

*Jogo de Damas*

1996

## O MOTIVO

*Raciocínio, concentração, faculdade de analisar com precisão antes de tomar decisões, criação artística, controle nervoso, etc., etc., são qualidades que o Jogo de Damas pode desenvolver. O reconhecimento deste fato levaram diversos estabelecimentos de ensino a contratar professores para ministrar este esporte como complemento do currículo escolar.*

*A procura de professores para ensinar o Jogo de Damas foi maior que a disponibilidade e a improvisação se tornou uma necessidade onde o conhecimento do Jogo de Damas e a Pedagogia geralmente não se completavam, isto frente à perplexidade de organizadores e divulgadores, agora aprendizes de feiticeiro.*

*Este trabalho é, assim, fruto dessa situação e da preocupação de auxiliar o ensino dos fundamentos mais elementares do Jogo de Damas. Ele é dirigido às pessoas que, sem o apoio de literatura especializada, chamaram a si a difícil tarefa de tornar agradável, simples e acessível o ensino deste belo esporte, poderoso instrumento para ajuda do desenvolvimento intelectual de nossa juventude.*

*Confiamos na criatividade do professor para complementar e desenvolver a matéria aqui apresentada.*

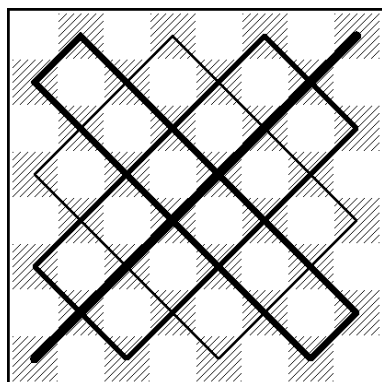
# O TABULEIRO

Vamos conhecer o tabuleiro.





Além das casas escuras (onde se joga) e as casas claras, o tabuleiro comporta 3 elementos importantes e que são:

DIAGONAIS formadas pelo alinhamento das casas pelos seus vértices (Diagrama 1).

**Diagrama 1**

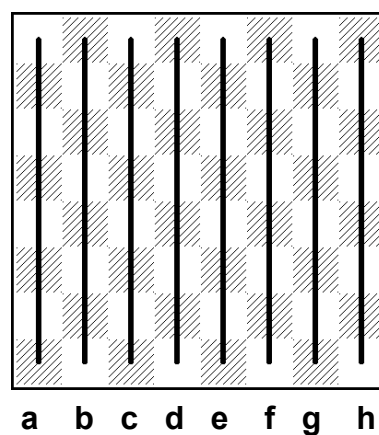


As diagonais têm as seguintes denominações:

-  Grande diagonal
-  Bidiagonal
-  Tridiagonal
-  Grande retângulo

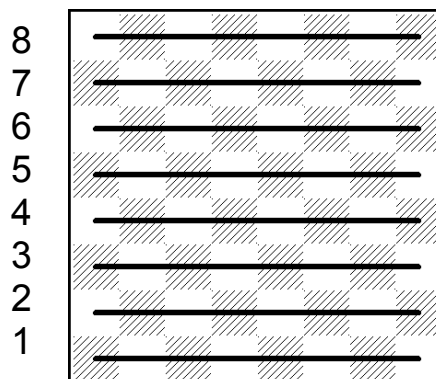
COLUNAS formadas pelas oito casas claras e escuras alinhadas na vertical (Diagrama 2).

**Diagrama 2**



TRAVESSAS formadas pelas oito casas claras e escuras alinhadas na horizontal (Diagrama 3).

**Diagrama 3**



# A NOTAÇÃO

Para que se possam "escrever" e "ler" os lances e assim poder registrar o desenrolar de uma partida, o desenlace ou análise de uma posição, enfim "escrever" e "ler" os movimentos das peças, torna-se necessário conhecer a NOTAÇÃO.

Convencionou-se que as COLUNAS são assinaladas, a partir do lado esquerdo das brancas, pelas letras de a a h (Diagrama 2).

As TRAVESSAS, a partir do lado das brancas, são numeradas de 1 a 8 (Diagrama 3).

Desta forma, todas as casas do tabuleiro têm "nome": ele é determinado pelo cruzamento da coluna com a travessa nessa casa (Diagrama 4); a letra primeiro seguida do algarismo.

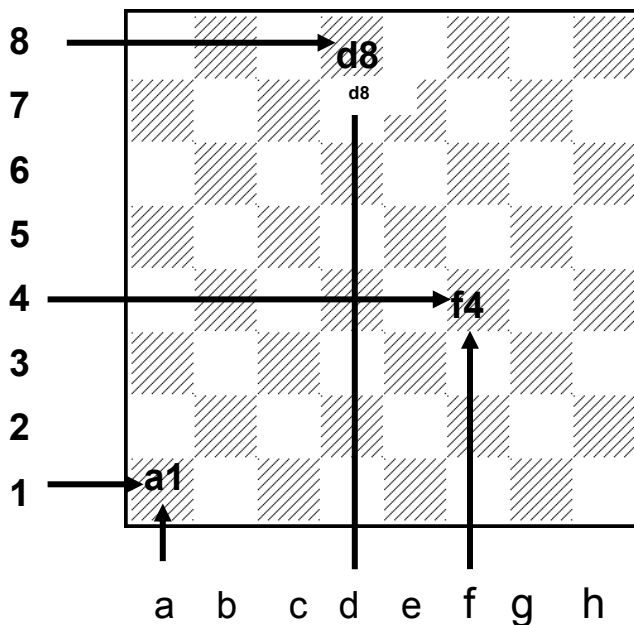
O lance é "escrito" indicando a casa de saída e a casa de chegada, separadas por um hífen, assim: c3-d4. No caso de tomada o hífen é substituído por "x": c3xe5.

Vamos dar um exemplo da anotação dos primeiros lances de uma partida.

1. c3-d4 b6-c5
2. d4xb6 a7xc5
3. b2-c3 f6-g5
4. c3-d4 c5-b4

Quando se deseja comentar que o lance é bom, coloca-se uma exclamação "!" depois do lance e se o lance é mau assinala-se com uma interrogação "?", desta forma: c3-d4! ou f6-e5?.

**Diagrama 4**

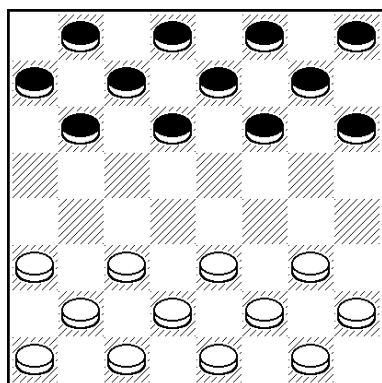


# AS REGRAS PRINCIPAIS

## Do início

1. As pedras brancas são colocadas, no início da partida, nas casas escuras, nas travessas 1, 2 e 3 e as pedras pretas nas travessas 6, 7 e 8 (Diagrama 5).

**Diagrama 5**



A casa escura do canto do tabuleiro fica à esquerda do jogador

2. O tabuleiro coloca-se de forma que a casa escura do canto do tabuleiro fique à esquerda do jogador.

3. O primeiro lance é sempre das brancas.

## Do movimento

4. A pedra anda só para a frente, em diagonal, uma casa de cada vez.

5. A dama desloca-se para a frente e para trás, nas diagonais onde estiver colocada, quantas casas quiser.

## Da coroação

6. A pedra branca que chegar à travessa 8 ou pedra preta que chegar à travessa 1 será promovida a dama. A coroação é assinalada colocando-se sobre a pedra coroada outra pedra da mesma cor.

7. Não será coroada a pedra que, numa tomada, apenas passe pela travessa de coroação.

## Da tomada

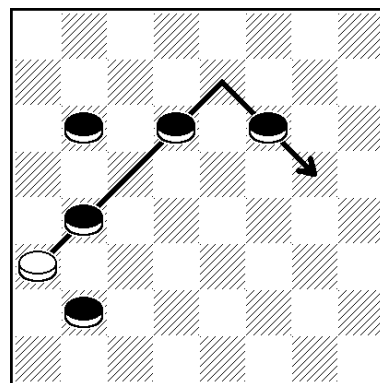
8. A tomada é obrigatória.

9. A pedra tanto toma para a frente como para trás.

10. A tomada denomina-se simples se toma apenas uma peça e em cadeia se captura mais de uma peça no mesmo lance.

11. Se no mesmo lance existir mais de uma forma de tomar, é obrigatório obedecer à "Lei da Maioria", ou seja, fazer o lance que tome o maior número de peças (Diagrama 6).

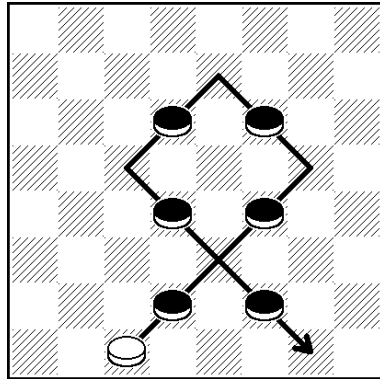
**Diagrama 6**



A pedra é obrigada a tomar para g5

12. Numa tomada em cadeia, a peça pode passar mais de uma vez pela mesma casa vazia (Diagrama 7).

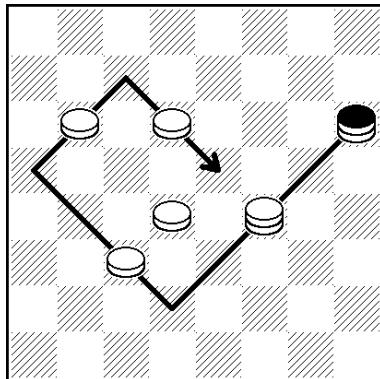
**Diagrama 7**



A pedra c1, na tomada em cadeia, pode passar duas vezes pela casa vazia e3

13. Numa tomada em cadeia, é proibido tomar a mesma peça mais que uma vez (Diagrama 8).

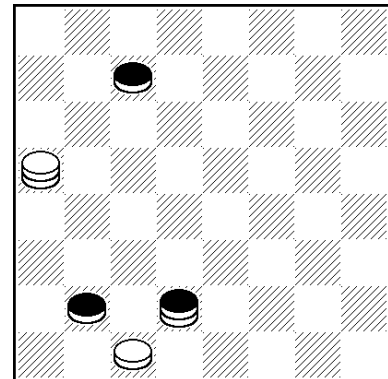
**Diagrama 8**



A dama é obrigada a tomar 4 pedras e parar na casa e5 porque não pode tomar a pedra f4 duas vezes

14. A pedra e dama têm o mesmo valor para tomar ou ser tomada (Diagrama 9).

**Diagrama 9**



As quatro tomadas são opcionais

15. As peças tomadas só serão retiradas do tabuleiro após terminado o lance de tomada.

## Da vitória

16. Ganha a partida o jogador que capturar todas as peças adversárias ou as deixar sem movimento possível.

17. A partida é considerada ganha quando o adversário se recusa a cumprir o regulamento.

## Do empate

18. O jogador interessado pode exigir o empate se tiverem sido jogados 20 lances sucessivos só de damas.

19. Quando a mesma posição se apresente pela terceira vez com o mesmo jogador com o lance, o jogador interessado pode exigir o empate.

# A COMBINAÇÃO

A obrigatoriedade de fazer o lance de tomada dá origem, em determinadas situações, a que a ação e controle dos lances fique de iniciativa de apenas um dos jogadores. Assim, uma série de lances terão de ser feitos obrigatoriamente pelo adversário sem que este possa tomar qualquer decisão sobre eles visto se tratarem somente de tomadas.

Esta série de lances forçados origina uma das mais apaixonantes manobras do jogo de damas: a combinação.

Essa circunstância, quando um dos jogadores passa a controlar a dinâmica de uma série de lances, geralmente com o objetivo de obter uma vantagem material ou posicional ou a vitória imediata, é na verdade o belo espetáculo de uma coreografia que causa silenciosos aplausos.

Nem sempre a combinação é consumada. Muitas vezes ela é apenas uma ameaça latente que impede a ação do adversário, frustrando planos, mas nem por isso perde sua beleza.

Vamos conhecer agora algumas combinações simples com seus nomes para que possamos melhor identificá-las e, talvez, memorizá-las.

---

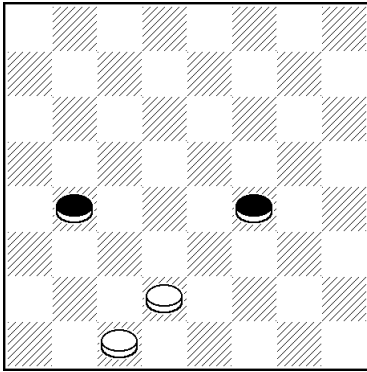
## SOLUÇÕES

- 10 - 1. d2-c3 b4xd2; 2. c1xg5**  
**11 - 1. b2-c3 d4xb2; 2. c1xc5. Se 1. ... b4xd2; 2. c1xc5**  
**12 - 1. g3-f4 e5xg3; 2. h4xd4. Se 1. ... e3xg5; 2. h4xd4**  
**13 - 1. e5-f6 e7xg5; 2. h6xd2**

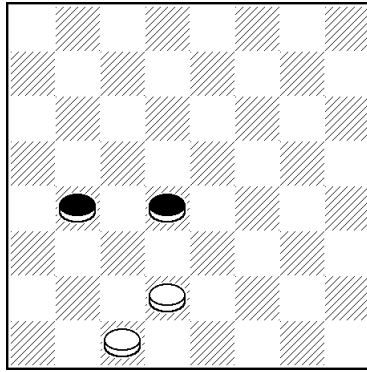
- 14 - 1. h2-g3 h4xf2; 2. g1xe1**  
**15 - 1. d2-e3 d4xf2; 2. g1xg5. Se 1. ... f4xd2; 2. c1xc5**  
**16 - 1. g5-h6 e7xg5; 2. h6xd2**  
**17 - 1. c5-d6 a7xc5; 2. d6xd2. Se 1. ... e7xc5; 2. b6xb2**  
**18 - 1. f4-g5 2. h2xf4; 2. g5xc5. Se 1. ... h6xf4; 2. g3xc3**  
**19 - 1. c3-d4 f6xd4; 2. h2-g3 h4xf2; 3. g1xa7**  
**20 - 1. d4-e5 f6xd4; 2. f2-e3**  
**21 - 1. f4-e5 d6xf4; 2. c3-b4 a5xc3; d2xf8**  
**22 - 1. a3-b4 c5xa3; 2. h2-g3**  
**23 - 1. f2-g3 h2xf4; 2. d2-c3**  
**24 - 1. c1-b2 a3xe3; 2. f2xh8**  
**25 - 1. c5-d6 c7xg3; 2. f2xd8**  
**26 - 1. g3-f4 d6xd2; 2. f4xf8**  
**27 - 1. c3-b4 a5xe5; 2. f2xb6**  
**28 - 1. f4-e5 f6xd4; 2. h4-g5 h6xf4; 3. g3xa1**  
**29 - 1. e5-d6 c7xe5; 2. a5-b6 a7xc5; 3. b4xd2**  
**30 - 1. d4-c5 d6xc5; 2. f4-e5 f6xe5; 3. h2-g3 h4xf2; 3. g1xc1**  
**31 - 1. e3-d4 g5xc5; 2. c1-b2 a3xc3; 3. f2xh8**  
**32 - 1. c3-b4 a5xe5; 2. e1-d2 g3xc3; 3. b2xb6**  
**33 - 1. c3-b4 a5xe5; 2. c1-b2 a3xe3; 3. f2xh8**  
**34 - 1. d2-e3 f4xd2; 2. c3xe1 a5xc3; 3. b2xh8**  
**35 - 1. e3-d4 c5xe3; 2. f4xd2 h6xf4; 3. d2-e3 f4xd2; 4. e1xc7**  
**36 - 1. d2-e3 f4xd2; 2. c3xe1 a5xc3; 3. e1-d2 c3xg3; 4. h2xb8**  
**37 - 1. b4-c5 b6xd4; 2. d2-e3 f4xd2; 3. e1xg7 h6xf8; 4. h4xd8**  
**38 - 1. h4-g5 h6xf4; 2. g3xc7 d8xb6; 3. b4xh8**  
**39 - 1. a3-b4 a5xc3; 2. b2xf6 e7xg5; 3. g3xa5**  
**40 - 1. c1-b2 a3xc1; 2. e3-f4 c1xg5; 3. h6xb8**  
**41 - 1. e3-f4 c5xg5; 2. h6xb8**  
**42 - 1. b2-c3 f4xb4; 2. a5xg7**  
**43 - 1. e3-d4 g5xe3; 2. c3-b4 a5xe5; 3. f2xd8**  
**44 - 1. c3-d4 g5xe3; 2. a3-b4 a5xe5; 3. f2xd8**  
**45 - 1. g3-f4 g5xe3; 2. c5-b6 c7xe5; 3. f2xh8**  
**46 - 1. e3-d4 g5xc5; 2. c3-b4 d6xf4; 3. b4xb8**  
**47 - 1. f2-g3 h4xf6; 2. e1-f2 g5xe3; 3. f2xd8**  
**48 - 1. f2-e3 h4xd4; 2. b4-a5 e5xg3; 3. a5xa1**  
**49 - 1. e1-f2 e3-d2; 2. f2-g3 h4xf2; 3. g1xe1**  
**50 - 1. h4-g5 f4-e3; 2. g5-f6 e7xg5; 3. h6xd2**  
**51 - 1. a3-b4 c3-b2; 2. b6-c7b8xd6; 3. b4-c5 d6xb4; 4. a5xa1**  
**52 - 1. c3-d4 c5-b4; 2. d4-e5 d6xd2; 3. e1xa5**  
**53 - 1. e3-f4 e5-d4; 2. f4-g5 f6xf2; 3. g1xa3**  
**54 - 1. e3-f4 e5-d4; 2. f4-g5 f6xf2; 3. g1xe7**

# COMBINAÇÃO DIRETA 2X1

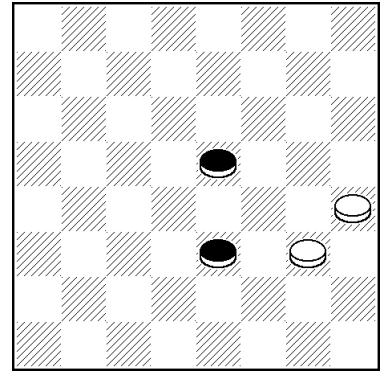
10



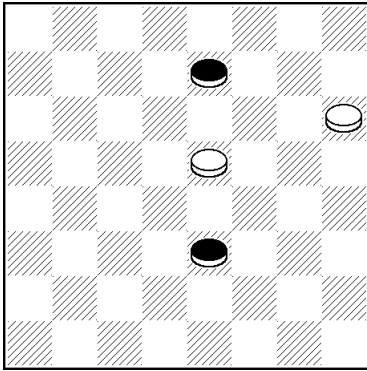
11



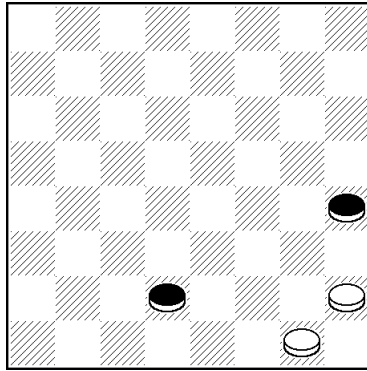
12



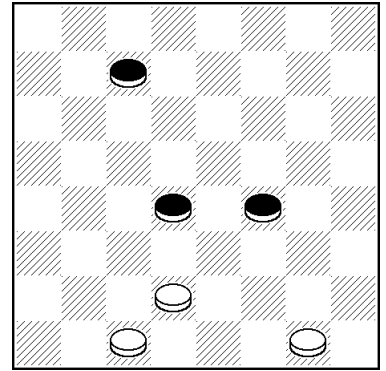
13



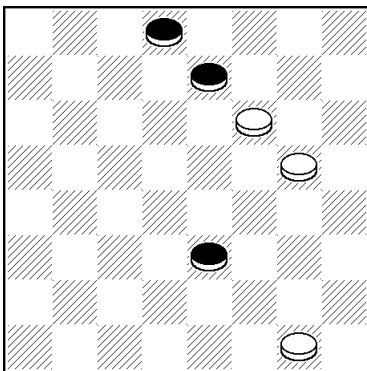
14



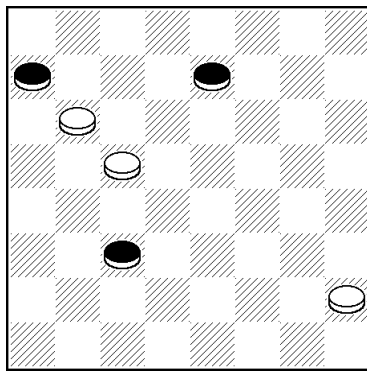
15



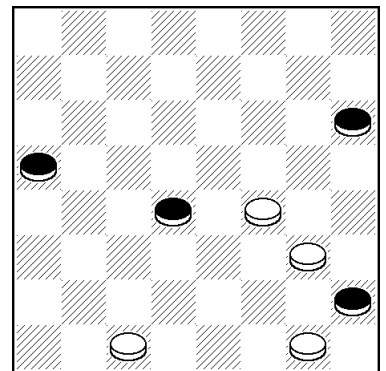
16



17



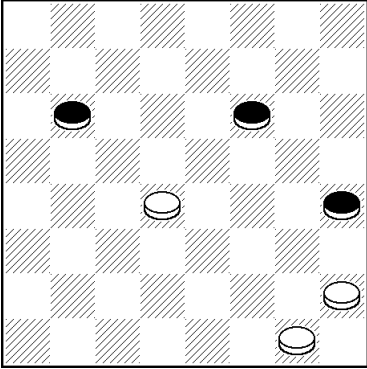
18



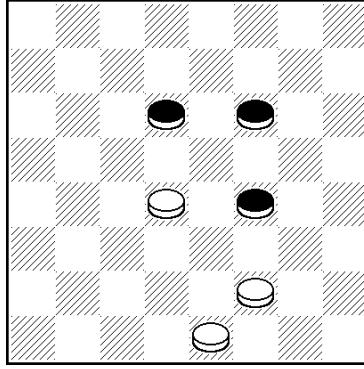


## COMBINAÇÃO DIRETA 3X2

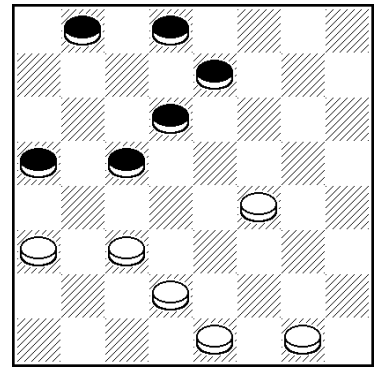
19



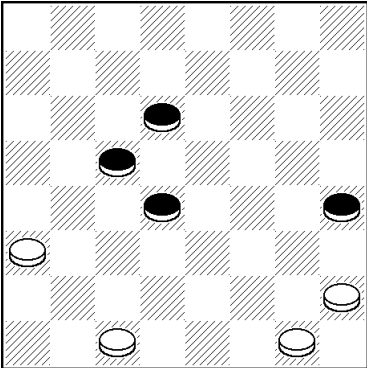
20



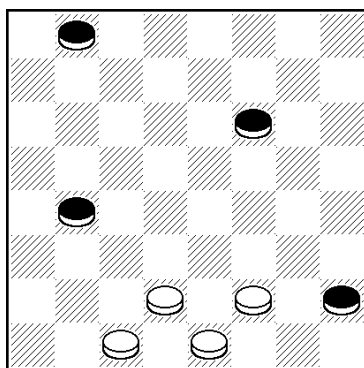
21



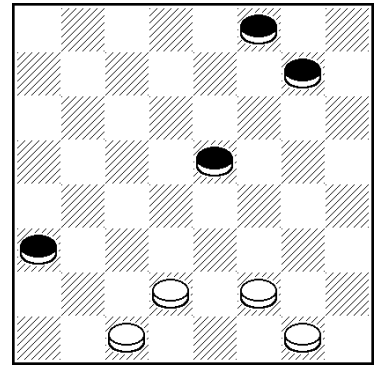
22



23

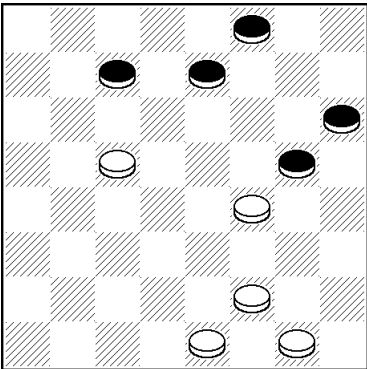


24

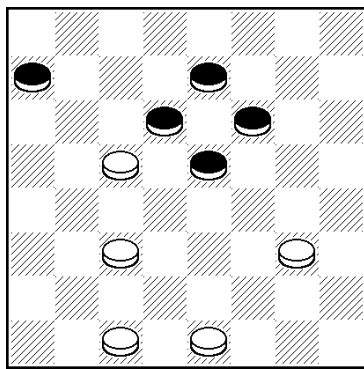


## COMBINAÇÃO COM LEI DA MAIORIA

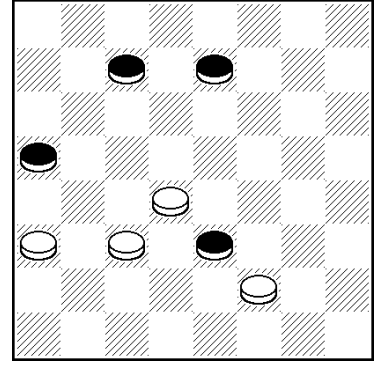
25



26

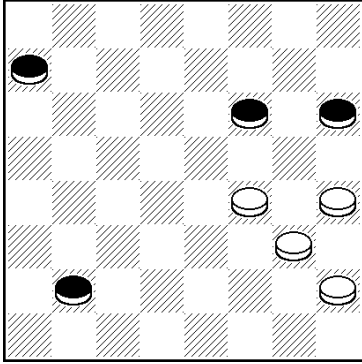


27

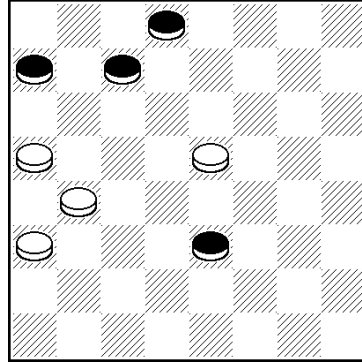


### COMBINAÇÃO "NAPOLEÃO"

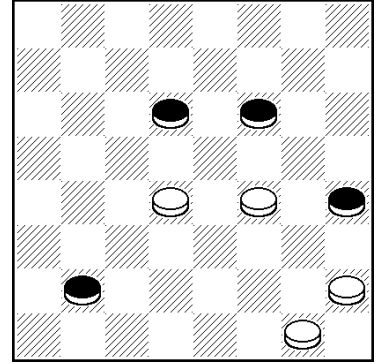
28



29

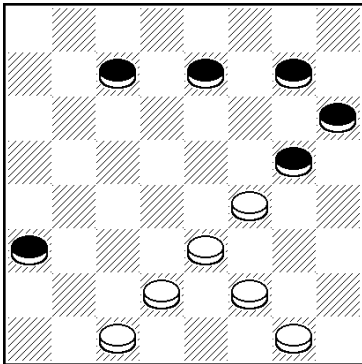


30

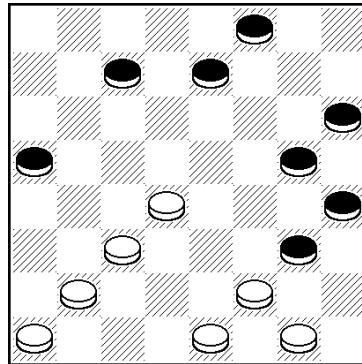


### COMBINAÇÃO "REQUEBRADA"

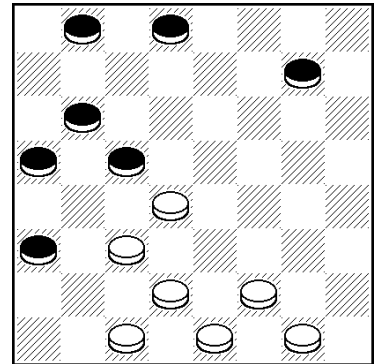
31



32

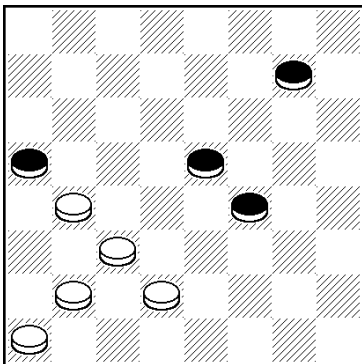


33

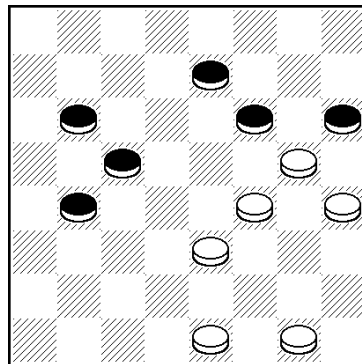


### COMBINAÇÃO "PULO DO GATO"

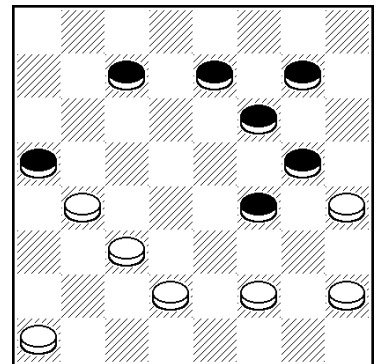
34



35

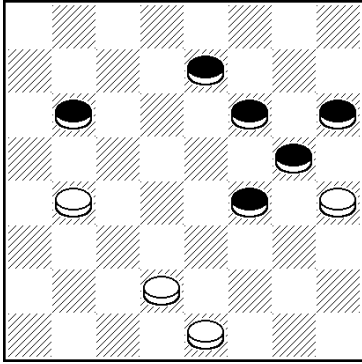


36

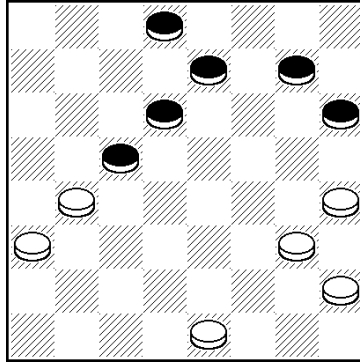


### COMBINAÇÃO "CORTE E RECORTE"

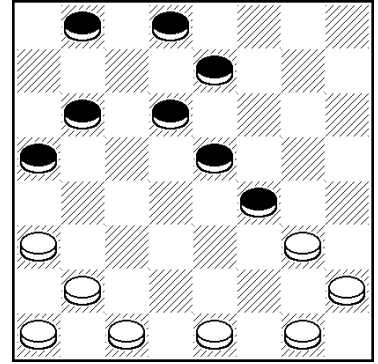
37



38

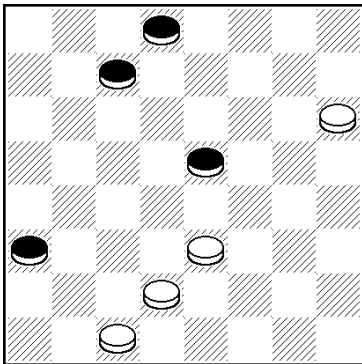


39

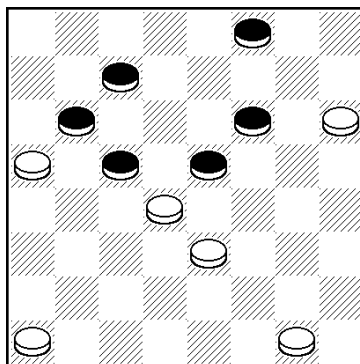


### COMBINAÇÃO "RABO DE ARRAIA"

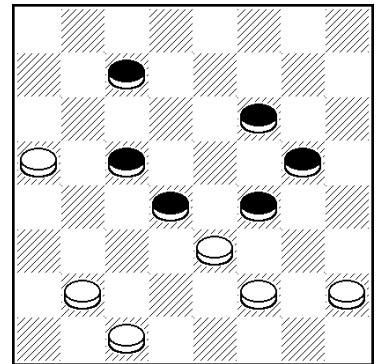
40



41

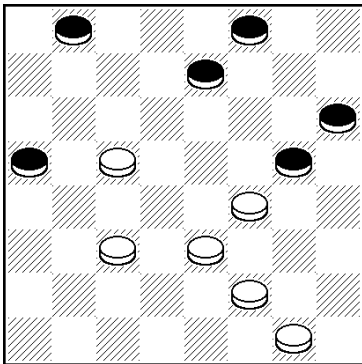


42

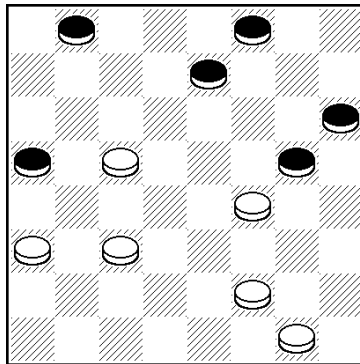


### COMBINAÇÃO "SANDUÍCHE"

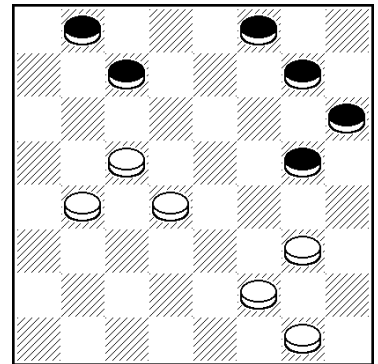
43



44

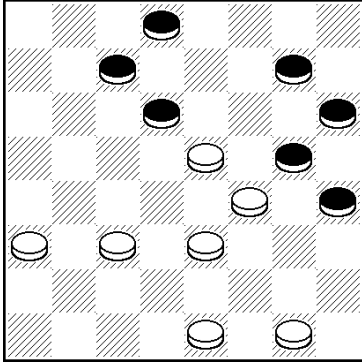


45

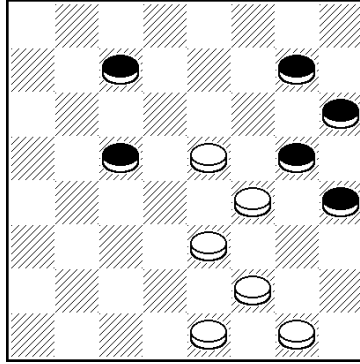


### COMBINAÇÃO "CASCATINHA"

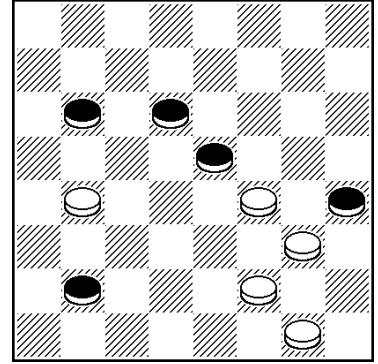
46



47

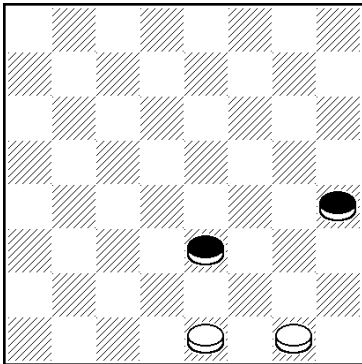


48

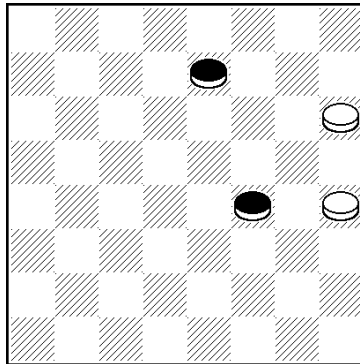


### COMBINAÇÃO "PESCADOR"

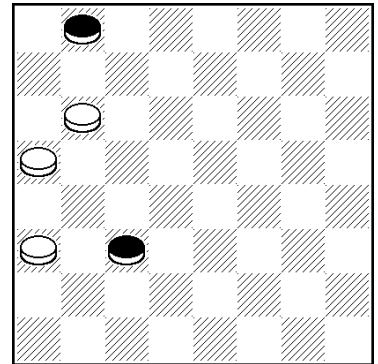
49



50

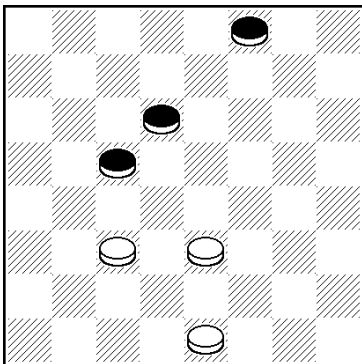


51

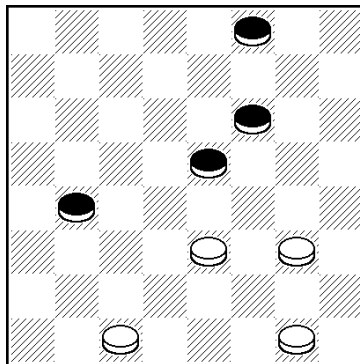


### COMBINAÇÃO "BICHO"

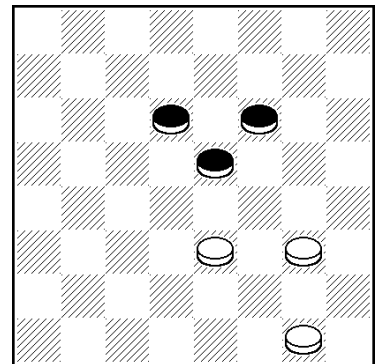
52



53



54



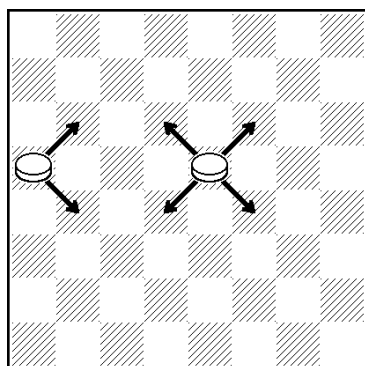
## O VALOR DO CENTRO

O domínio do centro é um dos princípios estratégicos que pode nortear o desenvolvimento da partida e ele se torna mais acentuado à medida que o número de pedras vai diminuindo.

De uma forma bem simples, os exemplos dos diagramas 55 a 60 tentam demonstrar o valor das pedras centrais.

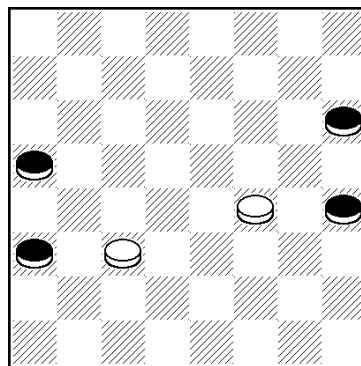
até à coroação em contraste com a pedra a5, colocada na mesma travessa mas na lateral, que só poderá atingir 5 casas antes da coroação, como podemos observar no diagrama 56. Isto demonstra que a pedra central e5, em relação à pedra lateral a5, tem mais mobilidade e poder de ação.

55



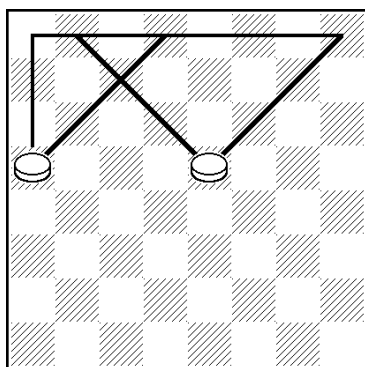
O diagrama 55 mostra que a pedra central e5 tem ação sobre 4 casas (d4, f4, d6 e f6) enquanto que a pedra lateral a5

57



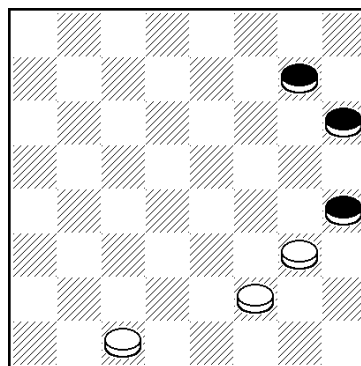
No diagrama 57 vemos a força das duas pedras centrais c3 e f4 que podem imobilizar 4 pedras laterais adversárias.

56



tem ação apenas sobre duas casas (b4 e b6). Além disso, a pedra central e5 tem condições de se movimentar por 9 casas

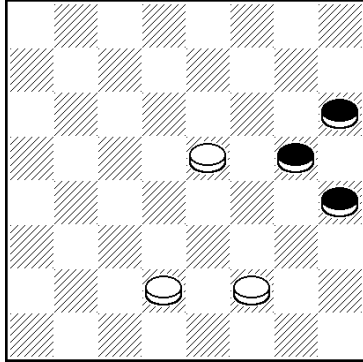
58



O rápido domínio do centro, no diagrama 58, com o lance 1. g3-f4 leva à imobilização das 3 pedras laterais pretas depois

de 1. ... g7-f6; 2. c1-d2 f6-g5; 3. f4-e5, como podemos observar no diagrama 59. Este é

**59**



um exemplo típico de final de partida cujo plano estratégico se orientou para o domínio central.

Outro exemplo do poder da pedra central contra as pedras laterais é mostrado no

**60**

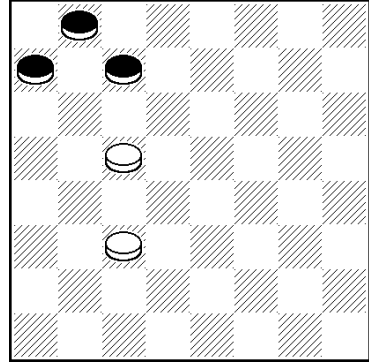


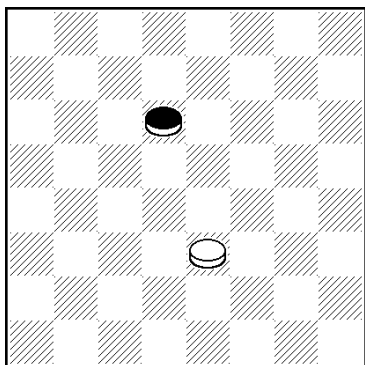
diagrama 60, onde as pedras pretas a7, b8 e c7 ficam restringidas no seu desenvolvimento pela pedra branca central c5.

# A OPOSIÇÃO

Seguem-se algumas noções elementares de oposição.

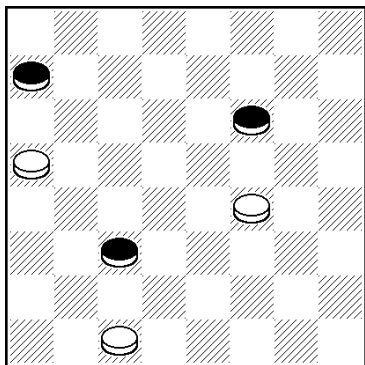
Denomina-se oposição quando uma pedra, pela sua posição frente à adversária, a tomará por esta ser forçada a fazer o lance. Vejamos o diagrama 61. As brancas jogam

61



1. e3-d4 e agora a preta, por ser forçada a jogar, terá que se entregar. Diz-se estar na oposição quando um dos lados faz com que suas pedras, uma a uma, se defrontam com as adversárias, uma a uma, forçando-as a se entregarem, como podemos ver no diagrama 62.

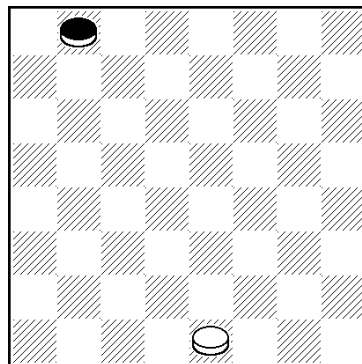
62



Os diagramas 63, 64 e 65 são exemplos simples para iniciação de exercícios de cálculo mental; mostram-nos posições elementares para exemplificar a oposição.

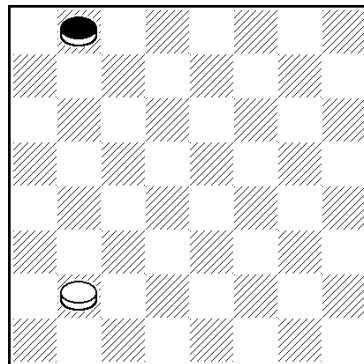
No diagrama 63 as brancas estão na oposição, porque depois de 1. e1-d2 b8-c7; 2. d2-c3 c7-d6; 3. c3-d4 as pretas terão que se entregar.

63



O mesmo não acontece no diagrama 64 porque depois de 1. b2-c3 b8-c7; 2. c3-d4 c7-d6 são as pretas que estão na oposição.

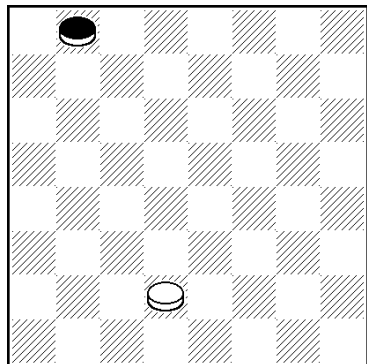
64



No diagrama 65 também as pretas estão na oposição mas não têm condições de segurarem a pedra branca: 1. d2-e3 (se 1. d2-c3? as pretas ganham porque conseguem fazer oposição à pedra branca) b8-c7; 2. e3-f4 c7-d6; 3. f4-g5 d6-e5; 4. g5-h4 e as brancas conseguem escapar da oposição.

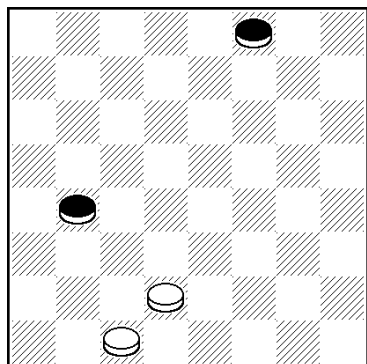
No diagrama 66 as brancas estão na oposição. A sequência dos lances será: 1. c1-b2 b4-a3; 2. b2-c3 f8-e7; 3. d2-e3 e7-f6; 4. e3-f4 e as brancas completam a oposição.

65



Se a pedra preta f8 do diagrama 66 estivesse na casa g7, como acontece no diagrama 67, seriam as pretas que estariam

66



na oposição, o que se comprovará depois dos lances 1. d2-e3 b4-c3; 2. e3-f4 g7-f6.

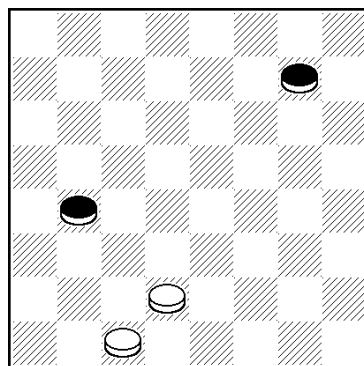
A troca direta é uma manobra tática com grande influência na oposição pela faculdade que tem de invertê-la. Assim, no diagrama 67, as brancas inverterão a oposição, que pertencia às pretas, depois da troca: 1. d2-c3 b4xd2; 2. c1xe3 g7-f6; 3. e3-f4.

Já no diagrama 66 as brancas, que estão na oposição, como vimos acima, se fizerem a troca passarão a oposição para as pretas: 1. d2-c3? b4xd2; 2. c1xe3 f8-e7; e3-d4 e7-d6 com oposição.

Existem vários métodos para se determinar a quem pertence, em dado momento, a oposição. Mostraremos um método simples.

Somamos as pedras brancas e pretas que estão nas colunas a, c, e e g (ver diagrama 2) ignorando as que estão nas outras colunas. Se o número de pedras for ímpar, quem tem o lance está na oposição. Assim, no diagrama 61 existe apenas uma pedra na coluna e (as colunas a, c e g estão vazias), portanto número ímpar. Como as brancas têm o lance, são estas que estão na oposição.

67



No diagrama 63 temos número ímpar de pedras nas colunas a, c, e e g (1 pedra na coluna e). Como o lance é das brancas, são estas também que estão na oposição.

Nos diagramas 64 e 65 não temos nenhuma pedra nas citadas colunas. Considerando zero como par e o lance pertencendo às brancas, são as pretas que estão na oposição.

No diagrama 66 temos apenas 1 pedra nas referidas colunas. Como o lance é das brancas e o número de pedras consideradas é ímpar, a oposição é das brancas.

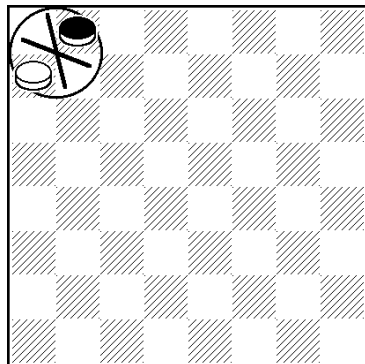
Já no diagrama 67 temos duas pedras nas colunas a, c, e e g. Pertencendo o lance às brancas são as pretas que estão na oposição. De posse destes dados, a análise fica facilitada para as brancas pela recomendação da troca direta para inverter a oposição.

Neste método para determinar a quem pertence a oposição temos dois casos de exceção: se as casas a7 e b8 (o mesmo para g1 e h2) estiverem ocupadas por duas pedras de cores diferentes, estas duas pedras não devem ser consideradas, o que vale



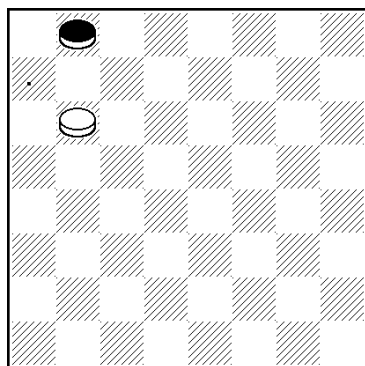
dizer, não devem ser contadas (ver diagrama 68).

68



Outra exceção é o detalhe mostrado no diagrama 69 (ou, para as pretas, o equivalente: pedra branca em g1 e pedra preta

69



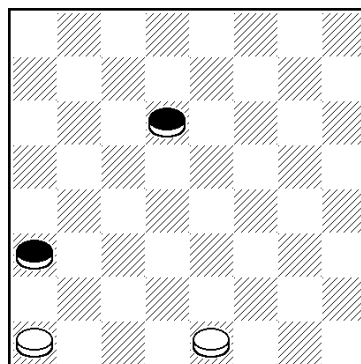
em g3). Quem construir este detalhe estará sempre na oposição devido ao lance reserva b6-a7 (ou g3-h2 para as pretas).

—

Denomina-se "troca direta" quando a pedra que captura é capturada. Assim, no diagrama 67 vemos que a pedra b4 depois de tomar a pedra c3 é tomada pela pedra c1. Isto é "troca direta" e ela tem a faculdade de inverter a oposição, como já dissemos.

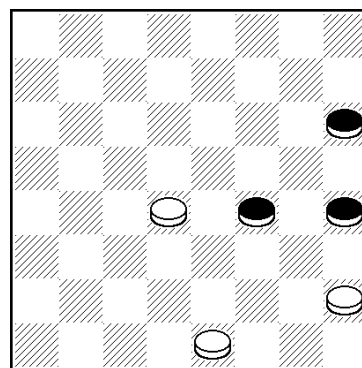
A "troca paralela" é caracterizada pelo fato de que a pedra que captura não é capturada. Esta modalidade de troca não inverte a oposição. Acompanhemos o desenvolver dos lances no diagrama 70, onde, pela

70



contagem das pedras nas travessas a, c, e e g, a oposição pertence às brancas: 1. e1-d2 d6-c5; 2. d2-c3 a3-b2; 3. c3-b4 c5xa3; 4. a1xc3 e, depois da troca, as brancas conservaram a oposição. Verificamos aqui que a pedra c5 que captura a pedra b4 não é capturada na troca.

71



O diagrama 71, onde a oposição pertence às brancas, é mais um exemplo de "troca paralela" onde os lances têm o seguinte desenvolvimento: 1. e1-d2 h4-g3; 2. d4-e5 f4xd6; 3. h2xf4 d6-c5; 4. d2-c3 e as brancas conservaram a oposição mesmo havendo uma troca.

# O BLOQUEIO

Imobilizar as forças adversárias, deixando-as sem movimentos satisfatórios ou possíveis, é também um dos importantes princípios que devem orientar nosso plano de jogo.

O bloqueio é, assim, o fato de conseguirmos restringir a ação do adversário a ponto de que ele tenha que perder material o que o levará à derrota. Isto, se é conseguido por vezes através do sacrifício de peça, é normalmente conseguido com manobras muito bem delineadas. O conhecimento anterior de diversos tipos de bloqueio ajuda a orientação do plano de jogo.

Os diagramas 72 a 77 são bloqueios simples conseguidos com o sacrifício de uma pedra. Os diagramas 78 a 80 mostram-nos algumas posições clássicas de bloqueio. Diagrama 72 - 1. e5-d6 e7xc5; 2. b2-a3 e as pretas, depois de entregarem duas pedras, perdem.

Diagrama 73 - 1. b4-c5 d4xb6; 2. a3-b4 e as brancas agora vão tomar duas pedras e ganhar.

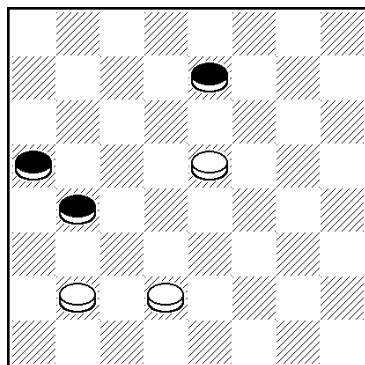
Diagrama 74 - 1. e3-f4 e5-d4; 2. f4-e5 d4xf6; 3. g3-f4 bloqueando definitivamente as pedras pretas.

Diagrama 75 - 1. d4-e5 d6xf4; 2. g1-h2 com bloqueio que deixa às pretas apenas o lance 2. ... f4-e3 com conseqüente derrota.

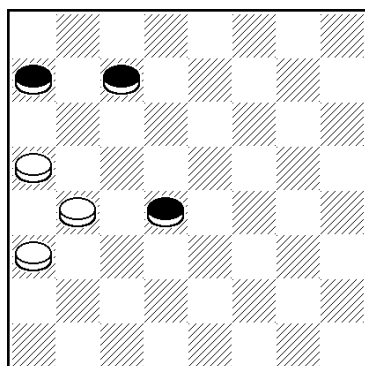
Diagrama 76 - A mesma idéia de bloqueio do diagrama 72 apresentado com uma manobra mais sofisticada: 1. f2-e3 c3-d2; 2. e3-f4 g5xe3; 3. g3-f4 e3xg5; 4. c1xe3.

Diagrama 77 - 1. g3-f4 e3xg5; 2. b2-c3 b4xd2; 3. c1xe3 com bloqueio das forças adversárias. Não salva as pretas a manobra 3. ... g5-f4; 4. e3xe7 g7-f6; 5. e7xg5 h6xf4 porque depois de 6. g1-f2 h8-g7; 7. f2-g3 f4-e3; 8. g3-f4 e3xg5; 9. h4xh8 as brancas ganham.

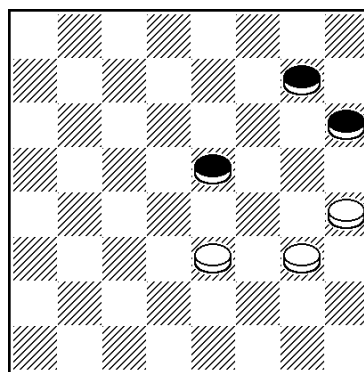
72



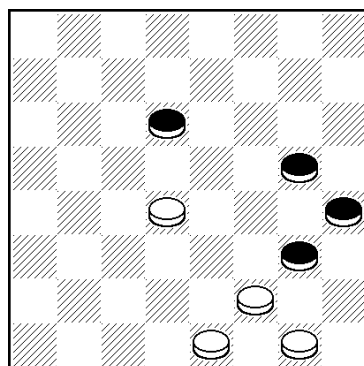
73



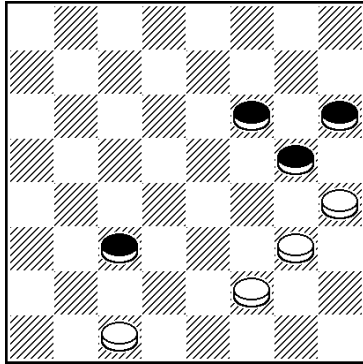
74



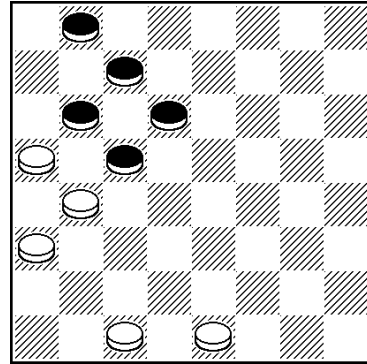
75



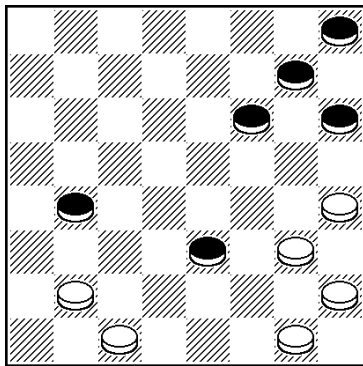
76



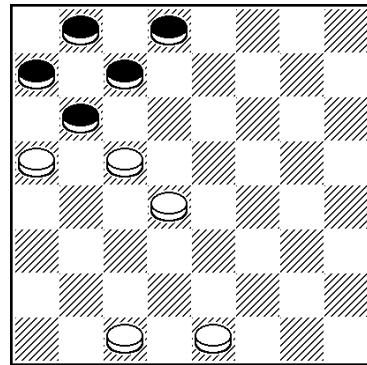
78



77



79

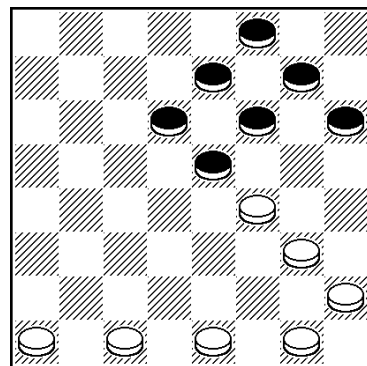


O diagrama 78 mostra-nos um bloqueio clássico. Depois de 1. c1-d2 às pretas só resta 1. ... c5-d4 e após 2. b4-c5 d6xb4; 3. a3xe3 as brancas têm o caminho aberto para a coroação.

No bloqueio do diagrama 79 as três pedras brancas a5, c5 e d4 imobilizam as quatro pedras pretas a7, b6, b8 e c7. Depois de 1. e1-f2 d8-e7; 2. f2-g3 e7-f6; 3. g3-f4 f6-e5; 4. d4xf6 b6xd4 as brancas ganham por terem restringido e atrasado o desenvolvimento das pretas.

O bloqueio clássico do diagrama 80 força as pretas a perderem uma pedra porque não podem 1. ... f6-g5 devido a 2. e1-f2 g5xe3; 3. f2xh8. Se 1. ... e5-d4 as brancas com 2. f4-e5 d6xf4; 3. g3xc3 ganham pedra.

80

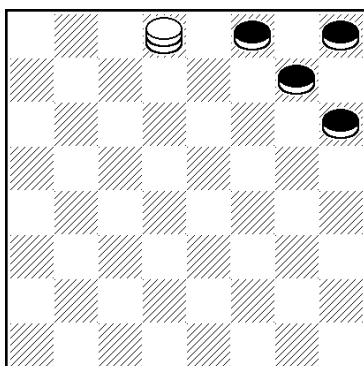


# A FORÇA DA DAMA

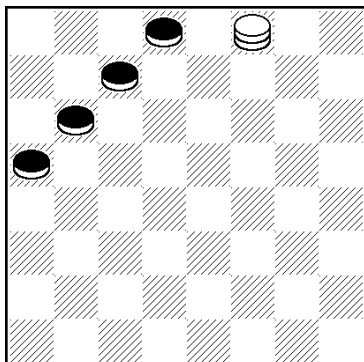
A pedra que na sua marcha atinge a oitava casa do tabuleiro é promovida a dama e adquire grande mobilidade e raio de ação. Embora se considere que a dama seja superior a duas pedras, sua força é muito relativa frente às pedras.

Quatro pedras são facilmente dominadas pela dama nas posições dos diagramas 81, 82 e 83.

81



82

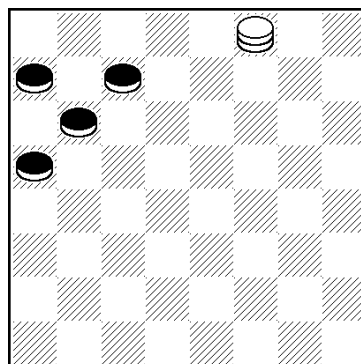


A dama na bidiagonal, na posição do diagrama 84, consegue dominar 3 pedras, assim: 1. h2-b8 f6-e5; 2. b8xh6 h4-g3; 3. h6-e3 g3-h2; e3-g1.

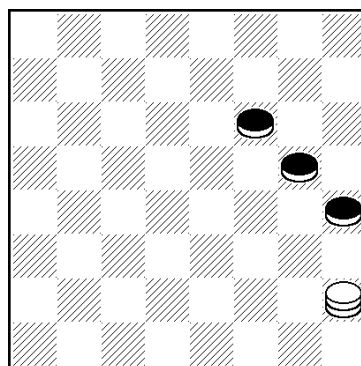
Na grande diagonal, diagrama 85, a dama não domina mais que duas pedras, salvo no caso de três pedras colocadas em

a3, a5 e b4. Se no diagrama 85 existir mais uma pedra preta, por exemplo em c5, depois de 1. h8-a1 b4-c3; 2. a1xa7 a pedra a3 passa para dama.

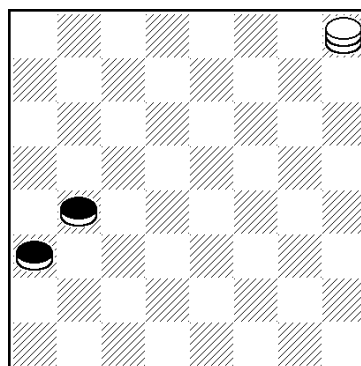
83



84

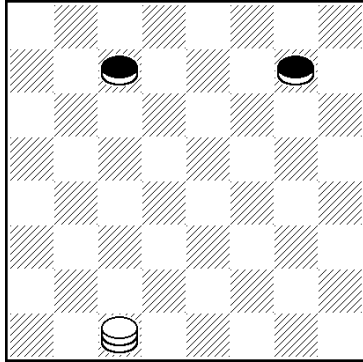


85



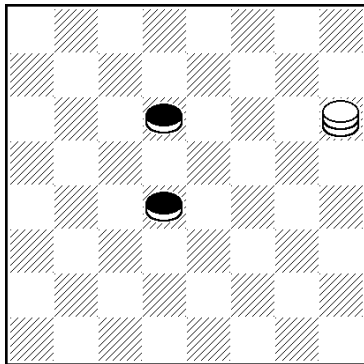
Nos exemplos acima a dama vale-se do domínio de uma diagonal e do fato de que as pedras estão colocadas antes dessa diagonal.

**86**



No diagrama 86 temos um caso de domínio de duas pedras sem que estas estejam colocadas antes de uma diagonal definida que a dama possa ocupar como nos exemplos anteriores. 1. c1-f4 c7-b6; 2. f4-e3 b6-a5; 3. e3-d2; g7-f6; 4. d2-c3 f6-g5; 5. c3-d2 g5-h4; 6. d2-c1 e depois da entrega de uma das pedras a dama domina a outra facilmente.

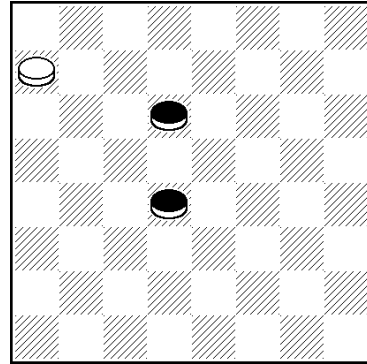
**87**



Dois pedras centrais podem, por vezes, ser dominadas pela dama a exemplo do diagrama 87: 1. h6-f8 d6-e5; 2. f8-g7 e5-f4; 3. g7xc3! f4-g3 (se 3. ... f4-e3; 2. c3-e1); 4. c3-d4 g3-h2; 5. d4-g1.

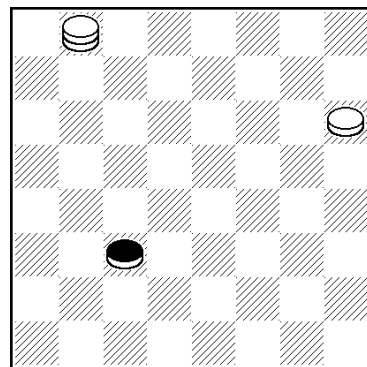
A mesma idéia de ganho é válida para a posição do diagrama 88: 1. a7-b8 d6-c5 (se 1. ... d6-e5; 2. b8xf4! d4-c3; 3. f4-c1); 2. b8-a7 c5-b4; 3. a7xe3! seguido de 4. e3-c1.

**88**



Não há possibilidade de evitar que a pedra c3, no diagrama 89, seja coroada. Contudo, devido à sua grande mobilidade, a

**89**



dama branca tem condições de manobrar para que a dama preta recém coroada seja capturada, assim: 1. b8-f4 c3-b2; 2. f4-e5 b2-a1 (se 2. ... b2-c1; 3. e5-f4 c1xg5; 4. h6xf4); 3. e5-b8 e as brancas ganham no tema "bipolar".

**90**

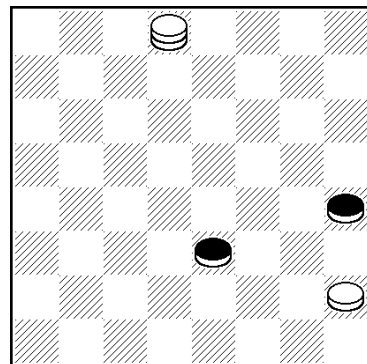
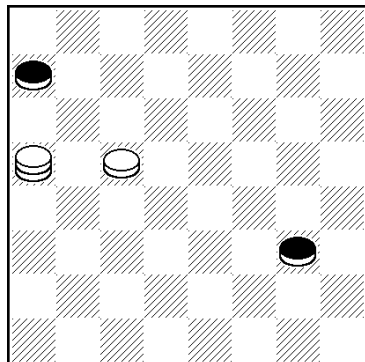


Diagrama 90: 1. d8-a5 e3-f2; 2. a5-b6 f2-g1 (se 2. ... f2-e1; 3. b6-f2 e1xg3; 4. h2xf4); 3. b6-a7 h4-g3; 4. h2xf4 g1-h2; 4. a7-b8 h2xe5; 5. b8xh2.

**91**

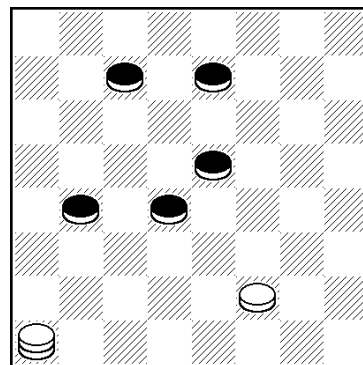


Também no diagrama 91 não se pode evitar a coroação da pedra g3 mas as brancas têm condições de eliminar a dama preta que acaba de coroar-se com uma bela manobra só possível pela grande mobilidade que a dama possui: 1. a5-e1 g3-h2; 2. a5-b4! a7-b6 (se 2. ... h2-g1; 3. b4-a5 g1xb6; 4. a5xc7); 3. c5xa7 h2-g1; 4. b4-c5 g1xb6; 5. a7xc5.

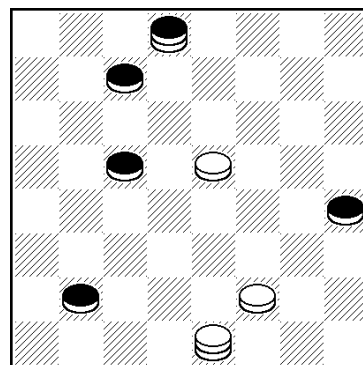
O raio de ação da dama permite, por vezes, tomadas de grande efeito como as que, por exemplo, são mostradas nos dia-

gramas 92 (1. f2-e3 d4xf2; 2. a1xf6xd8xa5 xe1xh4) e 93 (1. e5-f6 d8xg5; 2. f2-e3 h4xf2; 3. c1xh4xd8xb6xd4xa1).

**92**



**93**

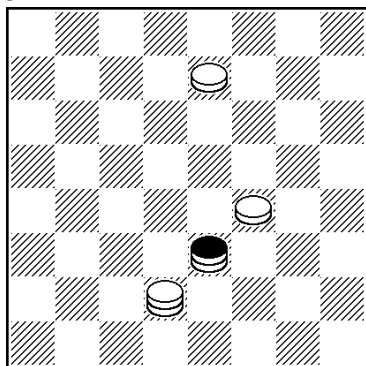


# O BLOQUEIO DA DAMA

Alguém disse que não é o grande número de peças que dificulta o cálculo, mas sim o grande número de casas vazias. É precisamente nos finais com poucas peças, onde o tabuleiro parece oferecer grande liberdade, que o conceito de ocupação desses espaços vazios se torna importante e decisivo, dominando casas e diagonais estratégicas, com o objetivo de limitar os movimentos do adversário,

Assim, em que pese toda a mobilidade e raio de ação da dama, esta pode estar sujeita a restrições em seus movimentos e ficar bloqueada pelas peças adversárias. Acompanhem a ilustração destes casos nos diagramas 94 a 95.

**94**



**95**

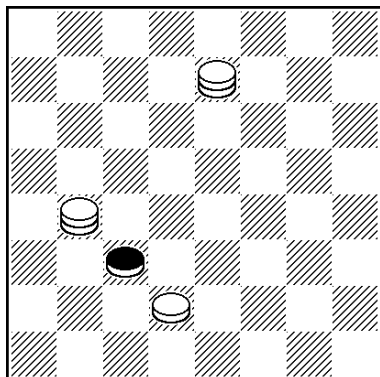


Diagrama 94 - 1. e7-f8! e3xh6 (se 1. ... e3xc1; 2. f8-h6 c1xg5; 3. h6xc1); 2. d2-c1 com bloqueio na tridiagonal.

Diagrama 95 - 1. b4-a5 c3xe1; 2. e7-h4 com bloqueio no grande retângulo

**96**

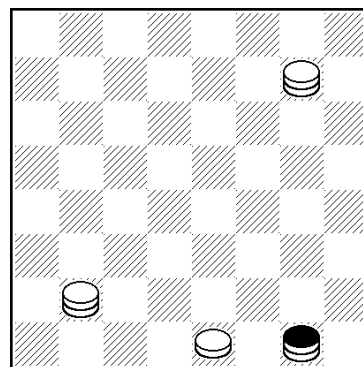


Diagrama 96 - 1. e1-f2 g1xa1 (se 1. ... g1xh8; b2-a1); 2. g7-h8 com bloqueio "bipolar".

**97**

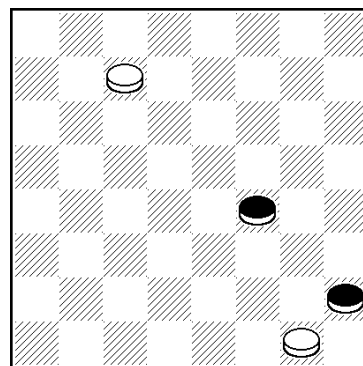
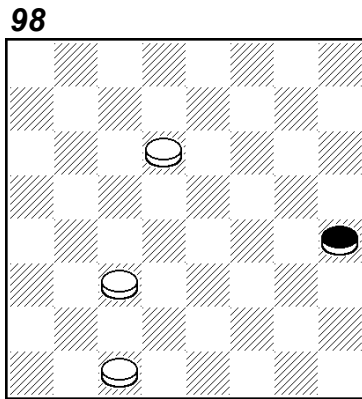


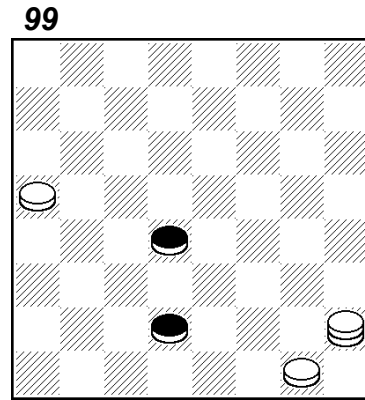
Diagrama 97 - 1. c7-b8 f4-e3 (se 1. ... f2-g3; 2. b8-a7 g3-f2; 3. g1xe3 h2-g1; 4. e3-d4 g1xc5; 5. a7xg1); 2. g1-f2! e3xg1; 3. b8-a7 com bloqueio na bidiagonal.

No diagrama 98 temos um bloqueio na bidiagonal mais elaborado. O plano de jogo apresentado apressa o remate da partida: 1. c1-d2 h4-g3; 2. d2-e3 forçando a pedra preta a coroar-se na bidiagonal, 2. ... g3-h2; 3. d6-c7 h2-g1; 4. c3-d4 g1-h2; 5. c7-b8 h2-g1; 6. b8-h2.



A cilada colocada pela brancas na posição do diagrama 99 se baseia num

interessante bloqueio denominado "tema eslavo". 1. g1-f2 oferecendo um aparente imediato empate para as pretas, 1. ... d2-e1



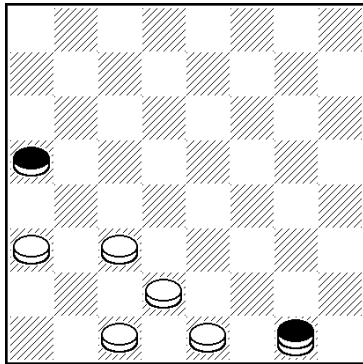
(também perderia 1. ... d4-c3 devido a 2. f2-e3 d2xf4; 3. h2xa1; o correto seria 1. ...d2-c1); 2. f2-e3! d4xf2; 3. h2-g1 e a dama preta, para qualquer casa que for, será tomada juntamente com a pedra.



# A PRISÃO DA DAMA

A prisão não deixa de ser um tipo de bloqueio, apenas com a diferença de que no bloqueio a dama ainda pode movimentar-se para se entregar. Na prisão, a dama, usualmente acompanhada de uma ou mais pedras, ficam, ela e as acompanhantes, sem movimentos possíveis. É, em jogo prático, um caso pouco frequente mas nem por isso de desprezar.

**100**

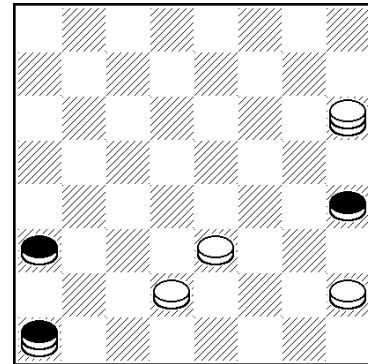


O diagrama 100 mostra-nos uma idéia de prisão que já fazia parte da literatura espanhola do Século XVI. As brancas prendem a dama preta da seguinte forma: 1. d2-e3 g1xa1 (se 1. ... g1xb2; 2. a3-b4 a5xc3; 3. c1xa3); 2. a3-b4 a5xc3; 3. c1-b2 e agora as pretas são obrigadas a jogar 3. ... c3-d2 e depois de 4. e1xc3 a dama fica sem movimento possível.

Também consta da literatura espanhola de séculos atrás a idéia de prisão que acontece no diagrama 101, assim: 1. h2-g3

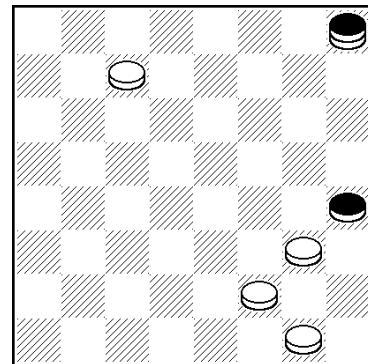
h4xd4; 2. d2-c3 d4xb2; 3. h6-c1 e a dama preta com suas duas pedras ficam sem movimentos possíveis.

**101**



As brancas, na posição do diagrama 102, preparam uma cilada jogando 1. g1-h2 e depois de 1. ... h8-d4?; 2. c7-d8! d4xg1; 3. d8-a5 h4xf2; 4. a5-e1 a dama preta fica presa junto com sua acompanhante.

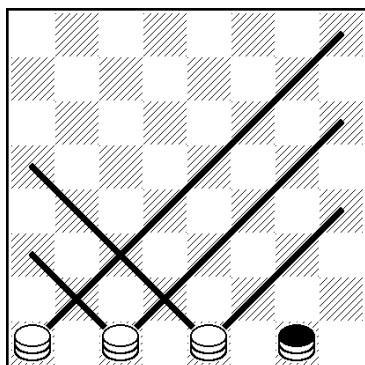
**102**



# A FORÇADA

São empates os finais de 2 damas contra 1 ou de 3 damas contra 1 se esta dominar a grande diagonal. No entanto, se as três damas dominarem a grande diagonal a vitória será conseguida por um método chamado "Forçada". Apesar de existirem pelo menos três métodos de se conseguir a vitória, será exposto o mais simples e o mais fácil de aprender. Ele é bastante antigo e a literatura espanhola do Século XVI já o mostrava com riqueza de detalhes.

103



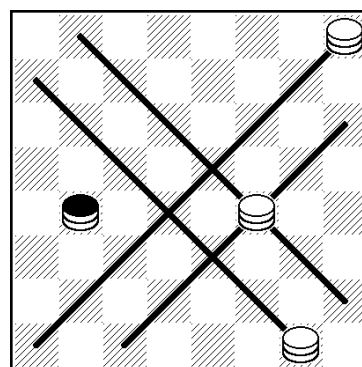
Vamos partir do diagrama 103. Para melhor noção do que é a ocupação do tabuleiro pelas damas, assinalamos as diagonais dominadas e, conseqüentemente, os espaços que vão restando para a dama solitária.

Já dissemos que a primeira condição para se obter a vitória é que as três damas dominem a grande diagonal, função que no diagrama 103 é desempenhada pela dama em a1.

A segunda condição é dominar a bidiagonal cujo processo, a partir do diagrama 103, é o seguinte: 1. e1-g3 g1-a7; 2. g3-h2 a7-b6; 3. c1-f4 b6-g1 retardando a ocupação da bidiagonal por parte das três damas; 4. a1-h8 fazendo um tempo de espera, 4. ... g1-c5 a dama solitária, na eminência de perder a bidiagonal, passa a defender a tridiagonal; 5. h2-g1 c5-b4 completando a segunda condição com a ocupação da bidiagonal. O diagrama 104 mostra-nos as diagonais dominadas pelas três damas.

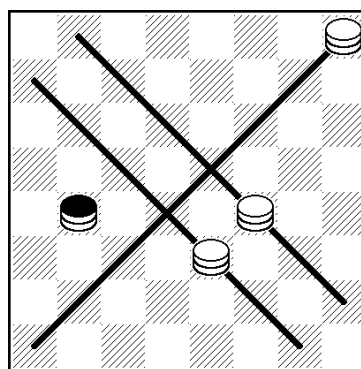
A terceira condição é dominar a tridiagonal. Para defendê-la, restam à dama solitária 4 casas: a3, b4, e7 e f8. As três damas têm uma manobra tática para expulsar a dama solitária da tridiagonal jogando 6. g1-e3, formando a posição do diagrama 105.

104



Restam agora apenas 2 casas para a dama solitária defender a tridiagonal e que são b4 e e7. A casa f8 ficou proibida devido a 7. h8-g7 f8xh6; 8. e3-c1 h6xe3; 9. c1xh6. Da mesma forma a casa a3 é fatal para a dama solitária devido a 7. h8-b2 a3xc1; 8. f4-h6 c1xf4; 9. h6xc1.

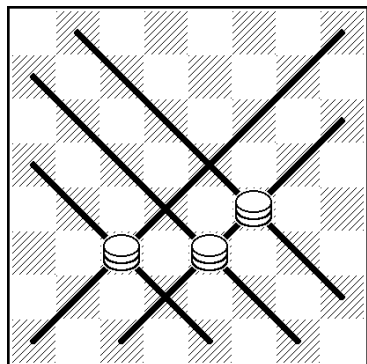
105



Assim, a dama solitária continua defendendo a tridiagonal jogando 6. ... b4-e7. Para qualquer outro lance as três damas ocupariam a tridiagonal imediatamente. Agora com 7. h8-c3 é dominada a casa b4 que restava para a dama solitária poder conti-

nuar defendendo a tridiagonal o qua a força a abandoná-la (diagrama 106).

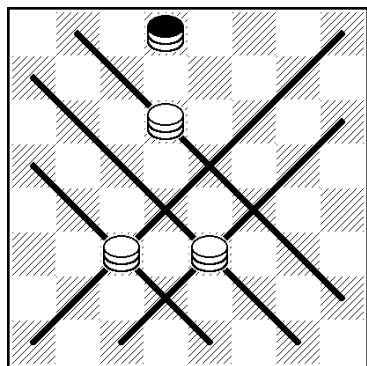
**106**



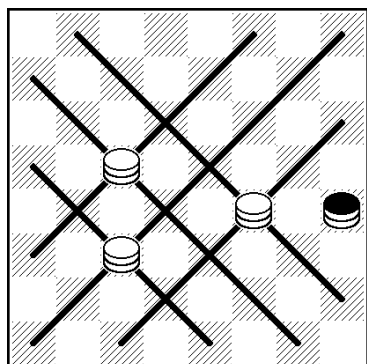
A dama solitária só tem duas casas livres: d8 ou h4. Se 7... e7-d8 as três damas formam o triângulo com 8. f4-d6. Se 7... e7-h4 o triângulo forma-se com 8. e3-c5.

Os diagramas 107 e 108 mostram a formação dos triângulos e o completo domínio do tabuleiro, deixando à dama solitária apenas 4 casas livres e que são os vértices do grande retângulo.

**107**



**108**



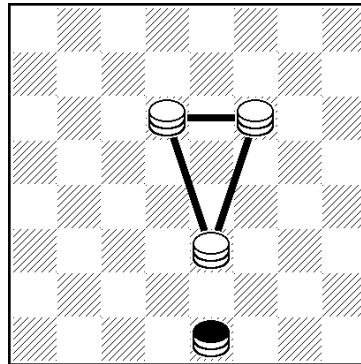
Se no início da ocupação da bidiagonal as três damas dominassem primeiro a diagonal a3-f8 em lugar da diagonal c1-h6, as três damas formariam os triângulos nas posições dos diagramas 109 ou 110. Observemos que as posições em que se formam os triângulos são todas semelhantes e a forma de obter o ganho, a partir da formação dos triângulos, é também semelhante.

Vamos retomar o desenvolvimento do método após os lances 7. ... e7-d8; 8. f4-d6 que deram origem ao diagrama 107. Esta é a posição base para se obter imediatamente o ganho. Agora a dama solitária só tem duas continuções: 8. ... d8-a5 (**A**) e 8. ... d8-h4 (**B**):

(**A**) 8. ... d8-a5; 9. d6-b4 a5-c7; 10. e3-b6 c7xa5; 11. c3-e1 a5xc3; 12. e1xa5.

(**B**) 8. ... d8-h4; 9. d6-b4 h4-g3; (se 9. ... h4-d8; 10. e3-b6 d8xa5; 11. c3-e1 a5xc3; 12. e1xa5) 10. e3-f2 h4xe1; 11. b4-a5 e1xb4; 12. a5xe1

**109**



**110**

