

I – PRINCÍPIOS GERAIS

1. Generalidades

Uma partida, que se inicia com os lances 1. P4R, P3BR?, merece, de um estudioso de xadrez, severa crítica, pois o lance das Pretas 1. ..., P3BR?, é fraco, tão fraco, que não existe em nenhum compêndio de xadrez nem em partidas de bons jogadores. Quem tenha memorizado centenas de jogadas de aberturas diversas, mas sem entendê-las, não saberá dizer por que esse lance é mau. Ao contrário, um bom enxadrista repudiará essa jogada pelas quatro razões seguintes:

- a) porque despreza o centro;
- b) porque não contribui para o desenvolvimento;
- c) porque priva o CR de sua melhor casa (3BR);
- d) porque enfraquece a posição do Rei.

Há, portanto, nas aberturas, princípios gerais, cujo conhecimento é indispensável, por constituírem a estrutura, à base das aberturas; os movimentos de peças, os lances, nada mais sendo do que meros instrumentos de sua realização. Assim, o conhecimento dos princípios gerais das aberturas não só permite economia no esforço mental, que se despende numa partida, como também proporciona ao enxadrista elementos proveitosos, desde que seu adversário, por sua vez, os ignore, ou despreze-os.

2. Teoria das Aberturas

Que se entende por “teoria das aberturas”?

Na posição inicial, por terem um lance a mais (saída), as Brancas possuem uma leve vantagem. Decorre daí que:

1ª – O problema das Brancas, na abertura, é assegurar-se da melhor posição, ao passo que;

2ª – O problema das Pretas é garantir a igualdade.

É a solução dessas questões, em cada caso, que se deve entender por “teoria das aberturas”.

Resolvida, claramente, uma dessas questões, para qualquer dos lados, a teoria dá-se por satisfeita. Todo o esforço, que se realiza nas aberturas, visa, pois, garantir para as Brancas uma

ligeira vantagem e, para as Pretas, a igualdade. Esta igualdade, naturalmente, será o primeiro passo para as Pretas tentarem conseguir uma vantagem em continuação.

3. Conceitos Fundamentais nas Aberturas: o Desenvolvimento e o Centro

Nas aberturas existem dois conceitos fundamentais: o *desenvolvimento* e o *centro*.

Desenvolvimento é tirar as peças de suas casas iniciais ampliando-lhes o raio de ação.

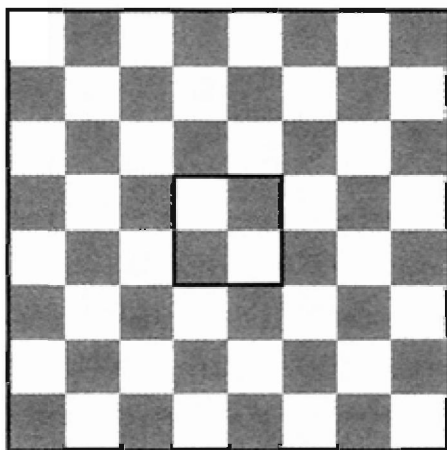


DIAGRAMA 383
O centro.

O centro consiste nas quatro casas ao redor do centro geométrico do tabuleiro, 4R e 4D das Brancas e das Pretas (diagrama 383).

O princípio básico e essencial, na abertura, é o desenvolvimento harmonioso das peças, de maneira a garantir a posição mais favorável possível no centro. As peças devem ser desenvolvidas, aproximando-se e exercendo ação sobre as casas centrais.

Todo movimento de peça, na abertura, deve responder às perguntas seguintes:

- 1 – Como afeta o centro?
- 2 – Como contribui para o desenvolvimento?

Todo lance, que está de acordo com estes dois princípios fundamentais das aberturas, é *normal*; em caso contrário, é um lance *anormal*. O lance 1. P4R é normal, porque coloca um Peão no centro e permite o desenvolvimento da Dama e do Bispo do Rei. Já 1. P4TD, que não tem ação no centro nem no desenvolvimento, é um lance anormal.

Após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, desenvolvendo um Cavalo e atacando um Peão central, é normal, enquanto 2. P3TR, que não afeta o centro nem o desenvolvimento, é anormal.

Lances normais levam à posição *normal*.