

9

XADREZ

O xadrez pode ser um bom instrumento para demonstrar métodos de raciocínio lógico para a tomada de decisões.

Aprenda a jogar xadrez. Compare sua capacidade em face do jogo de damas. Quem sabe pensar tem muito mais alternativas, tanto quanto o xadrez em relação ao jogo de damas.

| JOGO DE DAMAS | JOGO DE XADREZ |
|--|--|
| Usam-se apenas 32 casas. | Usam-se as 64 casas. |
| 2 tipos de peças (simples e damas, estas apenas após algum tempo). | 6 tipos de peças, desde o início do jogo (rei, dama, torre, bispo, cavalo, peão). |
| Movimento apenas para frente, salvo para tomar peça adversária. | Movimento em qualquer direção, variando de acordo com o tipo da peça. |
| Para tomar-se o adversário é preciso passar sobre ele. As peças que ficam nas bordas do tabuleiro estão protegidas, diminuindo o tamanho efetivo do mesmo. | Ao tomar a peça adversária, fica-se no lugar dela, o que aumenta as possibilidades de movimentação e o tamanho efetivo do tabuleiro. |
| Não há movimentos especiais. | Há movimentos especiais, como o roque e as peculiaridades dos peões. |
| No jogo de damas é obrigatório se tomar peça adversária em perigo, sob pena de perder a sua (“sopro”). | No jogo de xadrez você tem maior liberdade, podendo desprezar eventual peça adversária em perigo. |
| A peça que chega ao final do tabuleiro vira uma dama. | O peão que chega ao final do tabuleiro pode virar qualquer uma das demais peças, exceto rei. |

O xadrez estimula a atividade cerebral. A análise de várias opções é sempre enriquecedora. Em xadrez, há perguntas que sempre devem ser feitas, como veremos a seguir:

| ANTES DE EU JOGAR | Razão da Formulação da Pergunta |
|---|---|
| 1. O que eu quero ao fazer este lance? | 1. Devemos evitar movimentos sem um propósito. |
| 2. Quais os benefícios do meu lance? | 2. A ação não deve ser desperdiçada. Só vale a pena mover as peças para obtermos alguma vantagem. |
| 3. Quais os riscos ou prejuízos do meu lance? | 3. O planejamento deve envolver as possibilidades de prejuízos, os riscos, as alternativas de contra-ataques, etc., tanto próprios quanto do adversário. |
| 4. Que peças inimigas eu ameaço e que peças amigas eu desguarneço? | 4. Todas as peças protegem-se mutuamente. Um movimento de ataque não deve desguarnecer excessivamente a defesa. O ataque deve pensar na própria defesa e a defesa deve ser dinâmica. |
| 5. O movimento de minha peça mantém a coordenação entre todas as minhas peças ou é um movimento isolado? | 5. Assim como se quer propósito (objetivo) e coordenação, não devemos trabalhar, salvo raras exceções, com peças isoladas. É preciso conjunto. |
| 6. Para o lugar que a minha peça vai sua mobilidade futura será maior ou menor? | 6. Quanto mais no centro do tabuleiro, maior o número de pontos atingíveis e a mobilidade da peça. Ao jogar, devemos considerar isto. |
| 7. Qual o custo da peça que vou colocar em risco? | 7. É preciso prever o risco da peça ser tomada e qual a falta que irá fazer. |
| 8. Vale a pena tomar a peça adversária? | 8. Mesmo que eu possa tomar uma peça adversária, devo verificar se há alternativas melhores e/ou se não se trata de um sacrifício (ou armadilha). |
| 9. Meu lance faz parte de uma estratégia que defini ou atende a uma necessidade criada pela situação (pelo meu adversário)? | 9. No xadrez nós agimos em prol de nossas intenções ou para prevenir ou responder intenções do adversário. Devemos sempre pesar o que é mais urgente: fazer o lance que queremos ou desmontar o propósito do(s) lance(s) do adversário. |
| 10. Existe uma alternativa melhor de lance? | 10. Por melhor que pareça um lance, devemos verificar se, mesmo assim, ainda há outras possibilidades ou alternativas. |

| APÓS MEU ADVERSÁRIO JOGAR | Razão da Formulação da Pergunta |
|--|---|
| 1. O que meu adversário quer fazer com esse lance? | 1. Através dessa pergunta eu posso identificar a estratégia adversária e anulá-la. |
| 2. Que benefícios meu adversário pretende com esse lance. | 2. Ainda dentro da mesma preocupação, devemos aquilatar bem as razões da ação do adversário e, se valer a pena, impedir suas expectativas. |
| 3. Quais os riscos e prejuízos que esse lance pode causar para meu adversário? | 3. Como o jogo é conjunto, devemos verificar se o adversário desguarneceu alguma peça ou fragilizou sua posição, e explorar isso. |
| 4. Que peças minhas ele ameaçou e que peças suas desguarneceu? | 4. Serve para preparar a defesa de nossa peça ou até seu sacrifício ou o nosso contra-ataque. |
| 5. O movimento da peça do adversário mantém a coordenação entre todas as suas peças ou é um movimento isolado? | 5. Mais uma vez procura-se identificar a estratégia geral do adversário para quebrá-la, o que é mais eficiente do que ataques parciais (táticos). Se é um ataque isolado, devemos aproveitar a falta de defesa da peça atacante e encurralá-la, ou medir os prejuízos que ela pode causar e contra-atacar. |
| 6. Para o lugar que a peça adversária foi, sua mobilidade futura será maior ou menor? | 6. Se será maior, tenho que a compensar com peças minhas. Se é menor, o ideal é deixá-la lá e aproveitar para aumentar a mobilidade das minhas, obtendo vantagem de posição (no terreno, no campo de batalha). |
| 7. Qual o custo da minha peça que ele colocou em risco? | 7. Se o adversário está atacando uma peça, ele tenderá a tomá-la sem muito cuidado, deixando de defender peça ou posição de jogo mais importante. Dependendo da situação, podemos sacrificar nossa peça em troca de posição ou peça mais valiosa. |
| 8. Vale a pena tomar a peça adversária? | 8. Serve para prevenir armadilhas adversárias e para aquilatar quem é mais forte naquele cenário. Para eu tomar uma peça, preciso ter pelo menos uma peça a mais atacando do que o adversário defendendo (ex: Ataco com três peças e ele defende com duas). Também devo levar em consideração o valor das peças envolvidas no combate. Se o adversário toma-me duas peças e eu uma que vale mais do que ambas, a vantagem é minha. Qualidade vale mais do que quantidade. |
| 9. O lance do adversário faz parte de uma estratégia sua ou atende a uma situação criada por mim? | 9. O ideal é sempre levar o adversário a jogar forçado pela situação criada por nós. Mantê-lo sempre na defensiva, não deixar que exerça sua própria vontade, mas apenas o que decorrer da nossa. Isso vai impedir que ele desenvolva sua estratégia. |
| 10. Existia uma alternativa melhor de lance? | 10. Sempre devo estar preparado para o melhor do meu adversário, para fazer o mais difícil. Prevendo o que o adversário tem de melhor para fazer, estarei preparado até para o seu melhor. Se vier o menos melhor, será ainda mais fácil. |

✿ Experimente fazer as mesmas perguntas do xadrez quando for tomar uma decisão (fazer um lance) no jogo da vida. Muitas vezes o adversário não é uma pessoa, mas uma situação ou problema, mas as questões propostas são sempre úteis.

Analogia do jogo de xadrez com o jogo da vida

Além disso, a analogia do xadrez com a vida é impressionante. Em ambos nada vive isoladamente, em ambos cada movimento – por mais insignificante que pareça – altera todo o jogo, em ambos é preciso conjugar esforços, prevenir-se, prever o futuro, trabalhar com segurança, mas também com audácia e ousadia.

Tanto no xadrez quanto na vida, quanto maior seu conhecimento e capacidade, menor a influência das circunstâncias. Em xadrez não existe sorte, a menos que você ou o adversário não saibam jogar bem ou joguem de modo aleatório, sem pensar no lance, sem fazer as perguntas básicas. Em concursos públicos, da mesma forma, só está sujeito aos humores da sorte quem não estuda o suficiente.

No jogo da vida, como em qualquer outro não se pode ganhar nem perder sempre e, paralelamente, quanto maior o treino maior a probabilidade de vitória.