

## Modulo 4

# Aspectos Esotéricos do Xadrez

### Símbolos das partes do tabuleiro

Representa em si o Jogo da Vida. A vida é um tabuleiro de xadrez, na qual cada um de nossos atos é uma jogada. Se nossas jogadas são boas, inteligentes e oportunas o resultado será o êxito, saúde e longevidade. Se pelo contrário nossas jogadas são feitas de má-fé, egoístas e inoportunas, o resultado será o fracasso, a enfermidade e a morte. Se analisamos numericamente a quantidade de casas num tabuleiro, encontraremos 64, que para efeitos cabalísticos nos dá um total de 10, o qual representa a Lei da Recorrência, a Repetição, a Retribuição, a Roda do Samsara, as forças evolutivas.

A quantidade de casas brancas é 32 ( $3 + 2 = 5$ ), a lei do Dharma. Em linguagem mística da luz, quando nos iniciamos no tabuleiro da existência nos recebemos as forças brancas, ou seja, os peões com suas forças brancas, ou seja, os peões brancos nos dão as boas-vindas, indicando que começamos a Evoluir. Como quer que nada na Natureza está extático, chega o momento em que se fracassa e caímos nas garras das forças involutivas. A quantidade de casas pretas é de 32 ( $3 + 2 = 5$ ), a lei do Karma. Na linguagem mística das trevas, é a decadência, a disfunção e a morte.

O bem e o mal não existem. Uma coisa é boa quando nos convém e má quando não nos convém. O bem e o mal são uma questão de conveniências caprichosas da mente. O homem que inventou os fatídicos termos Bem e Mal foi um atlante chamado MAKARI KRONVERZYON, distinto membro da sociedade científica AKALDAN, situada na submergido continente atlante. Esse velho sábio jamais suspeitou do grave dano que causaria à humanidade com a invenção dessas suas duas palavrinhas.

#### **Os Peões:**

Quando enfocamos o jogo nos aspectos militares sobretudo nas cortes medievais, simbolizam os soldados do Rei, que é a base dos planos do peão para que avance, é um germe de debilidade que se cria.

Os oito peões são as oito Virtudes da Mãe Devi-Kundalini, que são: Compreensão, Vontade, Verbo, Reto pensar, Reto sentir, Reta maneira de ganhar a vida, que haja Paz e que haja Amor. Também representa o Arcano oito do Tarô (ou seja, o Padrão das Medidas): a Justiça, cada um de nós lutando contra os contratemplos.

Os movimentos são muito limitados, as sombras do pecado desse Rei Interno de cada um de nós que nunca pecou, tu sabes.

#### **As Torres:**

Simbolizam o estado de Alerta Percepção e de Alerta Novidade, nos Grandes Mistérios davam ao neófito o Cinzel e o Martelo para que fosse polindo as duas colunas do Templo, a Branca e a Negra, ou melhor, a Dórica e a Jônica. Os Cimentos da torre na época medieval eram de pedra e quase todas as torres estavam feitas deste material, símbolo resplandecente de la Energia Sexual.

### ***Os Cavalos:***

Representam a Ousadia e o valor para eliminar o Medo, sus movimentos descrevem o esquadrão e o compasso, tão importantes nos estudos maçônicos. Seus movimentos são em forma de L, que no sistema de numeração romana tem o valor de 50, que decompondo-se nos está indicando a Lei em Rigor.

### ***Os Bispos:***

Nas cortes medievais conheciam-se com o nome de Bispos e eram os que estavam mais próximos ao Rei; alegorizavam as Lanças, a Urânia-Vênus dos Gregos.

### ***O Rei:***

Representa a Sabedoria, nosso Real Ser, el V.M. Interno, a Estrela Interior que sempre nos sorri.

Todo o jogo do Xadrez consiste em colocar o rei em uma situação tal que não possa mover-se e então é quando se lhe dá a Morte, o Xeque-Mate. É sabido que terminada uma partida de xadrez se pode iniciar mais uma vez, segundo os acordos dos jogadores, porém o Rei segue sendo o Rei e este não muda, assim é nosso Real Ser. É o que foi, o que é e o que será.

Deve-se notar que alguns valores que temos dado às não são os valores clássicos, senão Esotéricos.

### ***A Rainha:***

Não poderia faltar no Tabuleiro da existência e no xadrez o elemento feminino, o princípio universal da vida, o qual resplandece em toda a Obra, o próprio Deus; o Rei desdobrado em Mulher, o Eterno Amor que flui e reflui em todo o criado.

Desde crianças pedimos suas ternuras porque Ela é a outra metade de nosso Ser e vice-versa.

Sem a Dama, a Rainha, em uma partida de xadrez, nos sentimos sem o poder supremo, estamos perdidos.

Se fazemos um estudo transcendental das diferentes culturas vemos como por trás da glória dos Grandes Homens Ilustres sempre havia uma Mulher, como a Sacerdotisa de Tebas, em meio de tochas falou às multidões, como a Sacerdotisa dos Templos de Mistérios. Reinou no Egito, como Vestal de Delfos, sob o nome de Pitonisa... Um grande Mestre disse: O Summum da Beleza é a Mulher, a Natureza, a Música, as Flores, uma Paisagem... uma criança nos comove, porém a mulher nos comove e nos atrai, nos inspira e nos provoca.

A liberdade de movimentos da Rainha, num tabuleiro de xadrez, é formidável, os valores fundamentais do xadrez são o Tempo, ou seja, a Rapidez, para realizar os planos, o espaço, o domínio do maior número de defeitos; se as jogadas no xadrez são bem feitas e com força suficiente, se o desenvolvimento e as circunstâncias forem maravilhosos, o resultado será a Vitória.

Na vida, o homem se enfrenta com inúmeros problemas, cada pessoa necessita saber como resolver cada um desses problemas; inteligentemente todo xadrezista sabe que toda solução está no próprio problema, sempre que haja a tranquilidade e equilíbrio perfeitos entre a Mente, a Emoção e o Centro Motor.

No mundo existe uma enorme quantidade de pessoas a quem se lhe proporcionou elementos para triunfar na vida, porém carecem de hábitos e da capacidade para Raciocinar logicamente, porque podemos assegurar que todos os seres humanos são pedras de xadrez no Tabuleiro da

Vida; e sobre nós estão Seres Superiores que umas vezes dão apoio às pedras pretas e outras às brancas.

Cada um de nós está nestes momentos repetindo a mesma partida de sua vida passada, mais as conseqüências, boas ou más, sob os efeitos da Lei de Recorrência. Jogadores Inconscientes que não aprendemos a jogar inteligentemente e que nosso destino não o decide um só propósito senão milhares e milhares de agregados psicológicos.

Todos os seres humanos sem um Ensino superior somos como uma partida de xadrez sem peões, curtos de inteligência e com muitas limitações, que ignoramos que dentro de nós terríveis possibilidades que devidamente desenvolvidas nos levariam à Vitória Final.

A Gnose pois nos convida mediante o jogo-ciência a ser verdadeiros jogadores inteligentes e conscientes, como também para mover dentro de Forças superiores ignotas, que farão de nós Homens reais e verdadeiros. *Esse é um fragmento do texto de Samael Aun Weor*

## **Estratégia Moderna de Xadrez (experientes)**

### **Caráter de uma posição**

A escolha de um plano estratégico depende, em todo caso, da posição em que a partida se encontra. Pode fazer um plano estratégico adequado para ser seguido é um requisito indispensável. E é muito importante a habilidade de julgar previamente a posição e definir as suas características. Portanto, devemos perguntar quais são os fatores que determinam o caráter de uma posição, e por conseqüência, escolher um plano estratégico.

**O caráter de uma posição é determinado pelos seguintes fatores:**

1. A relação de material, seja de igualdade ou de superioridade de um lado em relação ao outro.
2. O poder individual de cada peça.
3. A qualidade individual de cada peão.
4. A posição dos peões, ou seja, a sua estrutura e formação.
5. A posição dos reis.
6. Cooperação mútua entre as peças

Alguns fatores que determinam o caráter de uma posição são permanentes, outros são temporários. Um fator permanente é a posição dos peões, já que eles, ao contrário das peças, não podem ser transferidos com facilidade, exercem um papel mais estático no jogo. A posição dos peões muda gradativamente no decorrer do jogo, só que as peças podem adaptar muito bem a nova posição sem muita dificuldade. Aqui temos uma contradição, já que os peões possuem um valor relativamente pequeno, contribuem muito na determinação do caráter de uma posição. Outros fatores permanentes são a relação de material, e muitas vezes, a posição dos reis. Uma frase de advertência: o plano deve estar sob controle sempre para que por acaso ocorrer alguma alteração na posição. Um ligeira alteração pode obrigar uma troca imediata do plano estratégico.

Ao julgar uma posição, devemos atender aos fatores que determinam caráter daquela posição, e a partir dela eleger um plano. Outro fator muito importante é na hora de julgar posição, devemos analisar as perspectivas dos dois jogadores. Tal critério é muito

importante se queremos calcular uma série de movimentos. Se devemos efetuar as manobras ou combinações, considerando que a posição resultante será ou não favorável. Se as perspectivas dos dois jogadores são iguais, então temos uma posição equilibrada, e uma posição equilibrada não significa necessariamente uma posição de empate. As formas de equilíbrio são as seguintes:

1. Posições de empate que não oferecem nenhuma possibilidade para escolher um plano efetivo e ativo.
2. Posições donde as mútuas possibilidades táticas são iguais, mas o caráter está baseado nos elementos particulares que determinam o caráter de uma posição.

O equilíbrio, no entanto, não pode ser alterado vantajosamente mediante de um ataque repentino. Isto pode prejudicar quem o provocou. Este é um dos princípios de Steinitz. Homem que revolucionou o mundo de xadrez.

Veja o seguinte exemplo, extraído do livro "*Estratégia Moderna de Xadrez*" do Ludeck Pachman:

Meek - Morphy

(Mobile, 1855)

1. P4R,	P4R;
2. CR3B,	CD3B;
3. P4D,	PxP;
4. B4BD,	B4B;
5. C5C?,	...;

A quinta jogada das brancas foi de certo modo uma tentativa de perturbação de equilíbrio mediante o sacrifício de um peão em troca do desenvolvimento. Se as brancas continuassem com 5. P3B, não teria feito nenhuma troca desfavorável para seu próprio jogo. Com a jogada da partida, trata-se de uma exploração da debilidade em 7BR com um ataque repentino. Isto é um erro, pois óbvio de que as negras não cometeram nenhum erro. O equilíbrio foi perturbado, portando o ímpeto do ataque das brancas no combate não as proporcionará vantagem nenhuma.

5. ...,	C3T;
6. CxPB?!,	CxC;
7. BxC+,	RxB;
8. D5T+,	P3CR;
9. DxB,	...;

As últimas cinco jogadas das brancas têm chegado a recuperar o peão sacrificado e ao mesmo tempo ter deixado o rei adversário exposto, mas por causa disso, estão atrasadas em desenvolvimento e o equilíbrio perturbado começará agir contra elas.

9. ...,	P3D;
10. D5CD,	T1D;
11. D3C+?,	...;

Um jogador familiarizado com os princípios modernos de xadrez, sem dúvida, escolheria a seguinte continuação 11. O-O, TxP; 12. C2D, T1R; 13. C3B. Já que depois das negras jogassem ...D3B; estariam suficientemente compensado pelo peão sacrificado, ao completar seu desenvolvimento, estariam dispostas a defender as ameaças imediatas.

12. ...,	P4D;
13. D3D,	PxP;
14. PxP,	D5T+;

15. P3CR,	TxP+;
16. R2B,	D2R;
17. C2D,	T6R;
18. D5C,	P3B!;
19. D1B,	...;

Se 19. DxC, as negras contestariam ...T7R+

20. D1D,	T1BR;
21. C3B,	R1R

22. Abandonam.

Para terminar, examinaremos conceitos de ataque e iniciativa em relação ao equilíbrio. Para ataque, queremos dizer uma ameaça direta contra a posição adversária mediante um avanço dos peões apoiados pelas peças numa determinada seção do tabuleiro. O princípio bem conhecido na ciência militar de que o sucesso da execução de um plano requer superioridade nas forças atacantes é também aplicável em xadrez. Ao levar em diante um ataque com esperança de sucesso, precisamos uma colocação mais ativa das peças, ou vantagem no espaço, ou maior mobilidade ou a posição inimiga apresente alguma debilidade. O procedimento de impor um próprio plano (marcar o passo) se chama iniciativa, e é resultado natural de uma perturbação.

### Algumas Dicas:

1). Numa luta contra a dama é importante evitar formação de debilidades táticas que poderiam ser atacadas pelo adversário. 2). Uma dama e bispo, contra duas torres e um cavalo, numa posição aberta, oferece melhores oportunidades do que uma dama contra duas torres. A razão disso, é que dama e bispo coordenam melhor ao longo do diagonal.

"Capablanca dizia que a ação conjunta entre um cavalo e uma dama é melhor do que a dama com qualquer outra peça inclusive uma torre." (nota do tradutor)

### Peças Menores

Alguns conselhos para o manejo das peças menores.

#### ***Bispos:***

A fim de exercer sua máxima potência, um bispo precisa de diagonais desimpedidas. O diferente valor entre os bispos é um fator importante. Pela regra, cada lado procurará colocar seus peões nas casas de cores opostas do seu próprio bispo. Isso facilita bloquear os peões adversários em casas acessíveis ao bispo. Quando numa posição simplificada e a formação dos peões tornam cada vez mais rígida, ambos lados tratam de se livrar do bispo mau e conservar o bom. No meio jogo, às vezes é bom iniciar uma série de trocas que conduzem um final favorável de bispo bom contra bispo mau. Como por exemplo: 1. P4D, P4D; 2. P4BD,P3BD; 3. PxP, PxP; 4. CD3B; CD3B; 5. C3B, C3B; 6. B4B, B4B; 7. P3R, P3R; os bispos em 4BR e 5BR dificilmente podem ser chamados de maus.

#### ***Cavalos:***

Um requisito para seu melhor funcionamento é contar com uma base operacional. Queremos dizer que uma casa na qual um cavalo está protegido de ataques das peças inimigas e mais importante, pelos peões.

#### ***Luta de cavalo contra bispo***

Quem é melhor??

Para esclarecer isso, devemos levar em conta sobre o caráter de uma posição e

principalmente a formação dos peões. O poder de longo alcance dos bispos é definido melhor nas posições abertas com peões móveis em cada lado do tabuleiro; A potência do cavalo se manifesta superior quando a posição está fechada ou apresenta uma característica semifechada, ele consegue alcançar casas devido seu movimento peculiar, chegando nos pontos em que estão velados para o bispo devido seu movimento direto. Portanto, o lado que tem o bispo deve manter os peões móveis, e o outro lado deve procurar bloquear os peões nas casas da mesma cor do bispo e ao mesmo tempo, mediante adequadas manobras de cavalo, criar pontos de ataque.

Os dois bispos são considerados uma vantagem quase absoluta, pois um bispo cobre apenas metade do tabuleiro, e um par de bispo cobre o tabuleiro inteiro. Par de bispos numa posição fechada ainda é considerada um fator considerável. Muitas vezes, um lado sacrifica um peão para assegurar os dois bispos.

Os dois bispos triunfam normalmente devido a sua natural coordenação entre si numa posição aberta. Mas quando uma posição apresentar uma formação de peões simetricamente distribuídos, devemos adotar um método engenhoso de Steinitz:

a) Adequados avanços de peões para restringir bases operacionais para o cavalo inimigo, b) Limitação da ação do cavalo, mantendo-o numa posição desfavorável na retaguarda; c) Explorar o poder restritivo do cavalo mediante uma ruptura no momento certo.

Exemplo (extraído do livro "*Os Mestres do Tabuleiro*" do Ricard Reti):

Rosenthal Seinitz  
(Viena. 1873)

1. P4R;	P4R;
2. CD3B	CD3B;
3. C3B;	P3CR!?
4. P4D,	PxP;
5. CxP;	B2C;
6. B3R,	CR2R;
7. B4BD,	...;

Aqui 7. D2D, seguido de O-O-O é forte!

7. ...	P3D;
8. O-O,	O-O;
9. P4B?,	C4T!;
10. B3D,	P4D;
11. PxP,	...;

No 11. P5R?, P4BD! e perde-se uma peça.

11. ...,	CxP;
12. CxC,	DxC;
13. P3B,	T1D;

Ameaçando P4BD

14. D2B,	...;
----------	------

Tentando responder 14.... P4BD com B4R.

14. ...	C5B!;
15. BxC,	DxB;
16. D2B,	...;

As negras estavam ameaçando 16. ...BxC; 17. BxB, TxB!

Agora temos uma posição típica em que os dois bispos não têm objetivo de ataque direto, portanto é bom começar restringir a mobilidade do cavalo branco. Esta partida tem uma grande importância histórica por ser a primeira partida em que os princípios de Steinitz são

utilizados.

16. ..., P4BD;

A primeira e a mais importante base operacional do cavalo é tirada.

17. C3B, P3C;

Pela sua imprudente jogada 9. P4BR, as brancas tem restringido a mobilidade do seu próprio bispo no flanco do rei; agora as negras formam uma cadeia de peões para restringi-lo no flanco da dama.

18. C5R, D3R;  
19. D3B, B3TD;  
20. TR1R, P3B!;  
21. C4C, D2B;  
22. C2B, D2B;

Cuidando da ameaça 23. P5B e ao mesmo tempo prepara B2C atacando ponto débil 7CR. Está claro de que agora as brancas estão numa posição inferior, pois suas peças estão bastante restringidas. Sua próxima jogada que perde um peão piora ainda mais a situação diminuindo toda chance de sustentar a partida.

23. P5B, P4CR;  
24. TD1D, B2C;  
25. D3C, T4D!;  
26. TxT, DxT;  
27. T1D, DxPB;  
28. D7B, B4D;  
29. P3CD, T1R;  
30. P4B, B2B;  
31. B1B, T7R;  
32. T1BR, D7BD;

Ameaçando TxC.

33. D3C, DxPT;  
34. D8C+, R2T;  
35. D3C, B3C;  
36. P4T, P5C;  
37. C3D, DxP;  
38. D7B, DxC;  
39. Abandonam.