

Xadrez

<p>Dia e mês libertação dos escravos ... Hathor Lilith 19 11 - 9 9 - 18 5 = 44</p> <p>Data da Libertação dos escravos 19 de novembro de 1888 19 11 – 1888 = 37</p> <p>Libertação dos escravos 86 38 102 – 8 6 3 8 12 – 37</p> <p>Xadrez 78 Um exu - Jose raul 101 capablanca 54 = 155</p>	<p>37 39 39 – 115 37 39 39 27 – 142 42 67 = 26 155 74 70 70=369 número sagrado</p>
---	--

<p>Principais resultados em torneios [editar editar código-fonte]</p>				<p>Datas Soma total 19284 15 6 – 6 tipheret</p>
Data ↕	Local ↕	Colocação ↕	Observações	
1914	São Petersburgo 1914	2	No torneio final, vencido por Lasker, com Alekhine em terceiro e Tarrasch em quarto. ^[2]	
1924	Nova Iorque 1924	2	Vencido por Emanuel Lasker, com Alexander Alekhine em terceiro e Frank Marshall em quarto. ^[3]	
1925	Moscú 1925	3	Vencido por Efim Bogoljubow, com Emanuel Lasker em segundo e Marshall em quarto. ^[4]	
1927	Nova Iorque 1927	1	Torneio com participação de Aron Nimzowitsch, Alexander Alekhine, Milan Vidmar e Marshall. ^[5]	
1928	Bad Kissingen 1928	2	Torneio com participação de Efim Bogoljubow, Max Euwe, Akiba Rubinstein e Aaron Nimzovitch. ^[6]	
1928	Berlim 1928	1	Com Aaron Nimzovitch em segundo, Rudolf Spielmann em terceiro e Savielly Tartakower em quarto. ^[7]	
1929	Carlsbad 1929	2	Vencido por Aron Nimzowitsch, Rudolf Spielmann em terceiro e Akiba Rubinstein em quarto. ^[8]	
1936	Moscú 1936	1	Torneio com participação de Mikhail Botvinnik e Salo Flohr. ^[9]	
1936	Nottingham 1936	2	Vencido por Mikhail Botvinnik, Max Euwe em terceiro e com participação de Emanuel Lasker, Alexander Alekhine e Reuben Fine. ^[10]	
1937	Semmering/Baden de 1937	3	Vencido por Paul Keres, com Reuben Fine em segundo e Samuel Reshevsky em quarto. ^[11]	

<p>Características [editar editar código-fonte]</p> <p>Cada conjunto conta com as seguintes peças:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 ♔ Rei • 1 ♚ Dama • 2 ♖ Bispos • 2 ♘ Cavalos • 2 ♜ Torres • 8 ♟ Peões. <p>As peças ficam em formação no fundo do tabuleiro, nas linhas 1 e 2 para as peças brancas, e nas linhas 7 e 8 para as peças pretas. Nos quatro cantos, na primeira e última linhas, ficam as Torres. Ao lado destas, nas mesmas linhas, ficam os Cavalos e, ao lado destes, ficam os Bispos. Nas duas casas centrais ficam o Rei e a Dama, sendo que a Dama é colocada na casa de mesma cor da própria peça (a regra é conhecida como "dama na cor"), ou seja, à esquerda para o jogador das peças brancas, e à direita para as peças pretas. Na outra casa central, ficam os Reis.</p> <p>Nas linhas seguintes (linhas 2 e 7) ficam os peões.</p>		<p>Peças</p> <p>Rei 32 Dama 19 Bispo 61x2=122 Cavalo 54x2=108 Torre 76x2=152 Peão 37x8=296</p> <p>122 108 152 296=39 divisão 32 19 = 15 6 – 666</p>
--	--	--

<p>Nomeando as peças [editar editar código-fonte]</p> <p>Cada tipo de peça (que não seja um peão) é identificada por uma letra maiúscula, geralmente a primeira letra do nome daquela peça em qualquer linguagem que é falada pelo jogador que estiver anotando. Em português, os jogadores usam R para o rei, D (de dama, já que R já é usado) para a rainha, T para a torre, B para o bispo, e C para o cavalo.</p> <p>Os jogadores podem usar letras diferentes em outras línguas. Por exemplo, jogadores de língua inglesa usam o K para o rei (de <i>king</i>) e os franceses utilizam o F para o bispo (de <i>fou</i>). Na literatura enxadrística escrita para um público internacional, as letras específicas de língua são substituídas por ícones universais para as peças, produzindo a notação de figuras. Por exemplo, ♔c6.</p> <p>Os peões não são indicados por uma letra, mas pela ausência dessa letra - não é necessário para distinguir os peões para jogadas normais, já que os peões podem avançar apenas para a frente (capturas são identificadas diferentemente; veja abaixo).^[4]</p>		<p>Peças - Letras</p> <p>Rei= R Dama=D R+D= 18 4 =22 A rainha usa D, D = 4 o imperador Peão = P RDDP – 18 4 4 16 – 42 42 15 6 – 666</p>
--	--	--

Valor padrão [[editar](#) | [editar código-fonte](#)]

O seguinte são os valores relativos mais comuns dados às peças do xadrez.

Peça	Símbolo	Valor
Peão		1
Cavalo		3
Bispo		3
Torre		5
Rainha		9

Peças

1x8=8
 3x2=6
 3x2=6
 5x2=10
 9x1=9
 39

39 brancas e 39 pretas = 78 mãe divina
78 15 6 – 666

Sistemas alternativos, com peão = 1

					Fonte	Data	Comentários
3,1	3,3	5	7,9	2,2	Sarratt?	1813	Valores arredondados. Peões variam entre 0,7 e 1,3. ^[nota 1]
3,05	3,5	5,48	9,94		Philidor	1817	Também fornecido por Staunton 1847. ^[nota 2]
3,5	3,5	5,7	10,3		Bliguer	1843	(Arredondado) ^[nota 3]
3	3	5	9-10	4	Lasker	1934	^[nota 4]
3½	3½	5½	10		Euwe	1944	^[15]
3½	3½	5	8½	4	Lasker	1947	Valores arredondados. Torres e bispos do rei valem mais, os da rainha menos. ^[nota 5]
3	3+	5	9		Horowitz	1951	O bispo é "3 mais uma pequena fração". ^[18]
3½	3½+	5	10		Evans	1958	Bispos valem 3¼ em um par de bispos . ^[nota 6]
3	3¼	5	9		Fischer	1972	^[19]
3½	3¼	5	9½		Kaufman	1999	Adicione ½ para os bispos se formam um par de bispos. ^[nota 7]
3,2	3,33	5,1	8,8		Berliner	1999	^[nota 8]
3½	3½	5	9½				Programa de xadrez soviético. ^[21]
3	3	4½	9				Outro sistema popular. ^[22]
2,4	4	6,4	10,4	3	Yevgeny Gik		Baseado em mobilidade média. ^[22] Também analisa problemas sobre este tipo de análise.

Sarratt=22
 Berliner 26

Jacob Sarratt [[ocultar](#)]

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Jacob Henry Sarratt (1772 – 6 de novembro 1819) foi um dos principais jogadores da Inglaterra no final do século XVIII e XIX, reconhecido como jogador e autor adotou o título de "Professor de xadrez"^[1]. Foi o primeiro jogador profissional a ensinar as regras do xadrez na Inglaterra e introduziu a regra do **afogamento** como um **empate**, que era a regra comum no continente europeu^[2]

Publicações [[editar](#) | [editar código-fonte](#)]

- *A Treatise on the Game of Chess*. London 1808 (vol. 1)^[a] und (vol. 2)^[a]
- *The works of Damiano, Ruy-Lopez, and Salvio on the game of chess*. London 1819^[a]

Jacob Sarratt
Nascimento 1772 <div>Londres</div>
Morte 6 de novembro de 1819 (47 anos) <div>Londres</div>
Cidadania Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda
Ocupação jogador de xadrez
<div>[edite no Wikidata]</div>

Morte

6 11 1819
54

Hans Berliner [[ocultar](#)]

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Hans Jack Berliner (Berlim, Alemanha, 27 de janeiro de 1929 – Riviera Beach (Flórida), Estados Unidos, 13 de janeiro de 2017^[1]) foi um professor de ciência da computação na **Universidade Carnegie Mellon** e um antigo campeão de xadrez por correspondência, entre 1965 e 1968. Ele é um Grande Mestre de xadrez por correspondência. Berliner direcionou a construção do computador de xadrez **HiTech**. É também um escritor de xadrez.

Berliner é primariamente conhecido por seus feitos em xadrez de correspondência, primariamente, no quinto Campeonato Mundial de Xadrez por Correspondência, em 1965, onde obteve a pontuação de 14/16 (doze vitórias, quatro empates), uma margem de vitória de três pontos, três vezes mais do que qualquer outro vencedor nestes campeonatos.^[2]

Hans Berliner
Nascimento 27 de janeiro de 1929 <div>Berlim</div>
Morte 13 de janeiro de 2017 (87 anos) <div>Riviera Beach</div>
Cidadania Estados Unidos
Alma mater Universidade Carnegie Mellon
Ocupação jogador de xadrez, cientista da computação, Enxadrista epistolar
Empregador Universidade Carnegie Mellon
<div>[edite no Wikidata]</div>

Morte

13 01 2017
51

54 51 – 105 15 6 – 666

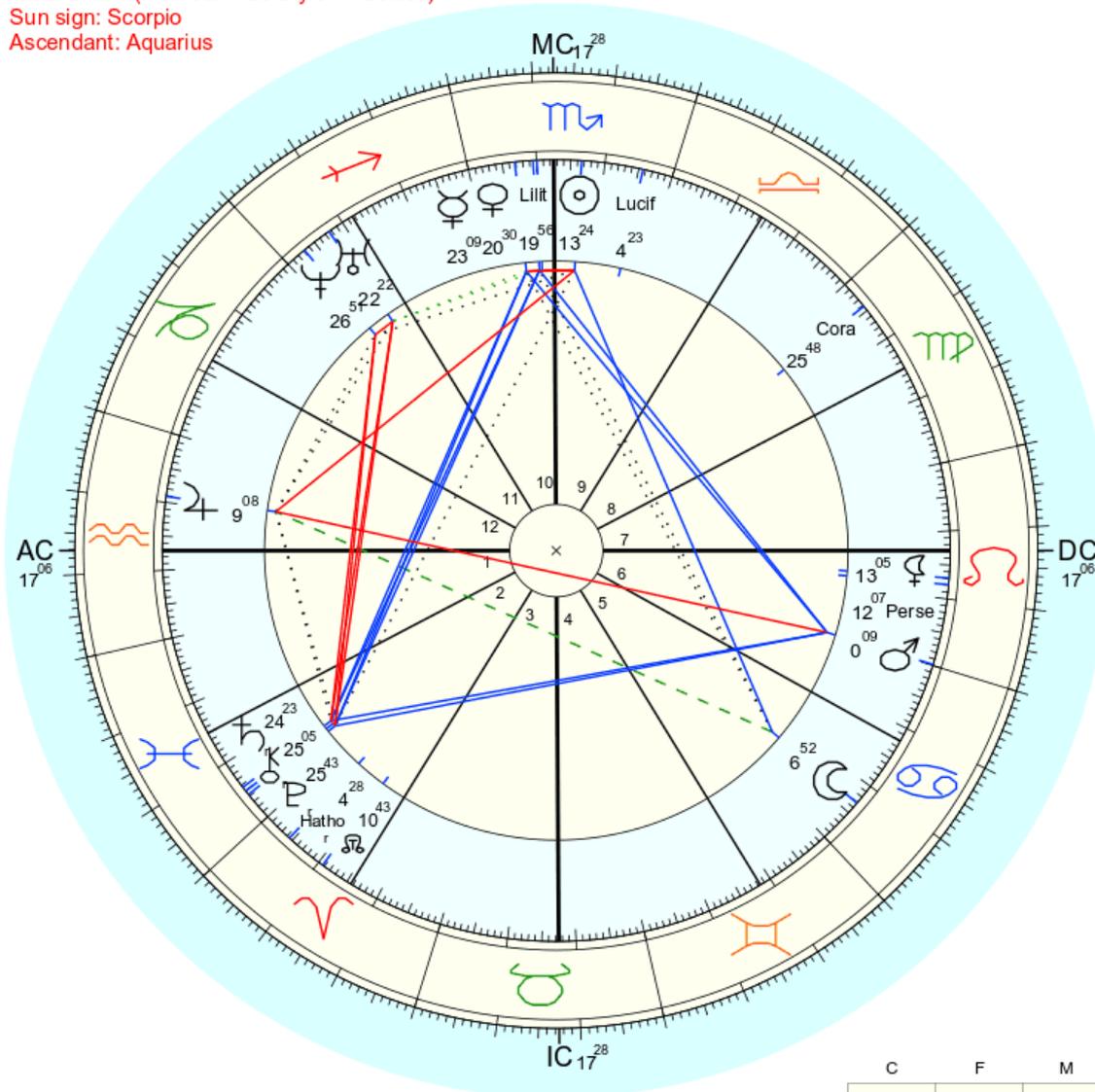
Name: ♂ Jacob Sarratt
 born on Sa., 6 November 1819
 in Brasilia (Distrito Federal), BRAS
 47w55'47, 15s46'47

Time: 12:00 p.m. LMT
 Univ.Time: 15:11:43
 Sid. Time: 14:59:59



Type: 2.GW 0.0-1 20-Feb-2020

Natal Chart (Method: Web Style / Placidus)
 Sun sign: Scorpio
 Ascendant: Aquarius



☉ Sun	13	Sco	23° 56'
☾ Moon	6	Can	51° 46'
☿ Mercury	23	Sco	9° 11'
♀ Venus	20	Sco	30° 6'
♂ Mars	0	Leo	9° 30'
♃ Jupiter	9	Aqu	7° 44'
♄ Saturn	24	Pis	22° 41' r
♅ Uranus	22	Sag	22° 6'
♆ Neptune	26	Sag	50° 44'
♇ Pluto	25	Pis	42° 55' r
♁ True Node	10	Ari	42° 43'
♄ Chiron	25	Pis	4° 34' r
♀ Lilith	13	Leo	5° 19'
1930 Lucifer	4	Sco	22° 37'
2340 Hathor	4	Ari	28° 4' r
1181 Lilith	19	Sco	56° 27'
399 Persephone	12	Leo	6° 49'
504 Cora	25	Vir	47° 47'
AC	17	Aqu	6° 15'
	2	Pis	14° 55'
	3	Ari	15° 39'
MC	17	Sco	27° 55'
	11	Sag	18° 18'
	12	Cap	55° 17'



SIIlHkp=42

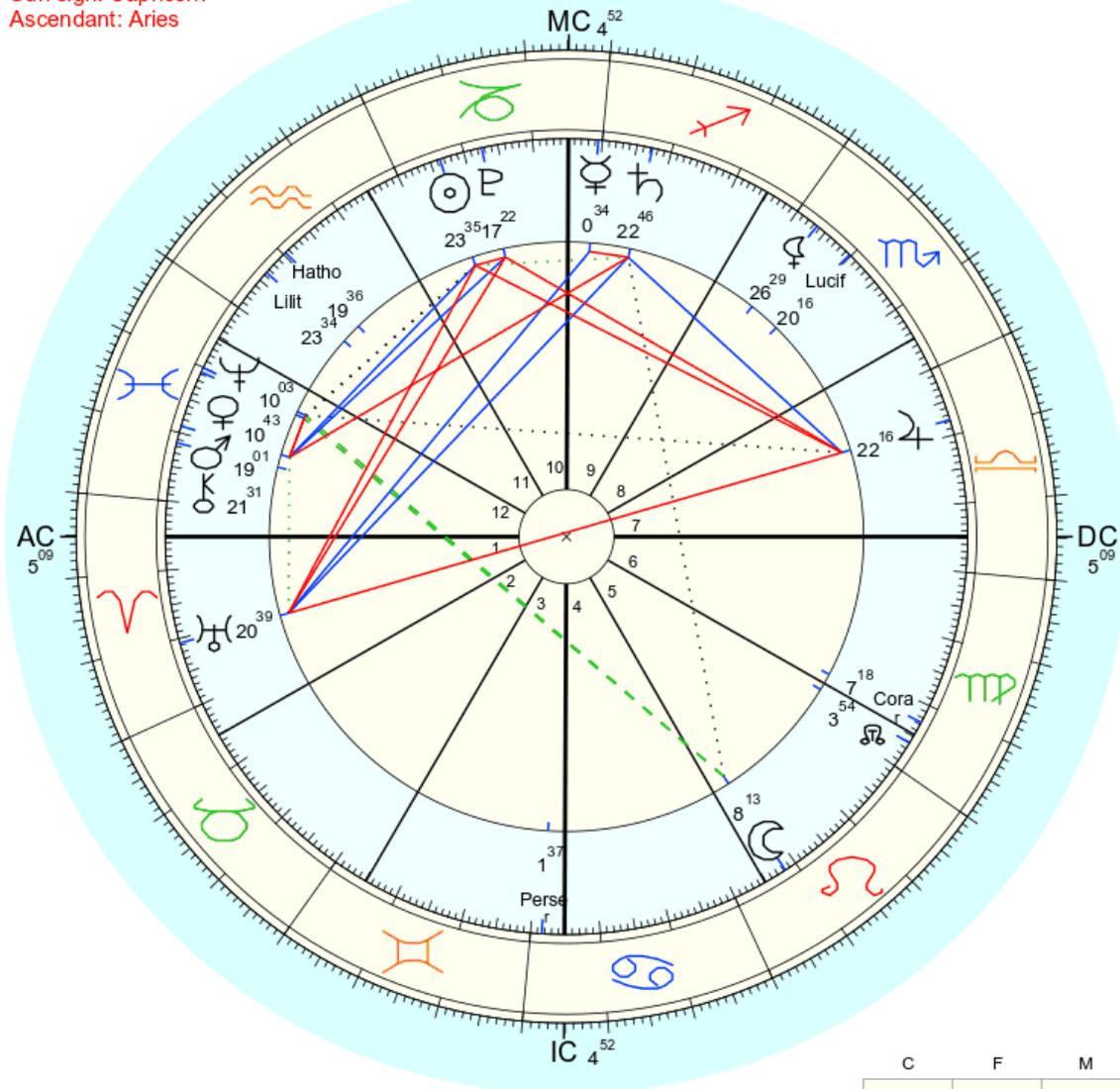
Name: ♂ Hans Berliner
 born on Fr., 13 January 2017
 in Brasilia (Distrito Federal), BRAS
 47w55'47, 15s46'47

Time: 12:00 p.m.
 Univ.Time: 14:00
 Sid. Time: 18:21:14

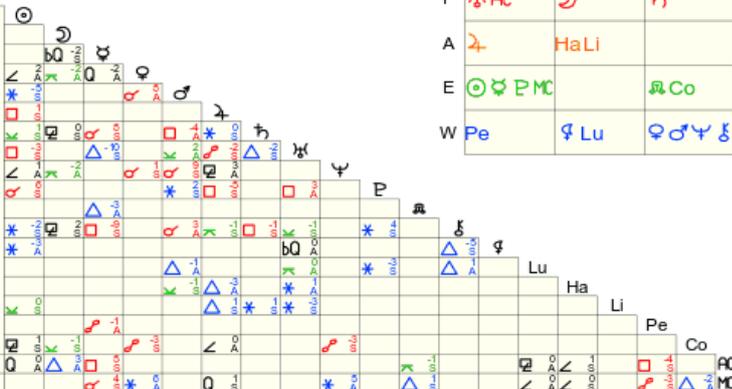


Type: 2.GW 0.0-1 20-Feb-2020

Natal Chart (Method: Web Style / Placidus)
 Sun sign: Capricorn
 Ascendant: Aries



☉ Sun	23 Cap 34' 41"
☾ Moon	8 Leo 13' 23"
☿ Mercury	0 Cap 33' 56"
♀ Venus	10 Pis 43' 8"
♂ Mars	19 Pis 0' 48"
♃ Jupiter	22 Lib 16' 5"
♄ Saturn	22 Sag 45' 48"
♅ Uranus	20 Ari 39' 27"
♆ Neptune	10 Pis 3' 26"
♇ Pluto	17 Cap 22' 27"
♁ True Node	3 Vir 54' 7"
♄♁ Chiron	21 Pis 30' 56"
♀ Lilith	26 Sco 28' 38"
1930 Lucifer	20 Sco 16' 19"
2340 Hathor	19 Aqu 35' 58"
1181 Lilith	23 Aqu 34' 6"
399 Persephone	1 Can 36' 46"
504 Cora	7 Vir 18' 12"
AC:	5 Ari 9' 13" 2: 5 Tau 3' 3: 5 Gem 9'
MC:	4 Cap 52' 25" 11: 4 Aqu 50' 12: 5 Pis 19'

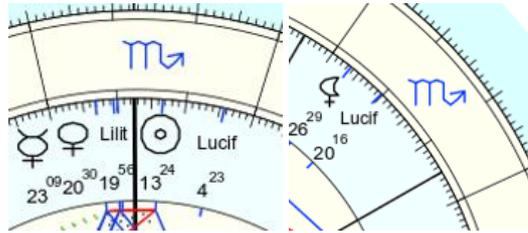


	C	F	M
F	♁ AC	☾	♄
A	♂	Ha Li	
E	☉ ♀ P MC		♁ Co
W	Pe	♀ Lu	♀ ♂ ♄

SIllhpK=46

Sllhpk = 46 42 = 88 aliança

Ambos com Lúcifer e lilith se encontrando
Rei e rainha = 22, valor de suas casas 36



Lúcifer Lilith – Lúcifer Lilith

19 4 26 20 – 66 Coração

Jogadas

					Fonte
3,1	3,3	5	7,9	2,2	Sarratt?
3,2	3,33	5,1	8,8		Berliner



3.1.3.3.5.7.9.2.2 – 3.2.3.33.5.1.8.8

3+1+3+3+5+7+9+2+2	3+2+3+3+3+5+1+8+8
3 1 3 3 5 7 9 2 2	3 2 3 3 3 5 1 8 8
4 4 6 8 3 7 2 4	5 5 6 6 8 6 9 7
8 1 5 2 1 9 6	1 2 3 5 5 6 7
9 6 7 3 1 6	3 5 8 1 2 4
6 4 1 4 7	8 4 9 3 6
1 5 5 2	3 4 3 9
6 1 7	7 7 3
7 8	5 1
6	6

66 – 12 – 3

3

2+3=5
3.1.3.3.5.7.9.2.2
3.2.3.33.5.1.8.8
3.3.3.33
3
5+3=8
Daleth **7** = 4
D A L E T H
4 1 3 5 4 5
4 1 3 5 4 5
5 4 8 9 9
9 3 8 9
3 2 8
5 1
6
18 – 9

Júpiter 9 22 – Sol lua 13 6 – 23 8 = 81 – 9

Rei e rainha = 88 alianças

Jacob sarrat	LLHPK	32	LLLH	22
Hans berlins	LLHPK	33	LLLH	25
Douglas	LLHPK	49	LLLH	32
Lilith	LLHPK	37	LLLH	22
Hathor	LLHPK	35	LLLH	25

22 25 32 22 25 = 27
32 33 49 37 35 = 42

42 27=69 15 6 – 6 Tipheret

Coroando com Casa Blanca

69 + 8 + 8 = 85 = **13**
69 + 2 + 7 + 7 = 85 = **13**
13 13=26 derrubar a loja negra



4+13=17=8

???

A loja negra

2

8+2=1

Mem **13** = 40

M E M

4 5 4

4 5 4

9 9

9

14 – 5

Name: ♂ José Raúl Capablanca
 born on Mo., 19 November 1888
 in Brasília (Distrito Federal), BRAS
 47w55'47, 15s46'47

Time: 10:00 a.m. LMT
 Univ.Time: 13:11:43
 Sid. Time: 13:55:58

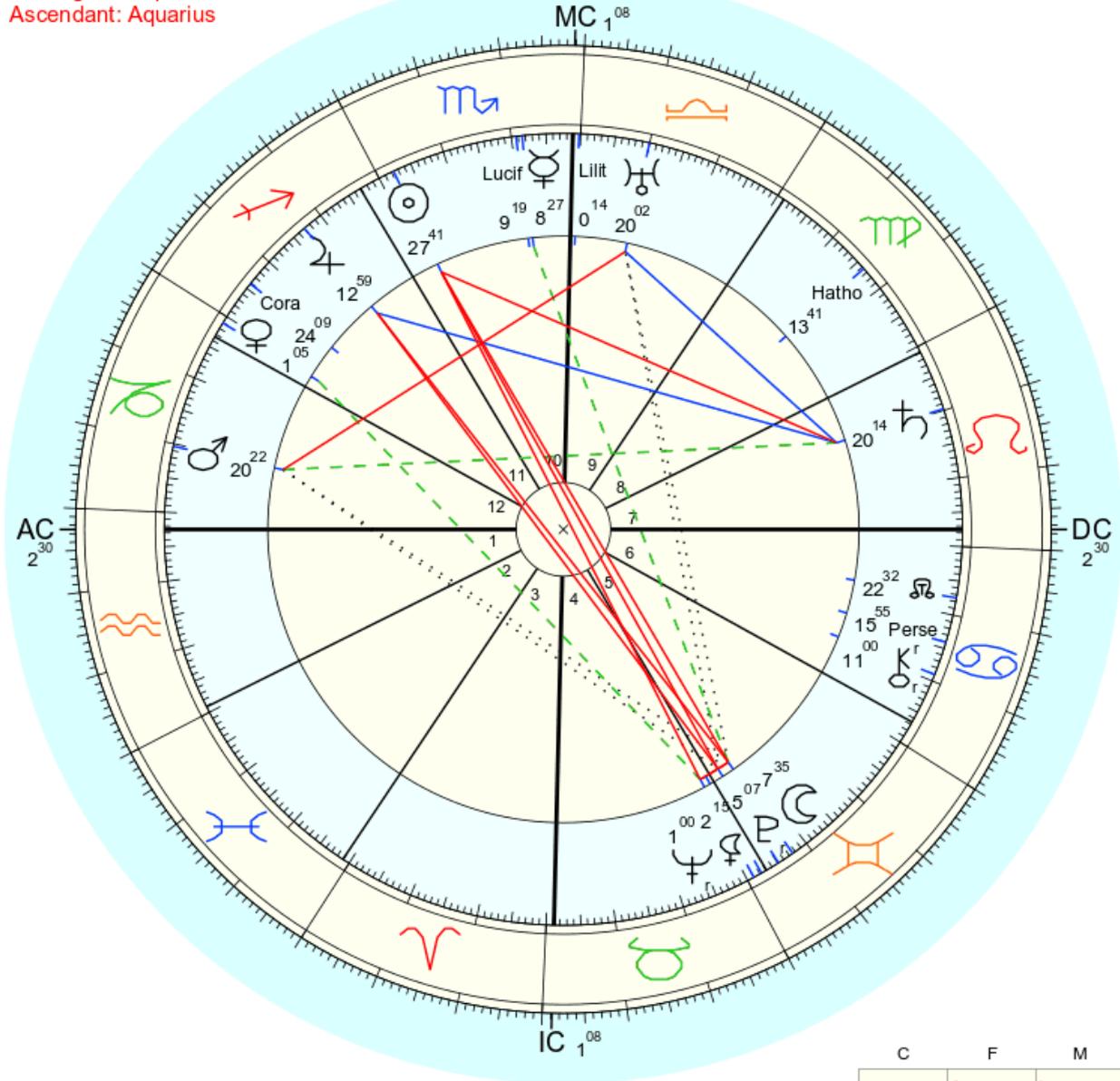


Type: 2.GW 0.0-1 20-Feb-2020

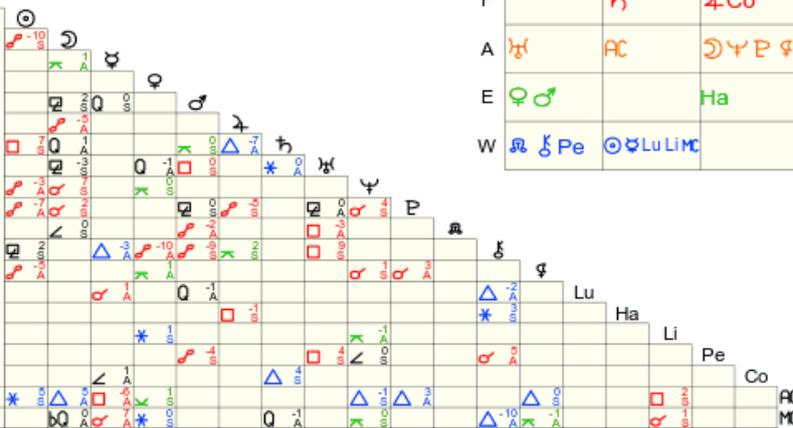
Natal Chart (Method: Web Style / Placidus)

Sun sign: Scorpio

Ascendant: Aquarius



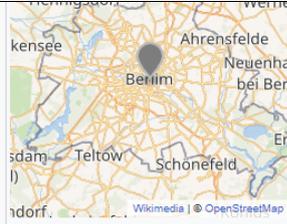
☉ Sun	27	Sco	41' 2"
☾ Moon	7	Gem	35' 4"
☿ Mercury	8	Sco	26' 46"
♀ Venus	1	Cap	4' 40"
♂ Mars	20	Cap	22' 25"
♃ Jupiter	12	Sag	59' 4"
♄ Saturn	20	Leo	13' 50"
♅ Uranus	20	Lib	1' 34"
♆ Neptune	1	Gem	0' 4"
♇ Pluto	5	Gem	6' 59"
♁ True Node	22	Can	31' 41"
♁♅ Chiron	10	Can	59' 50"
♁♅ Liliith	2	Gem	15' 11"
1930 Lucifer	9	Sco	18' 36"
2340 Hathor	13	Vir	41' 1"
1181 Liliith	0	Sco	13' 56"
399 Persephone	15	Can	54' 59"
504 Cora	24	Sag	9' 13"
AC:	2	Aqu	29' 43"
	2:	29	Aqu 7'
	3:	28	Pis 57'
MC:	1	Sco	8' 3"
	11:	3	Sag 5'
	12:	3	Cap 22'



	C	F	M
F		♃	♁♅ Co
A	♁♅	♁♅	♁♅ ♃ ♃ ♃
E	♀♂		Ha
W	♁♅♂♂ Pe	♁♅♂♂ Lu Li	

Brasília - DF está 2 horas à frente de Havana, Cuba

quinta-feira 13:45, em Brasília - DF são
quinta-feira 11:45, em Havana, Cuba

 <p>Bandeira Brasão</p> <p>Apelido: "Ciudad de las Columnas (Cidade dos Pilares)"</p>  <p>Localização de Havana</p> <p>Coordenadas 23° 07' N 82° 23' O</p> <p>País Cuba Provincia Ciudad de La Habana Fundação 1519 Prefeito Juan Contino Aslán Área</p>	 <p>Mapa de Londres</p> <p>Coordenadas 51° 30' 26" N 0° 07' 39" O</p> <p>Características geográficas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cidade de Londres 2,90 km² • Grande Londres 1,569 km² • População urbana 9 787 426 <p>Código postal E, EC, N, NW, SE, SW, W, WC, BR, CR, DA, EN, HA, IG, KT, RM, SM, TW, UB, WD (CM, TN; parcialmente)</p> <p>Código de área 020, 01322, 01689, 01708, 017: 01895, 01923, 01959, 01992</p> <p>Website london.gov.uk</p>	 <p>Mapa de Berlim</p> <p>Coordenadas 52° 31' N 13° 23' 20" E</p> <p>País Alemanha</p> <p>Região metropolitana Berlim</p> <p>Administração</p> <p>Prefeito Michael Müller (SPD)</p> <p>Características geográficas</p> <p>Área total 891,82 km²</p> <p>População total 3 711 930^[1] hab.</p> <ul style="list-style-type: none"> • População metropolitana 6 004 857 <p>Website berlin.de</p>
--	---	---

<p>Brasília</p> <p>DMS Lat: 15° 47' 38.0004" S</p> <p>DMS Long: 47° 52' 58.0008" W</p>	<p>Coordenadas 23° 07' N 82° 23' O</p> <p>Coordenadas 51° 30' 26" N 0° 07' 39" O</p> <p>Coordenadas 52° 31' N 13° 23' 20" E</p> <p>País Alemanha</p>
---	--

23 82 - 51 52 -13 15 47 (283=13)x60=16.980=7.8=15=6

São encontradas características da **arte** e da **ciência** nas composições enxadrísticas e em sua teoria (que abrange aberturas, meio-jogo e finais - fases em que classificam o andamento do jogo). Na terminologia enxadrística, os jogadores de xadrez são conhecidos como **enxadristas**^{br[6]} (ou **xadrezistas**^{pt.}). O xadrez, por ser um **jogo de estratégia e tática**, não envolve **sorte** como elemento. A única exceção é o sorteio das cores no início do jogo, já que as brancas sempre fazem o primeiro movimento e teriam, em tese, **uma pequena vantagem** por isso.^[7] Esse fenômeno é demonstrado por um grande número de estatísticas e comentado por alguns enxadristas.^{[8][9][10]}

A partida de xadrez é disputada em um **tabuleiro** de casas claras e escuras, sendo que, no início, cada enxadrista controla dezesseis **peças** com diferentes formatos e características. O objetivo da partida é dar **xeque-mate** (também chamado simplesmente de **mate**) no rei adversário.^[11] Teóricos do enxadrismo desenvolveram várias estratégias para se atingir este objetivo, embora não seja um fato muito comum em jogos oficiais, pois os jogadores em grande desvantagem ou percepção de iminência da derrota têm a opção de abandonar (desistir) a partida, antes de receberem o mate. As competições enxadrísticas oficiais tiveram início ainda no século XIX, sendo **Wilhelm Steinitz** considerado o primeiro campeão mundial de xadrez. Existe também o campeonato internacional por equipes realizado a cada dois anos, a **Olimpíada de Xadrez**. Desde o início do século XX, duas organizações de caráter mundial, a **Federação Internacional de Xadrez** e a **Federação Internacional de Xadrez Postal** vêm organizando eventos que congregam os melhores enxadristas do mundo. O atual campeão do mundo é o norueguês **Magnus Carlsen**^[12] e a campeã (2018) é a chinesa **Ju Wenjun**^[13]. O enxadrismo foi reconhecido como **esporte** pelo **Comitê Olímpico Internacional** em 2001,^[14] tendo sua olimpíada e campeonatos mundiais em todas as suas categorias.

O **Dia Internacional do Enxadrismo** é comemorado todos os anos no dia **19 de novembro**, data de nascimento de **José Raúl Capablanca**, um dos maiores enxadristas de todos os tempos e o único **hispano-americano** a se sagrar campeão mundial. No Brasil o I Congresso Brasileiro de Cultura e Xadrez instituiu o dia 17 de agosto como o Dia Nacional do Livro de Xadrez.^{[15][16]} O xadrez é um dos jogos mais populares do **mundo**, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), **clubes**, **escolas**, pela **internet** ou ainda por correspondência.

Tempo de montagem	1 minuto
Tempo de jogo	Rapid, Bullet, Blitz, Lightning e Armageddon
Complexidade	Alta
Nível estratégico	Muito Alto
Influência da sorte	Nenhuma
Habilidades	Lógica, estratégia e tática

Emanuel – Deus conosco

A 8 = 9 / b 8 = 10 / c 8 = 11 ...

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9

<p>Rei – 18 5 9 - 32 Metatron buscando Hathor e Lilith</p> <p>Rainha – 19 1 9 14 8 1 - 51 Hathor e Lilith buscando Metatron, dentro do 51 tem o 15 oculto</p> <p>Acima da linha central 9 Total – 84 Céu</p> <p>Abaixo da linha central 9 Total- 168 Terra</p> <p>Valores numérico das cores</p> <p>Verde 54 Amarelo 65 Linha 44</p> <p>84 estava no céu, desceu ate 168 a terra 84 168=27 estrelas da bandeira</p>	<p>32 6 13=51 51 5 12=68 51 6 8 – 74 Nome secreto</p> <p>78 cartas do tarô Subdivisões até enamorados, 8 subdivisões As 8 camadas dimensionais do xadrez 78 69 51 42 33 24 15 6</p> <p>Verde 96 Roxo 288 Azul 192 96 288 192 = 576 18 9</p> <p>Data 18 de setembro de 576</p>
--	--



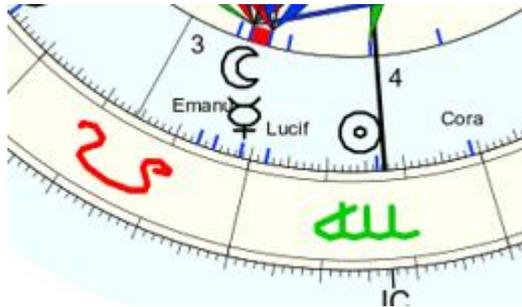
wikipedia.org

https://pt.wikipedia.org/wiki/576_Emanuela

576 Emanuela – Wikipédia, a enciclopédia livre

Emanuela (**asteroide 576**) é um asteroide da cintura principal com um diâmetro de 84,68 quilômetros, a 2,3900193 UA. Possui uma excentricidade de 0,1985216 e ...

Data
9 de setembro de 576



Sol cora Lúçifer – Lua mercúrio “Emanuel”

16 28 2 – 25 28 25 = 124 7

7+7 = 14 = 5

Metatron
Lúçifer
Lúçifer - Emanuel
Emanuel - Metatron

7

7+5 = 3

† 7
 Z A Y I N
 7 1 1 1 5
 7 1 1 1 5
 8 2 2 6
 1 4 8
 5 3
 8
18 - 9



A 8 = 9 / b 8 = 10 / c 8 = 11 ...

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9

<p>Rei – 18 5 9 - 32 Metatron buscando Hathor e Lilith</p> <p>Rainha – 19 1 9 14 8 1 - 51 Hathor e Lilith buscando Metatron, dentro do 51 tem o 15 oculto</p> <p>Acima da linha central 9 Total – 84 Céu</p> <p>Abaixo da linha central 9 Total- 168 Terra</p> <p>Valores numérico das cores Verde 54 Amarelo 65 Linha 44 84 estava no céu, desceu ate 168 a terra 84 168=27 estrelas da bandeira</p>	<p>32 6 13=51 51 5 12=68 51 6 8 – 74 Nome secreto</p> <p>78 cartas do tarô Subdivisões até enamorados, 8 subdivisões As 8 camadas dimensionais do xadrez 78 69 51 42 33 24 15 6</p> <p>Outros valores ocultos Verde 87 Roxo 162 Azul 75 87 162 75 = 324</p>
--	--

<p>Casas sem peças 162 É o que esta faltando 162 62 6 7= 3 imperatriz</p> <p>Sol escondido no vazio <i>Sol oculto</i> Linha do horizonte 162=36 o sol oculto</p> <p>162 – 36 = 126 126 26 67 = 219 12 – 3 imperatriz</p> <p>33 as imperatrizes</p>	<p>Rei e rainha <i>casas</i> 12 13 5 6 = 36 o sol</p> <p>87 5 6 = 76 87 9 9 = 69 87 5 6 9 9 = 58 75 12 13 = 68 75 9 9 = 57 75 12 13 9 - 9 = 50</p> <p>8775 = 27 8775 61 64 = 44</p>	<p>76 69 58 68 5750 = 72 72 74 70 70 79 75 43 = 69</p> <p>Onde esta rei e rainha 76 68 = 27</p> <p>O oculto 72+3+3=78 15 6 – 6 Tipheret 69 + 5 6 12 13=33 imperatrizes</p>	<p>Quem é o rei, e quem é a rainha? 72 15=87 = 15 Diabo 72 17=89 = 17 imperatrizes divididas</p>
---	--	---	--

12=3 - 13=4

12 13= 3 4 =7
rei e rainha no céu

Casas 12 13 5 6 – nomes do imperador e imperatriz - 74 70 70 = 205 = 7 triunfo

O céu – Kether – a coroa

9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9

O terra – Malkuth – o reino

Ao descer na matéria entra no jogo da matéria, logo, por lei, para cumprir a lei se ver como todos.

Perderam a identidade, mas quem será esses reis?

87 - 56 = 76 = 13 queda

87 46 12 13 = 69 constelação de cancer = 69 15 6 - 6 Tipheret

69 - 9 - 9 = 6

324 - 5 - 6 = 313 espelhado

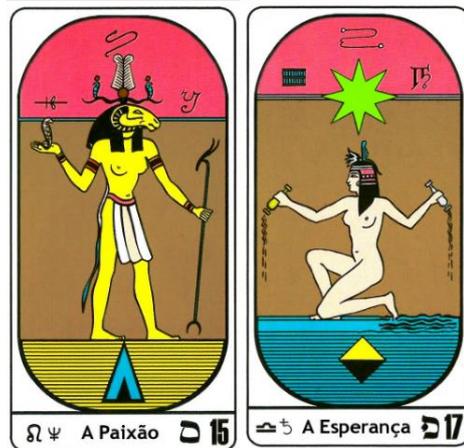
Tipheret, o Deus sacrificado, passando no final pela constelação de câncer. Até descer no ponto mais elevado da matéria, nesse caso, capricônio, a montanha do kumara, local onde está situado Shamballah.

Espelhar

O imperador e a imperatriz

$12=3 - 13=4$

$12 + 3 = 15 / 13 + 4 = 17$



פ ה

$60\ 80 - 140 - 5$

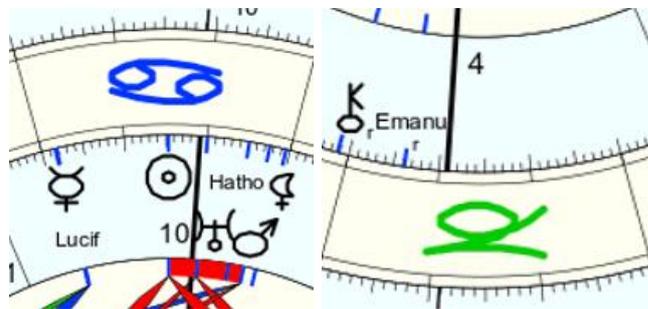
Descendo da coroa, passando por tipheret até o reino, Malkut

1 - Kether – 67 $200-400-20 = 620$	6 - Tiphereth 109= 1 materia $400 - 200 - 1 - 80 - 400 = 1081 = 1$ vibração	10 - Malchuth = 86 $400 - 6 - 20 - 30 - 40 = 496 = 1$
---------------------------------------	--	--

12 13 5 6 15 17 = 5 tetagramaton

		<p>1 - Kether – 67 - hebraico numérico $200-400-20=620=8$</p> <p>2 - Chockmah 62 – hebraico numérico $5 - 40 - 20 - 8 = 73 = 10$</p> <p>3 - Binah 34 – hebraico numérico $5 - 50 - 10 - 2 = 67 = 13$</p> <p>4 - Chesed 44 $4 - 60 - 8 = 72=9$</p> <p>5 - Gewurah 83 $5 - 200 - 6 - 2 - 3 = 216 = 8$</p> <p>6 - Tiphereth 109 $400 - 200 - 1 - 80 - 400 = 1081 = 1$</p> <p>7 - Nezach - 57 $8 - 90 - 50 - 148=13=4$</p> <p>8 - Hod – 27 $4 - 6 - 5 = 15=6$</p> <p>9 - Jesod – 53 $4 - 6 - 60 - 10 = 80 = 8$</p> <p>10 - Malchuth = 86 $400 - 6 - 20 - 30 - 40 = 496=1$</p>
Saturno 27 Urano 15 Marte 23 Júpiter 29 Sol 16	3 - Binah 34 $5 - 50 - 10 - 2 = 67$ 2 - Chockmah 62 $5 - 40 - 20 - 8 = 73$ 5 - Gewurah 83 $5 - 200 - 6 - 2 - 3 = 216$ 4 - Chesed 44 $4 - 60 - 8 = 72$ 6 - Tiphereth 109 $400 - 200 - 1 - 80 - 400 = 1081$	<p>Total – 27 15 23 29 16 – 34 62 83 44 109 = 442</p> <p>Total – 27 15 23 29 16 – 34 62 83 44 109 – 67 73 216 72 1081 = 1951 16 A queda</p> <p style="text-align: center;">Data 7 de julho de 1951</p>

Tipheret, o Deus sacrificado, passando no final pela constelação de câncer.
Até descer no ponto mais elevado da matéria, nesse caso, capricônio, a
montanha do kumara, local onde está situado Shamballah.



Casal divino sacrificado*

Sol Mercúrio marte urano *Lúcifer Hathor Lilith* - Emanuel

14 28 2 10 28 4 0 – 6 = 92 Maitreya

Data espiritual - 16

<p>Mercúrio 28 – 1</p>	<p>4 +4+2 = 1 1+1 +5+1+1 = 9 m a i t r e y a 4 +1+1+4+2+5+1+1 = 1 4 1 1 4 2 5 1 1 5 2 5 6 7 6 2 7 7 2 4 4 8 5 9 6 8 3 5 6 5 2 2 2 7 4 9 4</p>	<p>70 + 1 + 6 = 14 = 5</p> <p>Maitreya Amitaba Amida 4</p> <p>5+4=9 70 I I I A Y I N 1 1 1 5 1 1 1 5 2 2 6 4 8 3 19 – 1</p>
-------------------------------	--	--

Mercúrio 28 buda = Buda mercúrio

Buda – 2 21 4 1 – 28

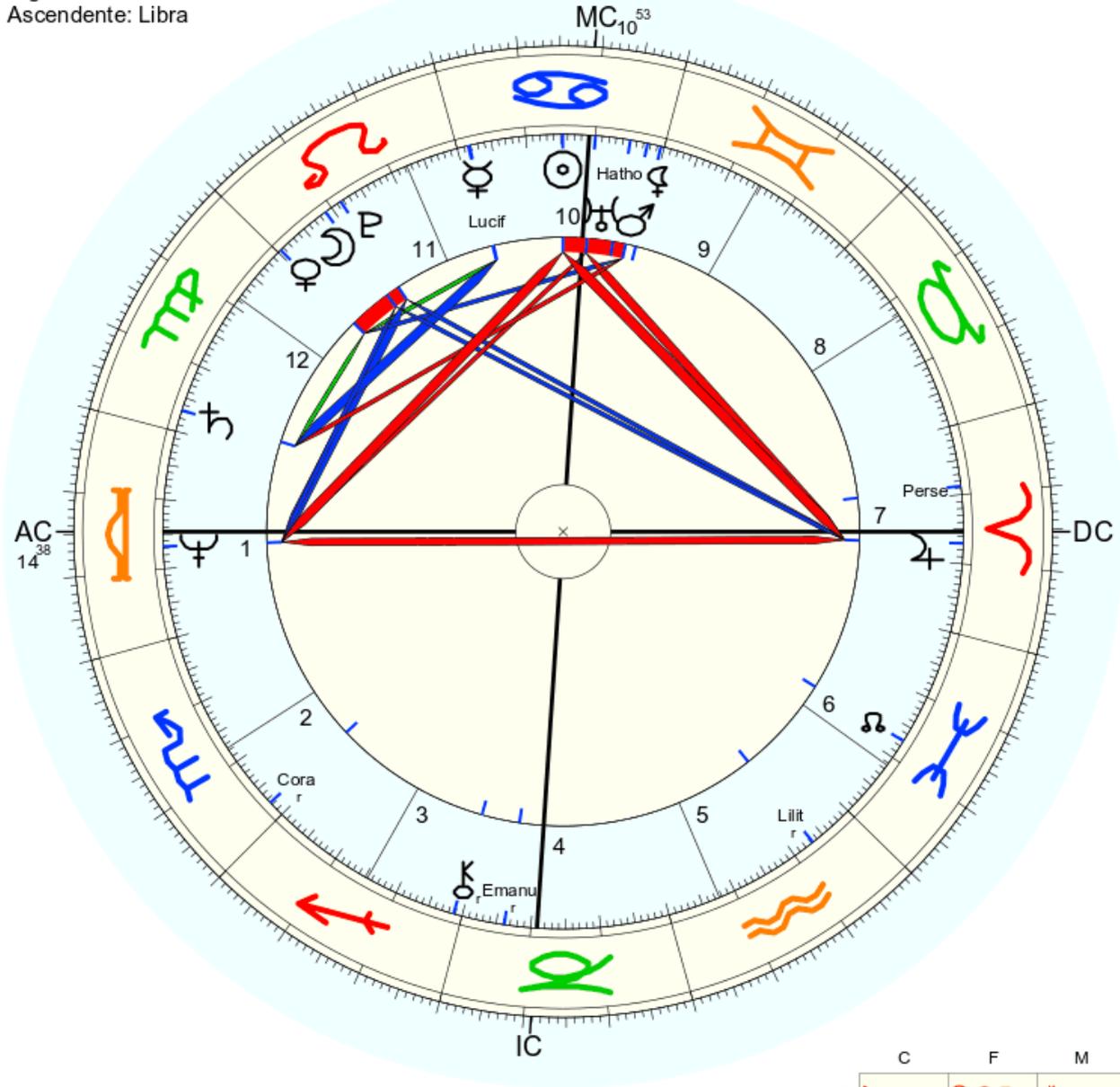
Nome: Xadrez
 data: sab., 7 de julho 1951
 em Brasilia (Distrito Federal), BRAS
 47w55'47, 15s46'47

Horas: 12:00
 Tempo Univ.: 15:00
 Tempo Sid.: 6:47:22



Título: 2.AT 0.0-1 11-Mai-2023

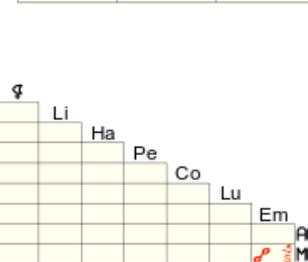
Mapa de evento (Método: Astrodiens / Placidus)
 Signo Solar: Câncer
 Ascendente: Libra



☉ Sol	♋ 14° 41' 10"	
☾ Lua	♌ 21° 3' 31"	
☿ Mercúrio	♋ 28° 12' 25"	
♀ Vénus	♋ 29° 30' 38"	
♂ Marte	♋ 2° 27' 10"	
♃ Júpiter	♋ 12° 57' 15"	
♄ Saturno	♋ 26° 49' 48"	
♅ Urano	♋ 10° 0' 1"	
♆ Neptuno	♋ 16° 46' 30"	
♇ Plutão	♋ 18° 25' 5"	
♁ Nodo médio	♋ 12° 51' 4"	
♁ Quirón	♋ 28° 45' 15"r	
♀ Lilith	♋ 0° 28' 36"	
1181 Lilith	♋ 23° 14' 27"r	
2340 Hathor	♋ 4° 57' 17"	
399 Persephone	♋ 21° 14' 22"	
504 Cora	♋ 27° 37' 56"r	
1930 Lucifer	♋ 28° 22' 9"	
576 Emanuela	♋ 6° 10' 40"r	
FC: ♋ 14° 38' 27"	2: ♌ 17° 38'	3: ♎ 15° 21'
MC: ♋ 10° 53' 15"	11: ♌ 7° 38'	12: ♋ 8° 38'



	C	F	M
F	♋ Pe	♌ ♀ P	♄
A	♎ AC	♌ LI	
T	Em		♃
A	♋ ♀ P ♁ Ha	♋ Co	♌



Ano 576

☉ Sol	♈ 16° 30' 11"
☾ Lua	♈ 25° 4' 38"
☿ Mercúrio	♈ 28° 37' 34"
♀ Vênus	♈ 22° 7' 56"
♂ Marte	♈ 23° 13' 39"
♃ Júpiter	♈ 29° 39' 15"r
♄ Saturno	♈ 27° 20' 45"
♅ Urano	♈ 15° 50' 32"r
♆ Neptuno	♈ 27° 5' 23"r
♇ Plutão	♈ 3° 19' 32"r

O encontro do rei e da rainha no cento do jardim da vida

Como no segunda e quinta experiência com ayahuasca

12	13
11	12
10	11
9	10
8	9
7	8
6	7
5	6

$$12\ 13\ 11\ 12\ 10\ 11\ 9\ 10\ 9 = 34$$

$$8\ 7\ 8\ 6\ 7\ 5\ 6 = 47$$

$$34\ 47 = 81$$

$$81 - 9 - 9 = 63 \text{ sexo}$$

$$81 - 1 - 2 - 1 - 3 = 74 \text{ Lúcifer}$$

$$81 - 5 - 6 = 70 \text{ Hathor Lilith}$$

Centro do jardim da vida

9	10
8	9

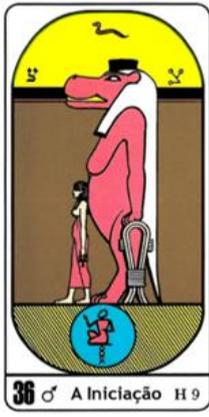
$$9\ 10\ 8\ 9 = 36$$

36 = o sol, centro do jardim

Eclipse do acontecimento

$$9999 = 36$$

36



Marte 23-5

Rebaixamento vibracional

12 11 10 9 8 7 6 5
13 12 11 10 9 8 7 6

1+2+1+1+1+9+8+7+6+5+1+3+1+2+1+1+1+9+8+7+6
1 2 1 1 9 8 7 6 5 1 3 1 2 1 1 9 8 7 6
3 3 2 2 1 8 6 4 2 6 4 4 3 3 2 2 1 8 6 4
6 5 4 3 9 5 1 6 8 1 8 7 6 5 4 3 9 5 1
2 9 7 3 5 6 7 5 9 9 6 4 2 9 7 3 5 6
2 7 1 8 2 4 3 5 9 6 1 6 2 7 1 8 2
9 8 9 1 6 7 8 5 6 7 7 8 9 8 9 1
8 8 1 7 4 6 4 2 4 5 6 8 8 8 1
7 9 8 2 1 1 6 6 9 2 5 7 7 9
7 8 1 3 2 7 3 6 2 7 3 5 7
6 9 4 5 9 1 9 8 9 1 8 3
6 4 9 5 1 1 8 8 1 9 2
1 4 5 6 2 9 7 9 1 2
5 9 2 8 2 7 7 1 3
5 2 1 1 9 5 8 4
7 3 2 1 5 4 3
1 5 3 6 9 7
6 8 9 6 7
5 8 6 4
4 5 1
9 6
6

$$8+9=17=8$$

12 11 10 9 8 7 6 5
13 12 11 10 9 8 7 6

6

$$6 + 8 = 14 - 5$$

Tsaddi 3 = 90

T S A D D I
4 3 1 4 4 1
4 3 1 4 4 1
7 4 5 8 5
2 9 4 4
2 4 8
6 3
9

23-5



12 estrelas
Circulo começa no 12

324 312=15

Circulo
3 9 18 3 21 12 15 = 81 = 9

Azul
1 26 21 12 = 60

12 x 6=60=6
96=15

Dimensão 80
80 + 9=17

9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9

66 casas – o coração
Total – soma – 576
Distrito federal 165
165 15 15=195=15

Onde nasceu eu nasci
78 x 6 + 8=17

78 abaixo da linha de evento 9
A queda do santo Graal
9 dimensões temporais
16 a carta da queda lá em cima, até descer na
matéria representado pelo 2

Linha energética

2 4 6 8 10 12 14 16= 72 nomes de Deus

Acima da linha do 9999999 = 84
Abaixo da linha do 9999999 = 168

Verde
22 5 18 4 5 = 54
Amarelo
1 13 1 18 5 12 15 = 65

Linha de horizonte - 99999999

9 x 8 = 72
Linha
12 9 14 8 1 = 44

Linha 44 + 72 = 89 = 17

Linha entre 8 e 9

Verde 87
Roxo 162
Azul 75

Fundido as cores e passando da linha de eventos, afim de unificar

87 162 75 = 324 - 72 = 252 = 9
9 número da perfeição
84 168 = 27 = brasil

27 + 7 + 2 = 36 o sol
72 - 61 brasil = 11 = 2
27+2 = 29, sol na linha 29 do hino nacional

312 = 29 = 17

Número da esperança

72



72 ♂ A Purificação ♀ 9

Marte 23 - 5

Rebaixamento vibracional

12 11 10 9 8 7 6 5
13 12 11 10 9 8 7 6

1+2+1+1+1+9+8+7+6+5+1+3+1+2+1+1+1+9+8+7+6
1 2 1 1 1 9 8 7 6 5 1 3 1 2 1 1 1 9 8 7 6
3 3 2 2 1 8 6 4 2 6 4 4 3 3 2 2 1 8 6 4
6 5 4 3 9 5 1 6 8 1 8 7 6 5 4 3 9 5 1
2 9 7 3 5 6 7 5 9 9 6 4 2 9 7 3 5 6
2 7 1 8 2 4 3 5 9 6 1 6 2 7 1 8 2
9 8 9 1 6 7 8 5 6 7 7 8 9 8 9 1
8 8 1 7 4 6 4 2 4 5 6 8 8 8 1
7 9 8 2 1 1 6 6 9 2 5 7 7 9
7 8 1 3 2 7 3 6 2 7 3 5 7
6 9 4 5 9 1 9 8 9 1 8 3
6 4 9 5 1 1 8 8 1 9 2
1 4 5 6 2 9 7 9 1 2
5 9 2 8 2 7 7 1 3
5 2 1 1 9 5 8 4
7 3 2 1 5 4 3
1 5 3 6 9 7
6 8 9 6 7
5 8 6 4
4 5 1
9 6
6

6+9=15=6

12 11 10 9 8 7 6 5
13 12 11 10 9 8 7 6

6

6+6 = coração

10

Y O D

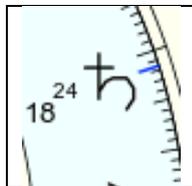
1 7 4

1 7 4

8 2

1

5



18=9

27+2 = 29, **sol na linha 29** do hino nacional

Hino Nacional Brasileiro - Hinos de Países	
I	II
Ouviram do Ipiranga as margens plácidas De um povo heroico o brado retumbante E o sol da liberdade, em raios fúlgidos Brilhou no céu da pátria nesse instante	Deitado eternamente em berço esplêndido Ao som do mar e à luz do céu profundo Fulguras, ó Brasil, florão da América Iluminado ao sol do Novo Mundo! 312
Se o penhor dessa igualdade Conseguimos conquistar com braço forte Em teu seio, ó liberdade Desafia o nosso peito a própria morte!	Do que a terra mais garrida Teus risonhos, lindos campos têm mais flores Nossos bosques têm mais vida Nossa vida, no teu seio, mais amores
Ó Pátria amada Idolatrada Salve! Salve!	Ó Pátria amada Idolatrada Salve! Salve!
Brasil, um sonho intenso, um raio vívido De amor e de esperança à terra desce Se em teu formoso céu, risonho e límpido A imagem do Cruzeiro resplandece	Brasil, de amor eterno seja símbolo O lábaro que ostentas estrelado E diga o verde-louro dessa flâmula Paz no futuro e glória no passado
Gigante pela própria natureza És belo, és forte, impávido colosso E o teu futuro espelha essa grandeza	Mas, se ergues da justiça a clava forte Verás que um filho teu não foge à luta Nem teme, quem te adora, a própria morte
Terra adorada Entre outras mil És tu, Brasil Ó Pátria amada! Dos filhos deste solo és mãe gentil Pátria amada Brasil!	Terra adorada Entre outras mil És tu, Brasil Ó Pátria amada! Dos filhos deste solo és mãe gentil Pátria amada Brasil!

Iluminado ao sol do Novo Mundo!

312 15 6 - 666

A estrela dos apóstolos

Aqueles ao pé da cruz



1. **PARÁ**
Spica (α Virginis)
2. **AMAZONAS**
Procyon (α Canis Minoris)
3. **MATO GROSSO DO SUL**
Alphard (α Hydrae)
4. **ACRE**
Dhanab al Shuja (γ Hydrae)
5. **MATO GROSSO**
Sirius (α Canis Majoris)
6. **AMAPÁ**
Mirzam (β Canis Majoris)
7. **RONDÔNIA**
Mulphen (γ Canis Majoris)
8. **RORAIMA**
Wezen (δ Canis Majoris)
9. **TOCANTINS**
Adhara (ε Canis Majoris)
10. **GOIÁS**
Canopus (α Carinae)
11. **BAHIA**
Gacrux (γ Crucis)
12. **MINAS GERAIS**
Pálida (δ Crucis)
13. **ESPÍRITO SANTO**
Intrometida (ε Crucis)
14. **SÃO PAULO**
Acrux (α Crucis)

15. **RIO DE JANEIRO**
Mimosa (β Crucis)
16. **PIAUI**
Antares (α Scorpil)
17. **MARANHÃO**
Graffias (β Scorpil)
18. **CEARÁ**
Wei (ε Scorpil)
19. **RIO GRANDE DO NORTE**
Shaula (λ Scorpil)
20. **PARAÍBA**
Girtab (κ Scorpil)
21. **PERNAMBUCO**
Denebakrab (μ Scorpil)
22. **ALAGOAS**
Sargas (θ Scorpil)
23. **SERGIPE**
Apollyon (ι Scorpil)
24. **SANTA CATARINA**
δ Trianguli Australis
25. **RIO GRANDE DO SUL**
Atria (α Trianguli Australis)
26. **PARANÁ**
γ Trianguli Australis
27. **DISTRITO FEDERAL**
Polaris Australis (σ Octantis)

9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9

Estrela do distrito federal, Polaris Australis



-89° 05' 53.5"
+15° 58' 25.4"

89° 05' 53" 15° 58' 25"

12



89° 05' 53" 15° 58' 25"

8	+	9	+	5	+	5	+	3	+	1	+	5	+	5	+	8	+	2	+	5
8		9		5		5		3		1		5		5		8		2		5
8		5		1		8		4		6		1		4		1		7		
4		6		9		3		1		7		5		5		8				
1		6		3		4		8		3		1		4						
7		9		7		3		2		4		5								
7		7		1		5		6		9										
5		8		6		2		6												
4		5		8		8														
9		4		7																
4		2																		
6																				

30 + 1 + 2 = 6

12 11 10 9 8 7 6 5
13 12 11 10 9 8 7 6

89° 05' 53" 15° 58' 25"

6

6+6 = coração - 12 - 3

Lamed 5 = 30

L	A	M	E	D
3	1	4	5	4
3	1	4	5	4
4	5	9	9	
9	5	9		
5	5			
1				
7				

José Raúl Capablanca



Jose Raúl Capablanca y Graupera (Havana, 19 de novembro de 1888 — Nova Iorque, 8 de março de 1942) foi um enxadrista cubano detentor do título de campeão do mundo da modalidade entre 1921 e 1927. Considerado o melhor jogador de todos os tempos por muitos adeptos do xadrez, Capablanca possuía um excepcional conhecimento em finais de jogo e rápido raciocínio.

Carreira

Juventude

Capablanca é referido por vários historiadores da modalidade como o Mozart do xadrez, uma vez que o seu brilhantismo desde cedo se evidenciou.

Aos quatro anos teria aprendido as regras do xadrez simplesmente observando o seu pai a jogar. Conta-se que Capablanca teria visto o seu pai fazer uma jogada ilegal com o cavalo, acusando-o de fazer batota e seguidamente explicando-lhe o que teria feito.

Com doze anos de idade Capablanca derrotou o campeão de Cuba, Juan Corzo, obtendo o resultado de 4 vitórias, 2 derrotas e 6 empates.

Ascensão

Em 1909, aos vinte anos, Capablanca venceu o campeão dos Estados Unidos, Frank Marshall, uma vitória avassaladora com o resultado de oito vitórias, uma derrota e catorze empates. Note-se que Marshall era um jogador com qualidade suficiente para ter disputado um *match* pelo título de campeão do mundo apenas dois anos antes.



Capablanca jogando uma partida de xadrez com seu pai aos quatro anos de idade, em 1892.

Em 1911, persuadido por Marshall, Capablanca jogou o torneio de São Sebastião, Espanha, um dos mais importantes torneios do mundo na altura, veja-se que dentre os jogadores de topo da época apenas o campeão do mundo, Emanuel Lasker, não estava presente. Ossip Bernstein e Aaron Nimzowitsch discordaram da presença de Capablanca por este ainda não ter vencido um torneio de relevo, a resposta de Capablanca foi vencer a primeira ronda contra Bernstein, tendo este jogo conquistado o prémio de brilhantismo. Após isto, Bernstein ganhou um novo respeito por Capablanca e afirmou que não seria surpresa para ele se Capablanca viesse a ganhar o torneio. O jovem cubano levou facilmente de vencida Nimzowitsch em alguns jogos *blitz* que disputaram. Os mestres reconheceram que não havia quem levasse a melhor a Capablanca nas variantes rápidas do jogo. Capablanca venceu ainda Nimzowitsch naquele que foi considerado o jogo do torneio.

Capablanca surpreendeu o mundo do xadrez ao vencer o torneio com seis vitórias, uma derrota e sete empates, superando Akiba Rubinstein, Carl Schlechter e Siegbert Tarrasch.

Em 1911 Capablanca desafiou Lasker para disputarem o campeonato do mundo, este assentiu mas impôs dezessete condições para o *match*. Como Capablanca não acordou com estas condições o *match* acabou por não se disputar.

Em Setembro de 1913, Capablanca conseguiu lugar no Gabinete dos Negócios Estrangeiros cubano, onde não tinha qualquer tarefa senão jogar xadrez. Esta posição permitiu-lhe defrontar em vários jogos de exibição os melhores jogadores europeus, onde provou a sua superioridade.

Em 1914, num torneio em São Petersburgo, Capablanca encontrou Lasker no tabuleiro pela primeira vez, e, apesar de ter estado com uma vantagem de 1,5 pontos acabou por perder para Lasker, com 13 pontos contra os 13,5 deste, embora com larga vantagem para o terceiro classificado Alexander Alekhine.

Campeão do Mundo

Em 1920, Lasker verificou que Capablanca estava demasiado forte para ele, e desistiu do seu título em favor deste dizendo que "Você ganhou este título não através dum desafio formal, mas através das suas brilhantes capacidades." Apesar disso, Capablanca queria vencer num *match*, mas Lasker insistiu que ele próprio é que era o desafiante, que se disputou em Havana em 1921, o resultado cifrou-se em +4 -0 =10. O feito de ganhar o título de campeão do mundo sem derrotas só tem paralelo na vitória de Vladimir Kramnik sobre Garry Kasparov +2 -0 =14 em 2000.

Já como campeão do mundo, Capablanca dominou absolutamente em 1922 em Londres. Nesta altura apareciam cada vez mais jogadores de qualidade e pensou-se que o campeão do mundo não deveria poder evitar desafios ao seu título, como se verificou até então. Neste torneio os grandes jogadores da época Alekhine, Efim Bogoljubow, Geza Maroczy, Richard Réti, Akiba Rubinstein, Savielly Tartakower e Milan Vidmar encontraram-se para discutir as regras pelas quais se conduziram os futuros campeonatos. Entre outras condições, uma imposta por Capablanca foi que o desafiante deveria angariar um mínimo de dez mil dólares para o *prize money*. Nos anos que se seguiram Rubinstein e Nimzowitsch desafiaram Capablanca mas não conseguiram reunir o dinheiro suficiente. Posteriormente Alekhine desafiou Capablanca, residindo o seu suporte financeiro num grupo de empresários argentinos e no próprio presidente do país.

No período em que foi campeão do mundo, Capablanca teve grandes mudanças na sua vida pessoal, em Dezembro de 1921 casou com Gloria Simoni Beautucourt, deste casamento nasceram José Raul em 1923 e Gloria em 1925, o casal acabou contudo por se divorciar. Neste período os pais de Capablanca faleceram.

Em 1924 Capablanca foi o segundo classificado atrás de Lasker em Nova Iorque, novamente com larga vantagem para o terceiro classificado Alekhine, em Moscovo em 1925 ficou-se somente pelo terceiro lugar atrás de Efim Bogoljubow e Lasker, mas dominou completamente o torneio de seis jogadores disputado em Nova Iorque em 1927, ao não perder qualquer jogo e terminando com 2,5 pontos de vantagem para Alekhine. Nestas condições Capablanca era o claro favorito à vitória no *match* contra Alekhine a disputar nesse ano.

Perda do título



Fotomontagem. Na esquerda : **Alekhine** (partida contra Nimzowitsch em 1926). Na direita : **Capablanca** (antes de 1926).

Neste *match* verificou-se a queda de Capablanca. Apesar de ter tentado fazer Alekhine anular o *match* quando este rotundou numa série de empates, Alekhine recusou-se e acabou por levar o título com +6 -3 =25, contudo, apesar de acordado nas condições impostas para que o *match* decorresse que haveria direito a revanche, Alekhine recusou-se a jogar novamente contra o até então campeão, em vez disso jogou dois *matches* contra Efim Bogolyubov e negou-se a jogar os mesmos torneios que o seu rival.

Após o campeonato

Após ter perdido o título, Capablanca venceu vários torneios fortes, e em 1931 derrotou Max Euwe +2 -0 =8. Em seguida retirou-se do xadrez de alto nível, jogando apenas em jogos de menor responsabilidade no *Manhattan Chess Club* e simultâneas. Reuben Fine refere que neste período estava a um nível próximo do de Alekhine no *blitz*, mas Capablanca vencia-o "sem misericórdia" nas poucas vezes que jogaram.

Em 1934, Capablanca voltou a jogar ao mais alto nível. Tinha encontrado uma nova companheira, Olga Chagodayev, com quem casou em 1938, que o levou a jogar novamente. Em 1935, Alekhine perdeu o título para Euwe. Capablanca ficou com esperanças renovadas quanto à possibilidade de recuperar o título, tendo vencido o torneio de Moscovo em 1936, à frente de Botvinnik e Lasker. Venceu empatado com Botvinnik o super-torneio de Nottingham também em 1936, à frente de Euwe, Lasker, Alekhine e os jogadores jovens mais promissores, neste torneio Capablanca e Alekhine defrontaram-se pela primeira vez desde o fatídico *match* e Capablanca conseguiu vingar-se. A sua "raiva mútua" era ainda forte, por isso nunca eram vistos sentados os dois junto ao tabuleiro por mais de alguns segundos, cada um fazia a sua jogada levantando-se em seguida.

Em 1937, Euwe, ao contrário do que Alekhine fez com Capablanca, correspondeu à obrigação de permitir a Alekhine o *match* de desforra, que este ganhou sem dificuldade. Depois disto, já não havia esperança para Capablanca recuperar o título, e Alekhine não jogou mais nenhum *match* pelo campeonato do mundo até à sua morte. O controlo absoluto que o campeão fazia do título fez com que a FIDE adquirisse o controlo da atribuição do título, para garantir que o melhor concorrente tivesse a possibilidade de defrontar o campeão.

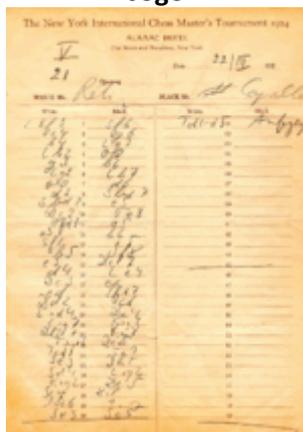
Durante o Torneio de xadrez AVRO 1938 ele sofreu um pequeno ataque cardíaco e também o pior resultado da sua carreira, sétimo de oito. Ainda assim, conseguia obter grandes resultados no tabuleiro, na Olimpíada de xadrez de 1939, em Buenos Aires, conseguiu o melhor resultado para Cuba, vencendo Alekhine e Paul Keres.

Na tarde de 7 de março de 1942, no Clube de Xadrez de Manhattan, Capablanca subitamente sofreu uma severa dor de cabeça e começou a perder a consciência. Foi levado às pressas ao hospital e na manhã seguinte, nos braços de sua mulher Olga, morreu de hemorragia cerebral... Havana enterrou seu herói nacional com honras de Estado.

Meus Grandes Predecessores Vol. 1, Garry Kasparov

Foi neste hospital que Emanuel Lasker tinha falecido um ano antes. O seu arqui-rival Alekhine escreveu "Com a sua morte, perdemos um enorme génio no xadrez, como nunca veremos igual".

Jogo



Planilha de notação de uma partida entre **Capablanca** e **Réti**, em Nova Iorque, 1924.

Capablanca ainda é considerado como um dos melhores jogadores de todos os tempos. Ele é especialmente conhecido pela sua rapidez de julgamento, isenção de erros, grande qualidade nos finais e estilo posicional. É ainda conhecido pelo seu enorme talento natural e pelo pouco tempo despendido se preparando para os torneios.

Em toda a sua carreira, Capablanca sofreu menos de cinquenta derrotas em jogos oficiais, conseguindo ainda o feito de estar invicto durante oito anos consecutivos, de 1916 a 1923 inclusive, uma série de 63 jogos sem perder incluindo a vitória no campeonato do mundo. De facto, apenas Marshall, Lasker, Alekhine e Rudolf Spielmann ganharam dois ou mais jogos "a sério" do já amadurecido Capablanca, embora levem desvantagem no total dos confrontos, Capablanca vs Marshall +20 -2 =28, vs Lasker +6 -2 = 16, vs Alekhine +9 -7 =33, excepto Spielmann que tem o resultado empatado +2 -2 =?. Dos jogadores de topo, apenas Keres tinha vantagem nos confrontos com Capablanca +1 -0 =5, note-se que esta vitória foi conseguida quando Capablanca já tinha cinquenta anos de idade.

Richard Réti afirmou que "O xadrez era a língua mãe de Capablanca". E, de acordo com o sistema de classificação de Jeff Sonas, do sítio *chessmetrics*, Réti não se engana muito, visto que Capablanca lidera as listas em períodos de 1 ano, 3 anos, 5 anos e 9 anos [2].

Capablanca não fundou uma nova escola *per se*, mas o seu estilo influenciou muito o jogo de dois campeões do mundo Bobby Fischer e Anatoly Karpov. Mikhail Botvinnik também escreveu que tinha aprendido muito com Capablanca, e até apontou que o próprio Alekhine aprendeu muito com este em termos de jogo posicional, antes do *match* que os iria tornar rivais para sempre.

Botvinnik apontava o livro de Capablanca *Chess Fundamentals* como indubitavelmente o melhor livro de xadrez alguma vez escrito. Nele, Capablanca referia que apesar de o bispo ser habitualmente mais forte que o cavalo, a combinação dama e cavalo era normalmente superior à combinação dama e bispo. Botvinnik atribui a Capablanca os créditos por ter sido ele o primeiro a ter esta noção.

Morte do xadrez devido aos empates



O Arcebispo e o Chancellor, peças criadas por Capablanca, segundo a concepção do wikipedista Matt Hucke, montadas a partir de peças comuns de xadrez com o uso de estilete e cola.

Capablanca previu que num futuro próximo o xadrez iria deixar de ser praticado em virtude dos frequentes empates, no sentido em que os mestres podiam, se quisessem e em razão dos seus profundos conhecimentos da teoria enxadrística, empatar todos os jogos. Isto ainda não se verifica, apesar de se ter chegado muito próximo deste ponto. Por exemplo, no primeiro *match* para o campeonato do mundo entre Karpov e Kasparov, o segundo, encontrando-se à beira da derrota, conseguiu seguir uma linha de jogo menos agressiva levando a uma série de empates tão longa que o *match* acabou por ser anulado, exactamente o tipo de situação que Capablanca reprovava e tinha previsto.

Para alterar esta questão, Capablanca sugeriu uma nova variante do xadrez, o Xadrez de Capablanca, a ser disputada num tabuleiro de dez por oito casas e com o acréscimo de duas novas peças: o arcebispo e o chancellor. A ideia por trás desta inovação era de que, se fossem adicionadas peças e se o tamanho do tabuleiro também fosse aumentado, a complexidade do xadrez também se ampliaria significativamente, o que permitiria ao jogador apenas um pouco mais habilidoso ter mais oportunidades para virar o jogo a seu favor, no lugar de apenas obter um mero empate. Note-se que esta complexa variante foi proposta por ele enquanto ainda era campeão do mundo.

Principais resultados em torneios

Data	Local	Colocação	Observações
1914	São Petersburgo 1914	2	No torneio final, vencido por Lasker, com Alekhine em terceiro e Tarrasch em quarto. ^[2]
1924	Nova Iorque 1924	2	Vencido por Emanuel Lasker, com Alexander Alekhine em terceiro e Frank Marshall em quarto. ^[3]
1925	Moscú 1925	3	Vencido por Efim Bogoljubow, com Emanuel Lasker em segundo e Marshall em quarto. ^[4]
1927	Nova Iorque 1927	1	Torneio com participação de Aron Nimzowitsch, Alexander Alekhine, Milan Vidmar e Marshall. ^[5]
1928	Bad Kissingen 1928	2	Torneio com participação de Efim Bogoljubow, Max Euwe, Akiba Rubinstein e Aaron Nimzovitch. ^[6]
1928	Berlim 1928	1	Com Aaron Nimzovitch em segundo, Rudolph Spielmann em terceiro e Savielly Tartakower em quarto. ^[7]
1929	Carlsbad 1929	2	Vencido por Aron Nimzowitsch, Rudolf Spielmann em terceiro e Akiba Rubinstein em quarto. ^[8]
1936	Moscú 1936	1	Torneio com participação de Mikhail Botvinnik e Salo Flohr. ^[9]
1936	Nottingham 1936	2	Vencido por Mikhail Botvinnik, Max Euwe em terceiro e com participação de Emanuel Lasker, Alexander Alekhine e Reuben Fine. ^[10]
1937	Semmering/Baden de 1937	3	Vencido por Paul Keres, com Reuben Fine em segundo e Samuel Reshevsky em quarto. ^[11]

1888 – ano de libertação dos escravos

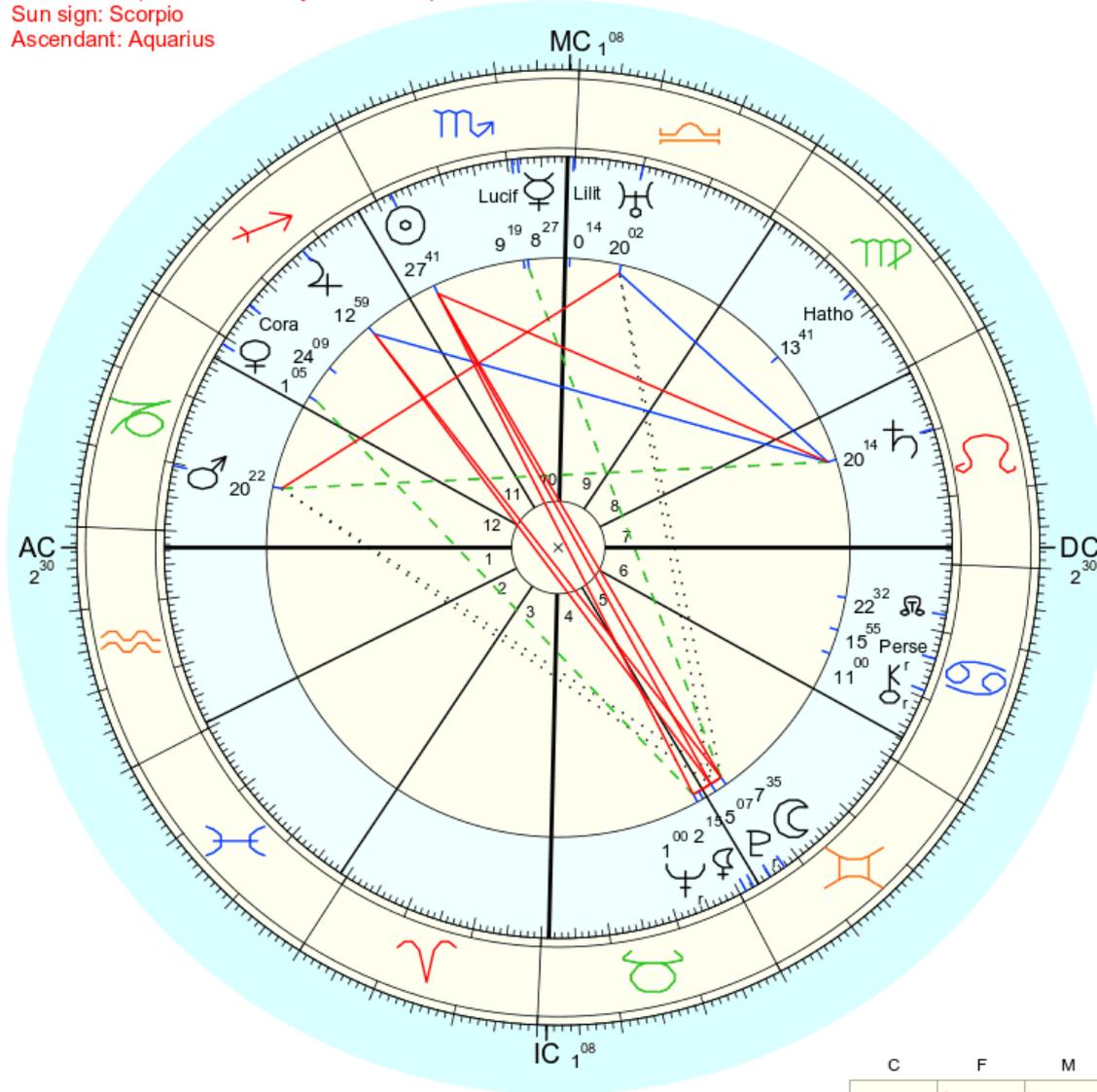
Name: ♂ José Raúl Capablanca
 born on Mo., 19 November 1888
 in Brasília (Distrito Federal), BRAS
 47w55'47, 15s46'47

Time: 10:00 a.m. LMT
 Univ.Time: 13:11:43
 Sid. Time: 13:55:58

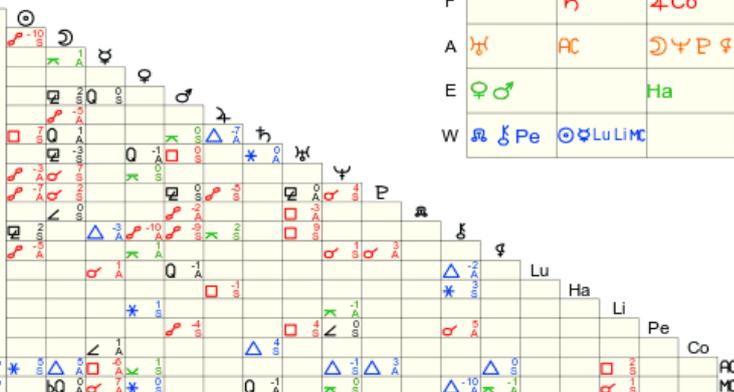


Type: 2.GW 0.0-1 20-Feb-2020

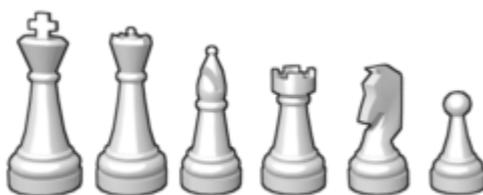
Natal Chart (Method: Web Style / Placidus)
 Sun sign: Scorpio
 Ascendant: Aquarius



☉ Sun	27	Sco	41' 2"
☾ Moon	7	Gem	35' 4"
☿ Mercury	8	Cap	26' 46"
♀ Venus	1	Cap	4' 40"
♂ Mars	20	Cap	22' 25"
♃ Jupiter	12	Sag	59' 4"
♄ Saturn	20	Leo	13' 50"
♅ Uranus	20	Lib	1' 34"
♆ Neptune	1	Gem	0' 4" r
♇ Pluto	5	Gem	6' 59" r
♁ True Node	22	Can	31' 41"
♄ Chiron	10	Can	59' 50" r
♀ Lilith	2	Gem	15' 11"
1930 Lucifer	9	Sco	18' 36"
2340 Hathor	13	Vir	41' 1"
1181 Lilith	0	Sco	13' 56"
399 Persephone	15	Can	54' 59" r
504 Cora	24	Sag	9' 13"
FC:	2	Aqu	29' 43"
	2:	29	Aqu 7'
	3:	28	Pis 57'
MC:	1	Sco	8' 3"
	11:	3	Sag 5'
	12:	3	Cap 22'



Peças de xadrez



Da esquerda para a direita: Rei, Dama, Bispo, Torre, Cavalo e Peão.



Exemplo de peças de plástico

No xadrez, cada jogador conta com um conjunto idêntico de **peças**, diferindo na cor, sendo um conjunto na cor preta e outro na cor branca. As regras da FIDE para competições oficiais determinam que o material deve seguir o Modelo Staunton e ser de plástico ou madeira (variedades típicas incluem mogno, cedro, marfim vegetal (jarina) e cerejeira. É usual a combinação de imbuia para as partes escuras com pau marfim para as partes claras).

Terminologia

No xadrez, a palavra "peça" tem três significados, dependendo do contexto: Pode significar qualquer peça física do conjunto, incluindo peões. Quando usada neste sentido, "peça" é sinônimo para "peça de xadrez".^[1]

Durante a partida, o termo normalmente é utilizado excluindo os peões, isto é, referindo-se apenas a dama, torre, bispo, cavalo ou rei. Neste contexto, as peças podem ser divididas em três grupos: peça maior (dama e torre), peça menor (bispo e cavalo) e o rei^[2].

Em frases como por exemplo "ganha uma peça", "perde uma peça" ou "sacrifica uma peça", refere-se somente ao bispo e cavalo. A dama, torre e o peão são especificados pelo nome nestes casos, por exemplo, "perde a torre" ou "sacrifica um peão"^[3].

O contexto deve fazer a intenção do significado clara^{[4][1]}.

Características

Cada conjunto conta com as seguintes peças:

- 1 ♔ Rei
- 1 ♚ Dama
- 2 ♗ Bispos
- 2 ♘ Cavalos
- 2 ♖ Torres
- 8 ♙ Peões.

As peças ficam em formação no fundo do tabuleiro, nas linhas 1 e 2 para as peças brancas, e nas linhas 7 e 8 para as peças pretas. Nos quatro cantos, na primeira e última linhas, ficam as Torres. Ao lado destas, nas mesmas linhas, ficam os Cavalos e, ao lado destes, ficam os Bispos. Nas duas casas centrais ficam o Rei e a Dama, sendo que a Dama é colocada na casa de mesma cor da própria peça (a regra é conhecida como "dama na cor"), ou seja, à esquerda para o jogador das peças brancas, e à direita para as peças pretas. Na outra casa central, ficam os Reis.

Nas linhas seguintes (linhas 2 e 7) ficam os peões.

Dimensões

A FIDE e outras organizações recomendam dimensões específicas para as peças e o tabuleiro de xadrez. As dimensões das peças são relacionadas ao tamanho da lateral das casas do tabuleiro; para torneios oficiais recomenda-se casas com laterais entre 5 cm e 6 cm e conjuntos de peças do padrão Staunton tenha a altura do Rei (peça mais alta) com 9,5 cm (com variações permitidas de até 10%), com base de diâmetro equivalente a algum valor entre 40% e 50% da altura, e demais peças proporcionais. Recomenda-se que o diâmetro da base dos peões seja equivalente a metade da largura das casas do tabuleiro. Ao mesmo tempo, espera-se que essa largura também seja equivalente a 1,25 a 1,30 da largura da base do rei.

Em resumo:

para tabuleiros com casas de 3 cm de lado, o rei deve ter entre 4,5 cm e 6 cm de altura e o peão deve ter base de diâmetro igual a 1,5 cm ou pouco menos;

para tabuleiros com casas de 3,5 cm de lado o rei deve ter entre 4,8 cm e 7 cm de altura e o peão deve ter base de diâmetro igual a 1,7 cm ou pouco menos;

para tabuleiros com casas de 4 cm de lado o rei deve ter entre 6 cm e 8 cm de altura e o peão deve ter base de diâmetro igual a 2 cm ou pouco menos;

para tabuleiros com casas de 5 cm de lado o rei deve ter entre 7,5 cm e 10 cm de altura e o peão deve ter base de diâmetro igual a 2,5 cm ou pouco menos;

para tabuleiros com casas de 5,7 cm de lado (que é o tamanho favorito da FIDE) o rei deve ter entre 8,5 cm e 11,4 cm de altura e o peão deve ter base de diâmetro igual a 2,8 cm ou pouco menos;

para tabuleiros com casas de 6,5 cm de lado (praticamente os maiores que se pode encontrar em jogos oficiais em condições normais) o rei deve ter entre 9,7 cm e 13 cm de altura e o peão deve ter base de diâmetro igual a 3,3 cm ou pouco menos.

Exemplos

Como ilustração, as conhecidas peças Amazônia tem as seguintes dimensões:

Peça	Base	Altura
Rei	4,5 cm	10,50 cm
Dama	4,0 cm	9,0 cm
Bispo	3,5 cm	7,7 cm
Cavalo	3,5 cm	7,5 cm
Torre	3,5 cm	6,5 cm
Peão	3,2 cm	6,0 cm

Fabricação

Mundialmente, muitas peças de xadrez são atualmente feitas na Índia; no Brasil, além dos excelentes trabalhos artesanais em escala limitada, destacam-se os produtos de diversas empresas. Os modelos Staunton são de longe os mais populares, mas há uma enorme variedade de conjuntos temáticos produzidos em todo o mundo, mais para fins de decoração do que de jogo.

Notação algébrica

Na notação algébrica, as peças recebem o seguinte código:

Peça	Português	Inglês
Rei	R	K
Dama ou Rainha	D	Q
Bispo	B	B
Cavalo	C	N
Torre	T	R

O peão não recebe nenhum código na notação. Ou seja, se na notação não consta o código da peça, sabe-se que é um peão...

Valor das peças

As peças também têm um valor relativo (este valor é relativo por que depende da função da peça na estratégia do jogador, bem como de sua influência no tabuleiro). Geralmente é aceito que as peças tem o seguinte valor:

Peça	Valor
Rei	0
Dama	9 (Escola Clássica)

Torre	5	5,5 (Escola Clássica)
Bispo	3	6 (Escola Clássica)
Cavalo	3	5 (Escola Clássica)
Peão	1	0,5 (Escola Clássica)

Notas:

Alguns atribuem valores iguais a 3 tanto para o bispo quanto para o cavalo. Ambos têm vantagens e desvantagens: o Bispo tem uma grande amplitude de movimentos, embora possa operar apenas em casas de determinada cor; o Cavalo é a única peça no jogo cujo movimento não pode ser obstruído por outra peça (pode ser importante em partidas fechadas, com muitos peões) - porém, a sua amplitude é fixa.

Mesmo valendo menos que duas torres (1 ponto a menos) a Dama empata nos finais 2 torres contra Dama. Uma torre e peão valem duas peças menores (cavalo e bispo).

Poder de mate

Rei e dama ou rei e torre forçam mate contra rei solitário.

Rei e dois bispos (agindo em casas de cores diferentes) vencem contra rei solitário.

Rei, bispo e cavalo também vencem contra rei solitário.

Rei e dois cavalos não forçam um mate contra um rei solitário; podem dar mate, mas com a "ajuda" do adversário.

Valor artístico

O desenvolvimento e forma das peças de xadrez estimulou a imaginação de artistas, artesãos e desenhistas em todos os países e culturas, do qual a sociedade criou peças que refletiam o espírito e cultura do ambiente. A grande maioria dos conjuntos de peças são abstratas, porém mesmo estas têm qualidade artística. Muitas sociedades européias desenvolveram conjuntos distintos como Lyon, Munique, Nuremberg e Londres, normalmente em madeira, osso e marfim que eram vendidos localmente ou exportados. Alguns dos conjuntos criados no Séc. XVIII foram criados em área conhecidas por trabalho em marfim como Barhampur (Índia), Cantão (China), Dieppe (França) e Kholmogory (Rússia) em padrões, temas e estilos tradicionais próprios. Artistas individualmente criaram peças de alto valor artístico para comemorar eventos históricos, entretanto não havia a tradição de assinar, registrar ou organizar estes trabalhos permanecendo na atualidade a maioria com autoria desconhecida.^[5]

Conjuntos



conjunto Sg. George

A variação de desenhos disponíveis é grande, com pequenas diferenças cosméticas a representações altamente abstratas de peças temáticas que emulam desenhos do trabalho de Lewis Carroll e tratamentos modernos baseados em Jornadas nas Estrelas ou *Os Simpsons*, apesar de suas intenções serem normalmente para exibição ao invés da prática do jogo.^[6] Alguns trabalhos de artes são conjuntos modernos desenhos de conjuntos de peças de xadrez, tais como o conjunto modernista criado pelo entusiasta do xadrez e dadaísta Man Ray, exibido no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque.^[7]

Peças de xadrez para o jogo são usualmente figuras mais altas do que largas. Por exemplo o modelo do Rei no padrão Staunton, conjunto de oficial de peças a serem utilizadas em competições da FIDE, consiste numa figura de aproximadamente 9,5 cm com uma base deve ter aproximadamente 40 a 50% da sua altura.^[8]

Peças em madeira são normalmente feitas em madeira clara como buxus ou bordo para as peças claras e em ébano para as escuras, ou então são pintadas em preto, marrom ou vermelho. Peças em plástico são feitas em branco ou quase branco e as escuras em preto ou vermelho. Algumas vezes outros materiais como osso, marfim ou materiais compostos.^[9]

Xadrez



Xadrez é um esporte, também considerado uma arte e uma ciência.^{[1][2][3]} Pode ser classificado como um jogo de tabuleiro de natureza recreativa ou competitiva para dois jogadores, sendo também conhecido como Xadrez Ocidental ou Xadrez Internacional para distingui-lo dos seus antecessores e de outras variantes atuais. A forma atual do jogo surgiu no sudoeste da Europa na segunda metade do século XV, durante o Renascimento, depois de ter se desenvolvido a partir de suas antigas origens persas e indianas. O Xadrez pertence à mesma família do Xiangqi e do Shogi e, atualmente segundo historiadores do enxadrismo^{br.} (ou xadrezismo ^{pt.}), todos eles se originaram do Chaturanga, que se praticava na Índia no século VI.^[4] Existem muitos tipos de xadrez: xadrez ocidental, xadrez turco, xadrez chinês (Xiangqi) xadrez árabe (Xatranje), xadrez coreano (Janggi), xadrez japonês (Shogi), xadrez indiano (Chaturaji), xadrez tailandês (Makruk), xadrez indonésio e até o xadrez etíope (Senterej). Há muitas semelhanças entre tais jogos, com todos possivelmente compartilhando uma origem comum.^[5]

São encontradas características da arte e da ciência nas composições enxadrísticas e em sua teoria (que abrange aberturas, meio-jogo e finais - fases em que classificam o andamento do jogo). Na terminologia enxadrística, os jogadores de xadrez são conhecidos como enxadristas^{br.}^[6] (ou xadrezistas ^{pt.}). O xadrez, por ser um jogo de estratégia e tática, não envolve sorte como elemento. A única exceção é o sorteio das cores no início do jogo, já que as brancas sempre fazem o primeiro movimento e teriam, em tese, uma pequena vantagem por isso.^[7] Esse fenômeno é demonstrado por um grande número de estatísticas e comentado por alguns enxadristas.^{[8][9][10]}

A partida de xadrez é disputada em um tabuleiro de casas claras e escuras, sendo que, no início, cada enxadrista controla dezesseis peças com diferentes formatos e características. O objetivo da partida é dar xeque-mate (também chamado simplesmente de *mate*) no rei adversário.^[11] Teóricos do enxadrismo desenvolveram várias estratégias para se atingir este objetivo, embora não seja um fato muito comum em jogos oficiais, pois os jogadores em grande desvantagem ou percepção de iminência da derrota têm a opção de abandonar (desistir) a partida, antes de receberem o mate. As competições enxadrísticas oficiais tiveram início ainda no século XIX, sendo Wilhelm Steinitz considerado o primeiro campeão mundial de xadrez. Existe também o campeonato internacional por equipes realizado a cada dois anos, a Olimpíada de Xadrez. Desde o início do século XX, duas organizações de caráter mundial, a Federação Internacional de Xadrez e a Federação Internacional de Xadrez Postal vêm organizando eventos que congregam os melhores enxadristas do mundo. O atual campeão do mundo é o norueguês Magnus Carlsen^[12] e a campeã (2018) é a chinesa Ju Wenjun^[13]. O enxadrismo foi reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional em 2001,^[14] tendo sua olimpíada e campeonatos mundiais em todas as suas categorias.

O *Dia Internacional do Enxadrismo* é comemorado todos os anos no dia 19 de novembro, data de nascimento de José Raúl Capablanca, um dos maiores enxadristas de todos os tempos e o único hispano-americano a se sagrar campeão mundial. No Brasil o I Congresso Brasileiro de Cultura e Xadrez instituiu o dia 17 de agosto como o Dia Nacional do Livro de Xadrez.^{[15][16]} O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), clubes, escolas, pela internet ou ainda por correspondência.

Mitos da criação



O brâmane indiano **Lahur Sessa** criando o Chaturanga, predecessor do Jogo de Xadrez (na concepção do artista brasileiro Thiago Cruz, 2007)

Existem diversas mitologias associadas à criação do xadrez, sendo uma das mais famosas aquela que atribui ao jovem brâmane (sacerdote) indiano Lahur Sessa. Segundo a lenda, contada em *O Homem que Calculava* do escritor e matemático brasileiro Malba Tahan, numa província indiana de Taligana havia um poderoso rajá que havia perdido o filho em batalha. O rajá estava em constante depressão e passou a descuidar-se de si e do reino.^[17]

Certo dia o rajá foi visitado por Sessa, que apresentou-lhe um tabuleiro com 64 casas brancas e pretas intercaladas e com diversas peças que representavam tropas do exército: infantaria, cavalaria, carros de combate, condutores de elefantes, o principal vizir e o próprio rajá. O sacerdote explicou ao rajá que a prática do jogo daria conforto espiritual e cura para a depressão, o que realmente ocorreu.^[17]

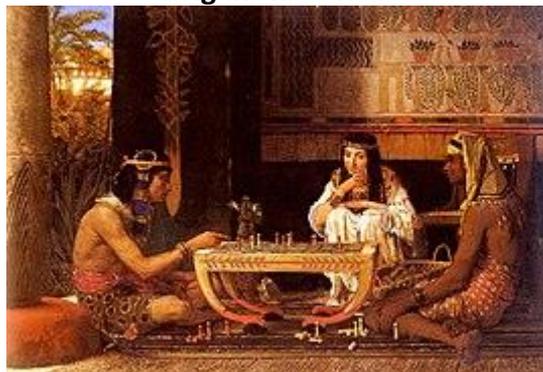
O rajá, agradecido, ofereceu uma recompensa a Lahur Sessa por sua invenção e o brâmane pediu simplesmente um grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira, oito para a quarta e assim sucessivamente até a última casa. Espantado com a modéstia do pedido, o rajá ordenou que fosse pago imediatamente a quantia em grãos que fora pedida.^[18]

Após os cálculos, os sábios do rajá ficaram atônitos com o resultado que a quantidade de grãos atingiu, pois, toda a safra do reino durante 2.000 anos não seria suficiente para cobri-la. Impressionado com a inteligência do brâmane, o rajá o convidou para ser o principal vizir do reino, tendo assim sua dívida em trigo perdoada.

Diz uma outra lenda que a criação do xadrez deve-se ao grego Palamedes,^[19] que teria inventado o jogo de xadrez como um passatempo para distrair os príncipes e seus soldados durante o longo período que durou o cerco imposto pelos gregos a cidade-estado de Troia. Os gregos foram os primeiros a documentar a existência do jogo. O poeta Homero descreve no primeiro livro da Odisseia uma partida de xadrez entre os pretendentes da rainha Penélope, às portas da casa do esposo Ulisses, em Ítaca. Já o dramaturgo Eurípedes, em sua tragédia *Ifigênia em Áulis*, apresenta Ajax e Protesilau disputando uma partida de xadrez.

A terceira lenda atribui a invenção do jogo ao deus Marte^(Mitologia Romana) ou Ares^(Mitologia Grega) que foi inspirado pela dríade Caissa do poema homônimo. Trata-se de uma lenda contemporânea, criada em 1763 por William Jones, um famoso orientalista britânico, que publicou quando estudava na Universidade de Oxford, o longo poema^[20] *Caissa*, sobre uma ninfa dos carvalhos que habitava nos bosques da antiga Trácia. Caissa e sua associação à criação do jogo de xadrez adquiriu enorme popularidade nos países anglófonos após as citações de Petter Pratt em seu livro *Studies of Chess* (Londres, 1803) e George Walker em *Chess and Chessplayers* (Londres, 1950). Posteriormente, na França, a musa foi citada por La Bourdonnais, Saint Aimant, dentre outros, em artigos escritos na *La Palamède*, a primeira revista do mundo dedicada ao xadrez. Desta forma, o jogo de xadrez também veio a ser conhecido poeticamente como a Arte de Caissa.^[21]

Origens históricas



Nobres egípcios jogando uma forma primitiva de xadrez, segundo a concepção artística de Sir Lawrence Alma-Tadema, (1879)

Embora algumas civilizações antigas tenham sido apontadas como o berço do xadrez, tais como o Antigo Egito e a China dinástica, na atualidade pesquisas afirmam que o jogo tenha se originado na Índia por volta do século VI, num formato primitivo com regras diferentes das atuais, o antecessor denominado *Chaturanga* em sânscrito.^[22]

Posteriormente o Chaturanga difundiu-se na Pérsia durante o século VII (após conquista do árabes islâmicos sobre a Pérsia), recebendo o nome persa Chatrangue, provavelmente com regras diferentes em relação ao jogo indiano.^{[5][23]}

As peças se mantiveram durante muito tempo com os seus nomes persas originais, apesar do nome do jogo mudar para Xatranje. Dentre os praticantes de Chatrangue à época, destaca-se Alrazi, Aladli, o historiador Alçuli e seu discípulo al-Lajlaj. Diversos estudos foram feitos por Alçuli com o objetivo de compreender os princípios das aberturas e os finais de partida, além de classificar os praticantes de Xatranje em cinco categorias segundo a sua força de jogo.^[24]

Uma teoria alternativa sustenta que o xadrez surgiu na China e se espalhou para Ásia Central e chegou à Pérsia no século VII. O especialista em xadrez Samuel Howard Sloan afirma que o xadrez (anterior ao chaturanga) foi criado na China em 204-203 a.C. pelo general Han Xin - embora a maioria dos especialistas ocidentais não aceite essa tese - há duas referências populares ao xadrez na antiga literatura chinesa. A primeira foi na coleção de poemas "Chu Chi" durante a Dinastia Chou (1046 - 255 a.C.). A segunda é no livro "Shuo Yuan".^[5]

O xadrez chegou ao ocidente, provavelmente levado de caravana através do deserto de Gobi até o Uzbequistão, onde as mais antigas peças conhecidas (um elefante "em pé") datado do século II foram encontradas. De lá cruzou o Afeganistão, chegando à Pérsia por volta do século VII. A língua indiana, o hindi, é substancialmente derivado do Persa. A história daquele período indica que as coisas eram exportadas da Pérsia para a Índia - há uma profusão de material literário disponível em sânscrito, indo até 1 500 a.C..^[5] - e assim o xadrez também foi exportado também para a Etiópia, em um formato simples e pouco conhecido, onde ambos os lados se movem simultaneamente e com rapidez.^[5]

Na passagem do primeiro milênio da nossa era, o jogo já estava difundido por toda a Europa, chegando a Península Ibérica no século X,^[25] sendo citado no manuscrito do século XIII, o *Libro de los juegos*, que discorria sobre o Xatranje, entre outros jogos.

Origens do xadrez moderno (1450-1850)



Enxadristas árabes disputando uma partida de xadrez, na concepção de Ludwig Deutsch, (1896)

As peças no jogo antecessor ao xadrez tinham movimentos bem limitados: o elefante (antecessor do bispo) somente podia mover-se em saltos por duas casas nas diagonais, o vizir (antecessor da dama) somente uma casa nas diagonais, os peões não podiam andar duas casas em seu primeiro movimento e não existia ainda o roque. Os peões somente podiam ser promovidos a vizir que era a peça mais fraca, depois do peão, em razão da sua limitada mobilidade.^[26]

Por volta do ano de 1200, as regras do xadrez começaram a sofrer modificações na Europa e aproximadamente em 1475, deram origem ao jogo assim como o conhecemos nos dias de hoje. As regras modernas foram adotadas primeiramente na Itália (ou, segundo outras fontes, na Espanha): os peões adquiriram a capacidade de mover-se por duas casas no seu primeiro movimento e de tomar outros peões *en passant*, enquanto bispos e damas obtiveram sua mobilidade atual.^[26] A dama tornou-se a peça mais poderosa do jogo. Estas mudanças rapidamente se difundiram por toda a Europa Ocidental, com exceção das regras sobre o empate, cuja diversidade de local para local somente se consolidou em regras únicas no início do século XIX.

Por esta época iniciou-se o desenvolvimento da teoria enxadrística. A mais antiga obra impressa sobre o xadrez, *Repetición de Amores y Arte de Ajedrez*, escrito pelo sacerdote espanhol Luís de Lucena, foi publicado em Salamanca no ano de 1497.^[27] Lucena e outros antigos mestres do Séculos XVI e XVII, como o português Pedro Damiano de Odemira, os italianos Giovanni Leonardo Di Bonna, Giulio Cesare Polerio, Gioacchino Greco e o bispo espanhol Ruy López de Segura,

desenvolveram elementos de aberturas e defesas, tais como Abertura Italiana, Ruy López e o Gambito do Rei, além de terem feito as primeiras análises sobre os finais.



Templários disputando uma partida de xadrez numa iluminura do Libro de los juegos (1283)

No século XVIII, a França passou a ocupar o centro dos acontecimentos enxadrísticos. Os mais importantes mestres eram o músico André Philidor, que descobriu a importância dos peões na estratégia do xadrez,^[28] e Louis de la Bourdonnais que venceu uma famosa série de *matches* contra o mais forte enxadrista britânico da época, Alexander McDonnell, em 1834. O centro da vida enxadrística nesse período eram as *coffee houses* nas maiores cidades europeias, dentre elas o *Café de la Régence* em Paris e o *Simpson's Divan* em Londres.

Durante todo o século XIX, as entidades enxadrísticas se desenvolveram rapidamente. Diversos clubes de xadrez e vários livros sobre enxadrismo foram publicados. Passaram a ocorrer *matches* por correspondência entre cidades, tais como o ocorrido entre o *London Chess Club* contra o *Edinburgh Chess Club* em 1824.^[29] As composições de xadrez tornaram-se comuns nos jornais, nos quais Bernhard Horwitz, Josef Kling e Samuel Loyd compuseram alguns dos mais famosos problemas de xadrez daquela época. No ano de 1843, a primeira edição do *Handbuch des Schachspiels* foi publicada, escrita pelos mestres germânicos Paul Rudolf von Bilguer e Tassilo von Heydebrand, sendo considerada a primeira obra completa sobre a teoria enxadrística.

O nascimento de um esporte (1850-1945)



Benjamin Franklin disputando uma partida de xadrez, quadro do artista Edward Harrison May (1824–1887)

O primeiro torneio moderno de enxadrismo ocorreu em Londres em 1851. O campeão foi o alemão Adolf Anderssen, relativamente desconhecido à época, sendo aclamado como o melhor enxadrista do mundo. O estilo de jogo dessa época é o chamado romântico, em que os jogadores saíam à caça do rei adversário através de ataques diretos, muitas vezes entregando material (peças e peões) para abrir linhas de ataque e atrasar a defesa adversária. Anderssen foi um mestre do xadrez romântico, realizando muitas combinações brilhantes com ataques de mate.^[30] Seu estilo enérgico e brilhante tornou-o muito popular e suas partidas repletas de sacrifícios, tais como a *Imortal* ou a *Sempreviva*, foram consideradas como as mais altas realizações da arte enxadrística. A *Imortal* é citada por alguns autores como a mais famosa partida da história do enxadrismo.^[31]

Uma visão mais profunda sobre a estratégia enxadrística veio com dois jovens enxadristas: Paul Morphy e Wilhelm Steinitz.



*O imperador germânico **Otão II** jogando xadrez com uma cortesã numa iluminura de 1320*



Rei europeu disputando uma partida de xadrez numa iluminura do Liber de Moribus, (aprox. 1300)

O norte-americano Morphy, um extraordinário prodígio, venceu todos seus oponentes – incluindo o próprio Anderssen, a quem derrotou em uma série de partidas quando realizou um giro pela Europa. Sua curta carreira se deu entre os anos de 1857 e 1863 e, depois de uma segunda viagem vitoriosa à Europa, Morphy retornou a Nova Orleans, sua cidade natal, e abandonou por completo o xadrez.^[32] O sucesso de Morphy originou-se de uma combinação de ataque fulminante e profunda estratégia.^[33] O que o diferenciava dos demais mestres românticos era uma apurada noção de tempo e uma habilidade ímpar para jogar posições abertas, baseando seus ataques no cálculo exato dos lances futuros.^[34]

A concepção estratégica do xadrez foi mais tarde reinventada pelo mestre e teórico austríaco Wilhelm Steinitz. No início de sua carreira, Steinitz também jogava no estilo romântico, mas aos poucos desenvolveu um novo entendimento, chamado posicional. Segundo ele, um ataque prematuro não terá sucesso se não for baseado em fraquezas na posição adversária. Em vez de partir para a agressão frontal, Steinitz procurava estabelecer superioridade no centro do tabuleiro e daí se impor ao adversário. A proposta teve pouca aceitação no início, mas o sucesso do próprio Steinitz mostrou que o jogo posicional superava o estilo romântico, expondo as fraquezas que os jogadores criavam ao tentar o ataque a todo custo.^[35]

Steinitz iniciou uma outra importante tradição: após o seu triunfo sobre o proeminente mestre alemão Johannes Zukertort, em 1886, foi considerado como o primeiro campeão mundial de xadrez.^[36] Ele defendeu seu título com sucesso por duas vezes contra outro importante mestre da época, o russo Mikhail Tchigorin, considerado o precursor da escola russa.^[37] Steinitz veio perder a coroa somente em 1894 para um jovem filósofo e matemático alemão, Emanuel Lasker, que manteve o seu título por 27 anos, a mais longa permanência como campeão do mundo de todos os tempos. É preciso lembrar que, nessa época, o campeonato mundial não era regulado por uma federação nem havia regras definidas para sua disputa. O campeão aceitava ou não um desafio, normalmente exigindo que o desafiante providenciasse a bolsa de prêmios e as condições de jogo. Lasker beneficiou-se dessa circunstância porque, embora tenha colocado o título várias vezes em disputa, evitou os adversários mais perigosos: o também alemão Siegbert Tarrasch, que teve sua melhor fase na virada do século, e o polonês Akiba Rubinstein.^[38]

Lasker foi o primeiro enxadrista a utilizar métodos psicológicos contra seus adversários.^[39] Seu estilo era pouco compreendido na época e ainda hoje suscita discussões. Ele nem sempre fazia o lance mais forte disponível na posição: procurava jogar da maneira mais incômoda ao adversário e em várias ocasiões jogou de forma provocativa, atraindo o

oponente para um ataque precipitado ou uma formação com pontos fracos. Lasker foi um mestre do contra-ataque e fez uso brilhante dessa habilidade para se impor aos adversários.^[40]

Mas foi o prodígio cubano, o diplomata José Raúl Capablanca, campeão do mundo no período compreendido entre 1921 e 1927, que colocou um fim no reinado germânico do mundo do xadrez.^[41] Capablanca amava posições simples e os finais de jogo; permaneceu imbatível nos torneios por oito anos até 1924.^[42] Capablanca é considerado nos dias atuais como o maior talento natural da história do enxadrismo e o maior enxadrista hispânico de todos os tempos.^[43] Seu sucessor foi Alexander Alekhine, um forte atacante, que faleceu como campeão do mundo em 1946, tendo perdido seu título por um breve período de tempo para o enxadrista holandês Max Euwe em 1935, conquistando-o novamente dois anos depois.^[44]

No período compreendido entre as duas grandes guerras mundiais, a teoria enxadrística foi revolucionada por uma nova escola de pensamento conhecida como Hipermodernismo,^[45] liderada por Aaron Nimzowitsch^[46] e Richard Réti.^[47] Eles negavam a validade absoluta dos princípios da escola posicional que tinha sido estabelecida por Steinitz e Tarrasch. Os hipermodernistas defendiam o controle à distância do centro do tabuleiro por meio de peças, em lugar de ocupar as casas centrais com peões, convidando os adversários a ocupar o centro com seus peões que logo se tornariam alvos de ataque.^[48]

Desde o final do século XIX, o número de torneios e *matches* entre mestres vem rapidamente crescendo. Em 1914, o título de grande mestre foi pela primeira vez conferido oficialmente pelo czar russo Nicolau II aos cinco finalistas do torneio de São Petersburgo: Capablanca, Lasker, Alekhine, Tarrasch e Marshall. Esta tradição continua sendo seguida pela FIDE, fundada em 1924, até os dias de hoje.

Era pós-guerra (1945 até o presente momento)



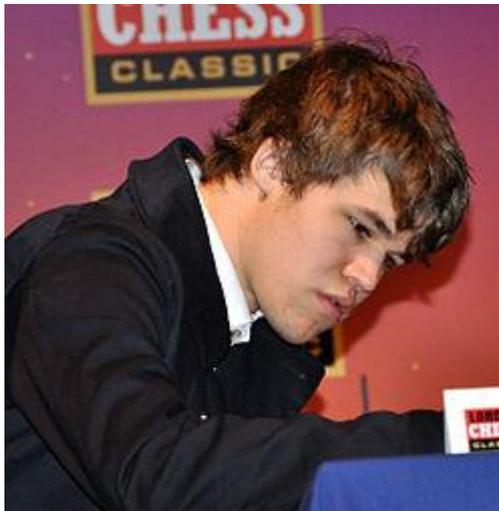
Garry Kasparov, considerado um dos maiores campeões de xadrez de todos os tempos, com títulos mundiais consecutivos de 1985 a 2000

Após a morte de Alekhine, o novo campeão do mundo foi selecionado em um torneio de enxadristas de elite, organizado pela FIDE que, desde então, vem conferindo o título. O vencedor do torneio de 1948, o soviético Mikhail Botvinnik,^[49] iniciou um era de hegemonia soviética no mundo do xadrez. Até a dissolução da União Soviética, houve somente um campeão do mundo não-soviético, o norte-americano Robert Fischer.^[50]

No sistema informal que era adotado anteriormente, o campeão do mundo tinha o direito de decidir com qual desafiante disputaria o título mundial, ficando a cargo do desafiante a busca por patrocinadores para o *match*. A FIDE veio então a estabelecer um novo e moderno sistema de torneios de classificação e *matches* que substituiu este sistema arcaico. Os melhores enxadristas do mundo passaram a ser selecionados primeiramente nos Torneios Zonais, sendo seguidos pelos Torneios Interzonais. Os melhores finalistas dos Torneios Interzonais participam do Torneio de Candidatos que, por sua vez, definirá quem será o desafiante que poderá então disputar a coroa com o campeão do mundo. Um campeão derrotado neste match final tinha o direito de jogar um *rematch* no ano seguinte. O sistema funcionava em um ciclo de três anos.

Botvinnik venceu o campeonato mundial em 1948 e reteve a coroa nos anos de 1951 e 1954.^[51] Em 1957, a perdeu para Vasily Smyslov, mas recuperou o título pelo rematch em 1958. Em 1960, ele perdeu novamente para Mikhail Tal. Botvinnik recuperou o título novamente em 1961.

Entretanto, a partir de 1961, a FIDE aboliu a cláusula do *rematch*, e o campeão seguinte, Tigran Petrosian, um gênio da defesa e um fortíssimo jogador posicional, manteve a coroa no período de 1963 a 1969. Seu sucessor, Boris Spassky, foi campeão do mundo entre os anos de 1969 e 1972, sendo um formidável enxadrista tanto no jogo posicional quanto em agudas situações táticas.^[52]



Magnus Carlsen, o atual campeão mundial de xadrez

O campeonato seguinte, disputado entre Spassky e o jovem norte-americano Robert Fischer, foi aclamado como o Match do Século.^[53] O match foi vencido por Fischer que, em 1975, se recusou a defendê-lo contra o soviético Anatoly Karpov.^[54] A FIDE concedeu o título a Karpov que o defendeu duas vezes contra Viktor Korchnoi e dominou o mundo do xadrez nas décadas de 1970 e 1980 com uma longa série de vitórias.

A supremacia de Karpov terminou em 1985 pelas mãos de um outro enxadrista soviético, Garry Kasparov.^[55] Kasparov e Karpov disputaram ainda o título mundial cinco vezes entre os anos de 1984 e 1990.

Em 1993, Kasparov e Nigel Short romperam com a FIDE e organizaram o seu próprio *match* pelo título mundial, fundando a *Professional Chess Association*.^[56] Como consequência naquele período passaram a existir dois campeões mundiais, representando entidades distintas, a FIDE e a PCA.^[57] Logo depois do campeonato de 1995 a PCA faliu, e Kasparov não tinha nenhuma organização de onde escolher seu desafiante. Em 1998, ele então fundou o Conselho Mundial de Xadrez e organizou o Campeonato Mundial de Xadrez Clássico. Uma reunificação dos títulos somente veio a ocorrer em 2006, quando o russo Vladimir Kramnik derrotou o campeão FIDE Veselin Topalov e tornou-se o campeão do mundo das duas coroas.

Em 2007, o título mundial pela FIDE foi conquistado pelo indiano Vishy Anand durante o evento denominado *Campeonato Mundial de Ajedrez México 2007*, onde Kramnik foi um dos finalistas.

Em 2008, Anand confirmou o título mundial de xadrez durante o *match* em Bonn, realizado nos dias 26 de outubro a 1 de novembro.^[58] O resultado do *match* foi definido no dia 29, com o empate de Kramnik e Anand, com ampla vantagem do indiano (6,5 a 4,5), tornando desnecessária a 12ª. partida do *match*.

Com esta vitória, Anand também se torna o primeiro campeão de xadrez nas três modalidades: *knockout*, torneio, e *match*.^[59]

Anand voltou a confirmar o título mundial contra Boris Gelfand em 2012 (8,5 a 7,5),^[60] mas o perdeu em 2013 para o norueguês Magnus Carlsen por 6,5 a 3,5.^[12] Carlsen conquistou o título quatro anos após assumir o topo do ranking da FIDE,^[61] e no mesmo ano em que bateu o record de maior rating Elo da história (antes pertencente a Kasparov), com 2872 pontos.^[62] Em novembro de 2014, Carlsen confirma o título ao derrotar,^[63] em Sochi, na Rússia, o ex-campeão Anand. Carlsen confirmou ainda o título em 2016 contra o russo Sergei Karjakin ^[64] e em 2018 contra o norte-americano Fabiano Caruana ^[65], em ambas ocasiões por desempates em partidas rápidas após empate de 6 a 6 pontos em 12 partidas clássicas.

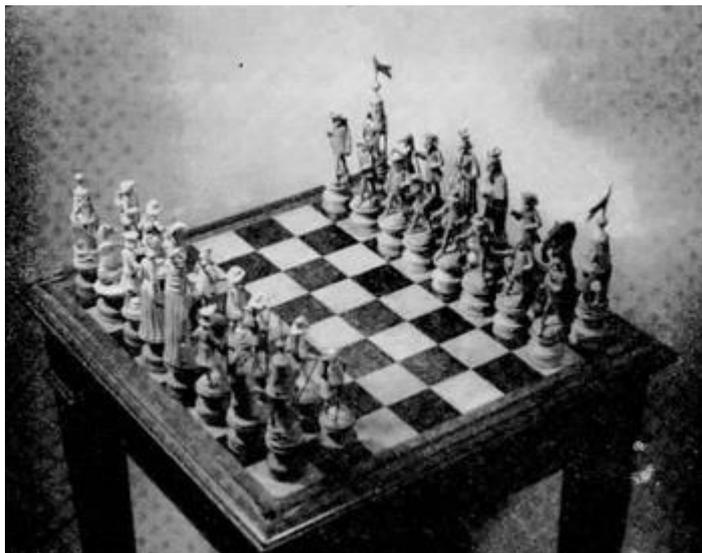
De acordo com Rob Edwards^[66] e Jeff Sonas^[67] há um efeito inflacionário no rating de Xadrez ao longo dos anos, fazendo com que a comparação entre jogadores de épocas diferentes, para que seja justa, precisa promover alguns ajustes para descontar a inflação. Quando se faz tais ajustes, verifica-se que o jogador com pico de rating mais alto na história (entre 1850 e 2004) foi Bobby Fischer, com 2895.^[68]

No mundo lusófono

Brasil

No Brasil, o xadrez é um jogo que goza de muitos adeptos, mas sempre com períodos de hiatos e eferverscências entre as gerações. É no império, durante o século XIX, que começa a se estruturar oficialmente, particularmente na corte do Rio de Janeiro. O primeiro torneio de xadrez efetuado no Brasil, em 1880, contou com a participação de Machado de Assis (que foi o primeiro brasileiro a ter um problema de xadrez publicado),^[69] Arthur Napoleão (grande divulgador e pioneiro do jogo no

Brasil), João Caldas Viana Filho, visconde de Pirapitinga (o primeiro grande enxadrista brasileiro e provavelmente o maior jogador surgido no Brasil até 1930),^[70] Charles Pradez (suíço que residiu alguns anos no Rio de Janeiro),^[71] Joaquim Navarro e Vitoriano Palhares.^{[72][73]}



Tabuleiro de xadrez que pertenceu a Machado de Assis,^[74] aficcionado pelo jogo e o primeiro brasileiro a publicar um problema de xadrez.^[69]

Nos anos 60, o tabuleiro estava na posse do Marechal Estevão Leitão de Carvalho.^[74] Em 1997, o tabuleiro de madeira e vidro, em estilo imperial, era mantido junto a diversos outros móveis de Machado, como sua cama e mesa da sala de jantar, em más condições de conservação na biblioteca do Centro de Letras e Artes da Uni-Rio.^[75] Um ano depois, a Academia Brasileira de Letras se apropriou de todo seu mobiliário e acervo e fez um cuidadoso restauro que foi até mesmo mostrado em exibição.^{[76][77][78]} Só existem seis tabuleiros de xadrez esculpidos em madeira no mundo, sendo este o único na América do Sul.^[79]

Os campeonatos nacionais ocorrem desde 1927, sendo que o primeiro campeão foi Souza Mendes em campeonato disputado no Rio de Janeiro. O primeiro campeonato brasileiro feminino ocorreu em 1960 na cidade de Brusque e a primeira campeã foi Dora Rúbio.

Na literatura enxadrística, *O Perfeito Jogador de Xadrez ou Manual Completo deste Jogo* (1850), de Henrique Velloso d'Oliveira, é o primeiro livro inteiramente sobre xadrez publicado no Brasil. Depois, vem *Caissana Brasileira*, escrito pelo já citado Arthur Napoleão, um livro com 500 problemas de xadrez e histórico do jogo no Brasil, publicado em 1898. *O Xadrez Básico* (1954), escrito pelo médico e mestre nacional Orfeu D'Agostini, influenciou gerações de enxadristas brasileiros, tornando-se um best-seller,^[80] assim como o *Manual de Xadrez* de Idel Becker, publicado em 1948. Na atualidade, um dos autores mais importantes é Rubens Filguth, que escreveu uma biografia de um dos melhores senão o melhor enxadrista brasileiro, intitulada *Mequinho, o perfil de um gênio*, além da obra de referência *Xadrez de A a Z*, dentre outras.



Henrique Mecking, conhecido como Mequinho, considerado nos anos 70 o melhor enxadrista brasileiro e o terceiro melhor do mundo.

Henrique Mecking, mais conhecido como Mequinho, é considerado o mais importante enxadrista brasileiro,^[81] tendo alcançado o seu auge no ano de 1977, quando foi considerado o terceiro melhor jogador do mundo, superado apenas por Anatoly Karpov e Viktor Korchnoi. Todavia, uma doença grave, a miastenia, que compromete seriamente o sistema nervoso e os músculos, fez Mequinho abandonar as competições em 1978. No estágio mais grave da doença passou a frequentar os cultos da Renovação Carismática Católica. Ao se recuperar, passou a dedicar-se integralmente à religião, mas sempre alimentou a esperança de voltar a jogar xadrez. Finalmente voltou a jogar em 1991, num match de seis partidas contra o grande mestre Pedrag Nikolić. Em 2001, venceu Judit Polgar, a maior enxadrista do mundo. Mequinho vem participando de diversos torneios pela Internet e é atualmente um Grande Mestre Internacional, com uma pontuação de 2.565 no *rating* FIDE, ocupando a quarta posição no *ranking* brasileiro no início de 2008.^[82] No ano de 2008, a CBX organizou o *I Campeonato Brasileiro pela Internet*, disputado nos servidores do *Internet Chess Club*, cujo campeão foi o GM Henrique Mecking após final contra o GM Rafael Leitão, sendo o título decidido em um *tie-brake*.

O atual campeão brasileiro pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX) é o GM Alexandr Fier, título conquistado na 84ª edição do Campeonato Brasileiro de Xadrez disputado na cidade do Rio de Janeiro em 2017.^[83] A campeã brasileira é WMF Juliana Terao, título mantido no 57º Campeonato Brasileiro Feminino, realizado na cidade do Rio de Janeiro em 2017.^[84]

Portugal



***Questo Libro e da Imparare Giocare a Scachi*, o célebre tratado do teórico português Damiano, publicado em 1512**

Nascido em Portugal no século XV, o teórico e problemista Pedro Damiano, natural de Odemira, foi o autor de um dos primeiros tratados sobre enxadrismo, escrito originalmente em italiano e espanhol, denominado *Questo Libro e da Imparare Giocare a Scachi*, publicado em 1512, em Roma, cidade para onde havia se refugiado, quando da expulsão dos judeus de Portugal, durante o reinado de Manuel I. Em sua homenagem, realiza-se anualmente na vila de Odemira o torneio de xadrez *Open Internacional Damiano de Odemira*. Na vila há também um monumento em memória a Damiano.

Na lista dos campeões mundiais de Xadrez da versão inglesa da Wikipedia, Pedro Damiano (ou Damiano) aparece como o melhor jogador de sua época, sendo o único lusófono a alcançar esse patamar. De acordo com Mário Silva do Araújo, biógrafo de Damiano, a Defesa Damiano (1. e4 e5 2. Cf3 f6?!) nunca foi recomendada pelo notável mestre português; ao contrário, ele a considerava fraca, e numa partida de 1512 ele praticamente refutou esta defesa com o sacrifício 3. Cxe5.^[85]

Uma partida de Damiano está entre as mais antigas de que se tem registro. A mais antiga é de 1485^[86] (ou 1475^[87]). A de Damiano é de 1497: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Ne5 Ne4 4. Qe2 Qe7 5. Qe4 d6 6. d4 f6 7. f4 Nd7 8. Nc3 de5 9. Nd5 Qd6 10. de5 fe5 11. fe5 Qc6 12. Bb5 Qc5 13. Be3 Qb5 14. Nc7^[85]

Entre 1560 e 1575, de acordo com a versão anglófona da Wikipedia, houve outro português que foi considerado um dos melhores do mundo. É citado como "El Morro".[3] Também é citado no Manual de Xadrez de Idel Becker como "El Moro", porém não como o melhor do mundo, por ter sido contemporâneo de Ruy Lopez, Leonardo da Cutri e Paolo Boi.[88] Em 2008, o campeão de Portugal é o Grande Mestre Luis Galego que detém um *rating* FIDE de 2.529 pontos em janeiro de 2008.[89]

Influência na cultura ocidental



Peças de Lewis, entalhadas em marfim e datadas do século XI



Peça entalhada em marfim, encontrada na Itália e datada do século XII

Na Idade Média e durante a Renascença, o enxadrismo tornou-se parte da cultura da nobreza, sendo usado tanto para o entretenimento de reis e cortesãos, quanto para o ensino de estratégia militar, sendo ainda praticado nos círculos de clérigos, estudantes e mercadores e penetrando também na cultura popular da Idade Média. O xadrez passou então a ser conhecido como o *Jogo dos Reis*. Um exemplo é a obra musical baseada em poemas do século XIII, *Carmina Burana*, cuja 209ª canção começa com os nomes das peças de xadrez ("*Roch, pedites, regina...*"). Belíssimos conjuntos de peças de xadrez usados pela aristocracia da época foram perdidos em sua maioria, mas alguns exemplares sobreviventes, tais como as Peças Lewis, são considerados como de altíssima qualidade artística.

O tema *enxadrisimo* serviu com frequência como base de sermões sobre moralidade. Um exemplo é o *Liber de Moribus Hominum et Officiis Nobilium Sive Super Ludo Scacchorum*, escrito pelo monge dominicano italiano Jacobus de Cessolis, aproximadamente no ano de 1300. O popular tratado foi traduzido para diversos idiomas (impresso pela primeira vez em 1473, Utreque) e foi a base para o livro de William Caxton, *The Game and Playe of the Chesse* (título em inglês arcaico), um dos primeiros livros impressos em língua inglesa em 1474.

As diferentes peças de xadrez serviam como metáforas para diferentes classes sociais e os deveres humanos foram comparados às regras do jogo ou às propriedades visuais das peças. Durante o Iluminismo, o xadrez surge como um útil instrumento para o auto-desenvolvimento intelectual. Por outro lado, autoridades políticas e religiosas de diversas localidades chegaram a proibir que o jogo fosse praticado sob alegações de frivolidade, dentre outras acusações infundadas.



A partida de xadrez, quadro de autoria da pintora renascentista italiana Sofonisba Anguissola

O xadrez foi também retratado nas artes, usado como metáfora de combate, como símbolo da supremacia da lógica, ou ainda, no espírito dos moralistas medievais, como uma alegoria da vida social. Obras importantes, onde o xadrez desempenha um papel principal, vão desde a peça teatral *A game at chess*, de Thomas Middleton, passando pelo *Alice no País do Espelho*, de Lewis Carroll, até *The Royal Game*, de Stefan Zweig, ou *The Defense*, de Vladimir Nabokov. Benjamin Franklin escreveu um importante artigo sobre as virtudes da prática do jogo denominado *The Morals of Chess* em 1750.

O xadrez também está presente na cultura popular contemporânea. Por exemplo, em *O Sétimo Selo*, um filme de Ingmar Bergman, um cavaleiro cruzado disputa uma partida de xadrez contra o Anjo da Morte. O personagem Harry Potter, de J.K. Rowling, disputa o *Wizard's Chess*, enquanto os personagens de *Jornada nas Estrelas* preferem o *Xadrez Tridimensional* e o herói de *Lances Inocentes* reluta em adotar os pontos de vista agressivos e misantrópicos do seu instrutor.

O jogo de xadrez não é meramente um divertimento ocioso; diversas e muitas valiosas qualidades da mente, úteis no decurso da vida humana, são adquiridas e fortalecidas por meio dele, de modo a tornarem-se hábitos preparados para todas as ocasiões; pois a vida é uma espécie de xadrez, na qual temos pontos a ganhar e competidores ou adversários a enfrentar, e na qual existe uma ampla variedade de acontecimentos bons e maus, que são, em certo grau, os efeitos da prudência ou a falta dela.

— Benjamin Franklin, em *The Morals of Chess* (1779)

Enxadrista e ciências

Psicologia e psicometria



Alfred Binet (1857–1911), pedagogo, psicólogo e o inventor do Teste de QI, aplicou testes psicológicos para entender como funciona a mente dos grandes mestres de xadrez

Em 1894, o psicólogo e pedagogo Alfred Binet conduziu um dos primeiros estudos psicológicos sobre o enxadrismo, investigando por meio da psicometria as facilidades cognitivas apresentadas pelos mestres de xadrez que disputavam partidas simultâneas de olhos vendados. Binet tinha a hipótese inicial que a habilidade de jogar bem estava relacionada com as qualidades fenomenológicas da memória visual, entretanto, após estudar os questionários dos mestres participantes da pesquisa, concluiu que a memória era apenas um dos elementos na cadeia cognitiva de todo o processo. Os enxadristas tiveram os olhos vendados e foram solicitados a disputar partidas às cegas. Foi observado que somente os mestres eram capazes de jogar sem verem a disposição das peças no tabuleiro por uma segunda vez, enquanto que para os amadores e enxadristas de nível intermediário foi uma tarefa impossível de realizar. Posteriormente concluiu-se que experiência, imaginação e memória eram elementos essenciais no processo cognitivo das mentes dos grandes mestres.^[90]

O jogo [de xadrez] com olhos vendados contém tudo: poder de concentração, nível de instrução, memória visual, para não mencionar também o talento estratégico, a paciência, a coragem, e muitas outras faculdades. Se fosse possível ver o que se

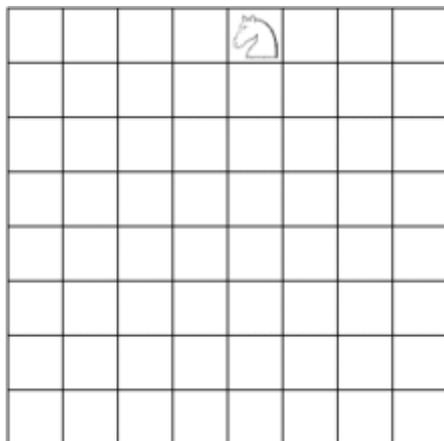
passa na cabeça de um enxadrista, iríamos descobrir um irrequieto mundo de sensações, imagens, movimentos, paixões e um panorama sempre mutante de estados de consciência. As nossas mais precisas descrições, comparadas às deles, não passam de esquemas grosseiramente simplificados.

— Alfred Binet

Atualmente há uma extensa literatura acerca da psicologia do xadrez. De fato, ele tem sido chamado de "drosophila dos estudos da psicologia cognitiva e da inteligência artificial" porque representa o domínio em que o desempenho dos *experts* tem sido mais intensamente estudado e medido.^{[91][92][93][94][95]} Binet e outros mostraram que o conhecimento e a verbalidade, ao contrário do visuo-espacial, habilita a mentira no âmago da experiência.^{[96][97]} Esta linha de pesquisa psicológica no enxadrismo foi seguida na década de 1950 por Reuben Fine, que, além de psicólogo, era grande mestre, e por Adriaan de Groot na década de 1960. De Groot, em sua tese de doutorado, afirmou que os mestres de xadrez podem perceber rapidamente as principais características de uma posição.^[98] De acordo com De Groot, esta percepção, tornada possível por anos de prática e estudo, é mais importante do que a mera capacidade de antecipar movimentos. De Groot também mostrou que os mestres de xadrez podem memorizar posições mostradas por alguns segundos quase que perfeitamente. A capacidade de memorizar não é, por si só, responsável por essa habilidade, uma vez que mestres e noviços, quando confrontados com aleatórios arranjos de peças de xadrez, tinham recordação equivalente (cerca de meia dúzia de posições em cada caso). Pelo contrário, foi a capacidade de reconhecer padrões, que são então memorizados, o que distinguiu os jogadores qualificados dos noviços. Quando as posições das peças foram tiradas de um jogo real, os mestres tiveram quase total memória de suas posições originais.^{[99][100]}

Uma pesquisa mais recente se concentrou no xadrez como um treinamento mental: os respectivos papéis do conhecimento e da pesquisa olhada de frente, testes de neuroimagem dos mestres do xadrez e dos noviços, de xadrez às cegas, o papel da personalidade e da inteligência dentro da habilidade de xadrez, e as diferenças de gênero, e modelos computacionais dos conhecimentos de xadrez. Além disso, o papel da prática e do talento no desenvolvimento do xadrez e outros domínios de conhecimento levaram a uma série de pesquisas recentes. Ericsson e seus colegas têm argumentado que a prática deliberada é suficiente para alcançar altos níveis de especialização como o dos mestres de xadrez.^[101] Entretanto, a pesquisa mais recente indica que outros fatores além da prática são importantes: Gobet e seus colegas, por exemplo, têm mostrado que os jogadores mais poderosos que começam a jogar xadrez desde cedo tendem a ser canhotos e que são mais propensos a nascer ao final do inverno e no início da primavera.^[102]

Estudos matemáticos



O **Tour do Cavalo** é um problema matemático complexo que foi solucionado por meio dos estudos realizados por importantes matemáticos, tais como Euler, Abraham de Moivre e Vandermonde

O xadrez também se mostra muito interessante do ponto de vista matemático. Diversos problemas de natureza combinatória e topológica ligados ao enxadrismo são conhecidos e foram estudados nas últimas centenas de anos. Em 1913, Ernst Zermelo utilizou estes estudos como a base de sua Teoria dos Jogos Estratégicos, que é considerada como uma das predecessoras da Teoria dos Jogos.

O desafio mais importante da matemática ligada ao enxadrismo foi o desenvolvimento de algoritmos que possibilitassem que uma máquina pudesse jogar xadrez. A ideia de criar tal máquina foi datada no século XVIII. Por volta do ano de 1769, o autômato enxadrista conhecido como O Turco tornou-se famoso na Europa. Neste caso, o Turco era apenas uma fraude engenhosa e suas pretensas habilidades como exímio enxadrista eram proporcionadas por um anão, que escondido dentro de suas engrenagens, operava o braço mecânico do autômato com perfeição.

Estima-se que o número de partidas legais está situado entre as potências de 10^{43} e 10^{50} com uma árvore de complexidade (número de lances, ou de posições deles resultantes) de aproximadamente 10^{123} . A árvore de complexidade do xadrez foi determinada pela primeira vez pelo matemático norte-americano Claude Shannon, uma grandeza hoje conhecida como o Número de Shannon.^[103] É possível se ter uma ideia aproximada do escopo deste número sabendo-se que, como

comparação, o número de átomos no Universo é estimado em 10^{79} , ou seja, o número de lances possíveis excede em muito o número de átomos presentes no universo conhecido. Outros cálculos indicam que há 170 setilhões ($1,7 \times 10^{26}$) de maneiras de se fazer os dez primeiros movimentos numa partida de xadrez.

Shannon publicou em 1949 um artigo intitulado *Programming a Computer for Playing Chess*^[104] e no ano seguinte chegou a construir uma máquina para jogar finais simples de partidas.

Computação e Internet



Uma partida de xadrez sendo disputada contra o **GNU Chess** (na interface gráfica simples glChess), no sistema operacional livre ubuntu (2007)



Uma partida de xadrez sendo disputada pela Internet no servidor de xadrez **FreeChess** (interface gráfica Jin), no sistema operacional ubuntu. Na partida, as negras utilizam um complexo sistema de defesa denominado Defesa Câmara (2007)

Um dos objetivos constantemente almeçados pelos primeiros cientistas da computação foi a construção de uma máquina que conseguisse jogar xadrez e, na atualidade, o enxadrismo está sendo profundamente influenciado pelas notáveis habilidades demonstradas pelos programas enxadristas e pelo advento da rede mundial de computadores, a Internet. O primeiro programa de computador enxadrista foi elaborado por Alan Turing, antes mesmo de computadores serem construídos. Turing fazia o papel da máquina e "executava" o programa. Os primeiros programas executados em máquinas vieram nos primórdios da Inteligência Artificial entre os anos de 1950 a 1970. O método empregado pelos programas é diferente do método dos grandes mestres: o programa basicamente executa um cálculo maciço de variantes (sequências de lances) e selecionando a melhor posição final possível (denominado *método da força bruta*), enquanto que um mestre movimenta seguindo a sua capacidade reconhecer padrões complexos e intuição em um processo cognitivo que ainda vem sendo estudado pelos psicólogos.

Em fevereiro de 1996, o supercomputador *Deep Blue*, projetado pela IBM, surpreendeu o mundo ao vencer uma partida contra o então campeão mundial Garry Kasparov, mas o campeão venceu três jogos e empatou duas, vencendo a disputa de seis rodadas.^[105] Em maio de 1997, em uma outra partida, o computador derrotou o campeão pela primeira vez. O *match* entre o ex-campeão mundial Garry Kasparov, número um do mundo no ranking da *Professional Chess Association* e da Federação Internacional de Xadrez, resultou numa polêmica vitória de Deep Blue, em que Kasparov cometeu erros primários em várias partidas. Além de Kasparov ter cometido um erro grave na Defesa Caro-Kann, permitindo um sacrifício temático que o deixou em sérias dificuldades e o levou à derrota, em outra ocasião deixou escapar uma variante de empate relativamente fácil de ser descoberta por jogadores de seu nível.^{[106][107]}

Em outubro de 2002, em um evento semelhante, Vladimir Kramnik (o então campeão mundial) empatou com o programa de computador Deep Fritz, em uma série de oito partidas, no evento que ficou conhecido como *Brains in Bahrain*. Quatro anos depois, depois de aperfeiçoado, o mesmo programa derrotaria Kramnik, já com a coroa unificada de campeão mundial.

Em 2007, o programa Rybka se mostrou superior a qualquer jogador humano, inclusive rodando em computadores pessoais. Alguns anos antes, Hydra, rodando num mainframe com 32 processadores, venceu Michael Adams, terceiro do mundo, pelo devastador score de $5\frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$.

Atualmente os programas de xadrez são divididos entre um "motor de xadrez" (*chess engine*, em inglês) e a interface gráfica com usuário (*GUI*). A comunicação entre *GUI* e o motor é padronizada, de forma que pode-se usar diferentes motores com a mesma interface. Os motores de xadrez mais fortes atualmente são *Komodo* (comercial, desenvolvido pelos norte-americanos Don Dailey, Mark Lefler e o GM Larry Kaufman), *Houdini* (comercial, desenvolvido pelo belga Robert Houdart) e *Stockfish* (projeto de código aberto). Esses 3 motores tem se alternado como campeões do Top Chess Engine Championship, um torneio entre motores existente desde 2010. Tais motores, rodando em PCs de 8 núcleos, chegam a atingir um rating Elo ao redor de 3200, muito acima do campeão mundial humano (ao redor de 2850), sendo capazes de derrotá-lo mesmo em *hardwares* menos potentes, como *smartphones* e *tablets*. Isso criou a possibilidade de ajuda eletrônica em competições humanas, de forma que celulares e mesmo relógios de pulso hoje são proibidos em muitos torneios abertos. No entanto, tais programas ainda não são capazes de jogar o "xadrez perfeito", e erram na avaliação de certos tipos de posição. Isto se deve ao número gigantesco de possíveis partidas, da ordem de 10 elevado a 120, segundo cálculo do pioneiro da teoria da informação, Claude Shannon. Esse número significa que existem da ordem de 10 elevado a 40 possíveis partidas para cada átomo do universo conhecido! Tabelas de jogadas foram produzidas por computador capazes de jogar perfeitamente posições com até 7 peças (2 reis mais 5 outras peças quaisquer, somando brancas e pretas), mas tais tabelas tomam cerca de 140 Tera bytes de armazenamento. Não há perspectivas que uma tabela com 8 peças apareça num futuro próximo.

A popularidade do xadrez *on-line* também vem coincidindo com o crescimento da Internet, que teve os seus primórdios ainda na década de 1990, inclusive os tradicionais torneios postais, que em seus primórdios utilizavam cartas, cartões-postais e, posteriormente, *e-mails*, agora já vem sendo realizados com o uso de servidores de internet.^[108] Há diversos locais na Internet para se jogar xadrez. Um dos mais antigos, e que permite que se jogue xadrez gratuitamente, é o Freechess, também conhecido como *FICS*.

A imensa disponibilidade de informações (bancos de dados de partidas, análises, estudos, tutoriais etc) sobre xadrez na Internet, assim como a disponibilidade de parceiros de jogo, seja contra humanos *online* ou contra computadores, são tidas como algumas das causas do amadurecimento cada vez mais precoce dos jogadores.

No Brasil há o servidor dedicado ao enxadrismo denominado Internet Xadrez Clube que se encontra em atividade desde o ano 2000. O site oferece salas gratuitas e de assinantes para se disputar partidas *online*. O programa cliente é disponibilizado em português e inglês, todavia somente na versão Windows.

Outro projeto em âmbito nacional é o projeto de Apoio Computacional ao Ensino de Xadrez nas Escolas que teve início no final do ano de 2006, e é resultado de uma parceria entre a Secretaria de Educação do Ministério da Educação (MEC/SEED), a Universidade Federal do Paraná (UFPR) e o Centro de Excelência em Xadrez (CEX). O seu objetivo principal é permitir que uma significativa parcela da classe estudantil, dos níveis fundamental e médio, tenha acesso de forma rápida e frequente aos efeitos positivos que o jogo de Xadrez oferece. Como objeto deste projeto foi criado o servidor Xadrez Livre, desenvolvido em software livre, que oferece ferramentas como o Gerenciador de Torneios, o Módulo de Aprendiz e o Ambiente de Jogo, no qual os usuários podem jogar xadrez *online* em um ambiente moderno e de fácil acesso, além de conversar com os outros jogadores em salas de bate-papo.

Composições

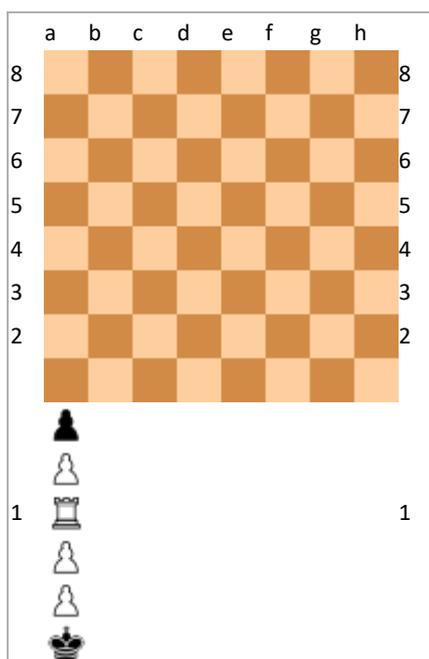




Diagrama mostrando uma **composição** do tipo *mate em 3* criada pelo Papa João Paulo II.

A composição enxadrística é a arte de criar problemas de xadrez. A pessoa que elabora estes problemas é chamada de problemista ou compositor.^[109]

A maioria das composições exibe as seguintes características:^[110]

A posição das peças no tabuleiro é **composta**, ou seja, não deve ser tirada de uma partida real, mas deve ser criada para o propósito específico de prover um problema a ser solucionado;

Há uma **estipulação** específica que é o objetivo a ser alcançado, por exemplo, dar mate nas negras dentro de um número predeterminado de lances;

Há um **tema** (ou combinação de temas) que o problema ilustra, ou seja, o tema é a ideia central a que se refere o problema. Muitos destes temas levam o nome em homenagem ao primeiro problemista que o utilizou, por exemplo, os temas Novotny ou Lacny;

O problema deve exibir **economia** em sua construção e solução, que preferencialmente deve ser a única;

O problema deve ter um **valor estético**, ou seja, o problema não deve ser apenas um quebra-cabeça a ser solucionado, mas deve ser uma obra de arte, com beleza intrínseca originada de elegância lógica.

Existem diversos tipos de composições enxadrísticas, sendo que as duas mais importantes são:

Mates diretos: as brancas fazem o lance primeiro e dão mate nas negras dentro de um número específico de lances contra qualquer defesa; estes são referidos como *mate em n*, onde *n* é o número de lances que devem ser realizados pelas brancas até o mate, por exemplo, *mate em 3*;

Estudos: problema de natureza ortodoxa no qual as brancas devem jogar para ganhar ou empatar; praticamente todos os estudos são posições de final de jogo.

Composições enxadrísticas (ou problemística) é um ramo distinto do esporte e existem torneios tanto para a composição quanto para a solução de problemas.

Competições



Partida entre Veselin Topalov e Gata Kamsky, durante o Campeonato Mundial de Enxadrismo (Sófia, fevereiro de 2009)

O enxadrismo contemporâneo é um esporte organizado com campeonatos, torneios, ligas e congressos em nível nacional e internacional. A entidade mundial responsável pelo enxadrismo é a Federação Internacional de Xadrez (FIDE). A maioria dos países também possui as suas organizações nacionais, tais como a Confederação Brasileira de Xadrez e a Federação Portuguesa de Xadrez, que são, por sua vez, membros da FIDE. A FIDE é membro do Comitê Olímpico Internacional (COI), entretanto o enxadrismo ainda não participou como uma das modalidades nos Jogos Olímpicos, possuindo a sua própria Olimpíada Mundial de Xadrez, que ocorre a cada dois anos, com a participação de times vindos de todos os países do mundo.

Oficialmente, o primeiro campeão do mundo de xadrez foi Wilhelm Steinitz. O título de primeira campeã do mundo coube à Vera Menchik, conquistado no Torneio das Nações no ano de 1927 em Londres. Torneio das Nações é a denominação original da moderna Olimpíada Mundial de Xadrez.^[111]

O atual campeão do mundo (2018) é o norueguês Magnus Carlsen,^[12] que também tem o maior rating ELO. A campeã mundial feminina é a chinesa Hou Yifan^[112]. Todavia, a enxadrista com o maior rating ELO do mundo é Judit Polgar,^[113] que nunca participou do Campeonato Mundial de Xadrez Feminino, preferido enfrentar os melhores enxadristas de igual para igual nos campeonatos masculinos.

Outras competições de caráter individual incluem o Campeonato Mundial de Xadrez Juvenil, o Campeonato Europeu de Xadrez e os campeonatos nacionais. Os principais torneios, cuja participação se dá apenas por convite, atraem os mais fortes enxadristas, tais como o Torneio de Linhares na Espanha, o Melody Amber, o Dortmund Sparkassen, o M-tel Masters e o Wijk

aan Zee. Eventos para times de enxadristas incluem a já mencionada Olimpíada de Xadrez e o Campeonato Europeu por Equipes. O Campeonato Mundial de Solução de Problemas e o Campeonato Mundial de Xadrez Postal também são eventos onde podem com participação individual ou por times.

Ao lado destes prestigiosas competições existem milhares de outros torneios, *matches* e festivais que ocorrem em todo o mundo todos os anos, com a participação de enxadristas de todos os níveis, do principiante ao grande mestre.

Títulos e classificação



As negras dão mate às brancas ao efetuar o lance Dg2++

Com o objetivo de classificar enxadristas, a FIDE, a ICCF e as federações nacionais usam o sistema de rating ELO^[114] desenvolvido pelo físico Arpad Elo., com base no modelo Rasch de Teoria de Resposta ao Item. Neste modelo, a força de jogo de cada enxadrista é determinada com base num escore proporcional ao antilogaritmo de sua probabilidade de vitória contra outros jogadores, de modo a manter as probabilidades consistentes para todos os jogadores. A FIDE adotou o sistema ELO em 1970 e desde então ele vem sendo reconhecido como um método mais acurado e justo que os sistemas utilizados anteriormente. A partir de 2000, Jeff Sonas tem publicado artigos nos quais apresenta ligeiros aprimoramentos no método de Elo, entre os quais a distinção entre a probabilidade de vitória com Brancas e com Pretas, que não deveria ser tratada como simétrica, tal como no modelo de Elo, e utiliza para o fator "k" um valor determinado empiricamente, de modo a maximizar a eficiência na preditividade de resultados, em vez de usar um valor arbitrário para "k", como no sistema original de Elo.^[115] Apesar da consistência dos argumentos de Sonas e das evidências experimentais que ele apresentou para justificar sua proposta de mudança, a FIDE permanece utilizando o método de Elo.

A mais alta pontuação ELO já alcançado na história do enxadrismo foi de 2.872 pontos, obtido pelo campeão mundial Magnus Carlsen em fevereiro de 2013.^[62]

Os melhores enxadristas do mundo são agraciados com títulos vitalícios pela FIDE:^[116]

Grande Mestre (GM) é conferido aos mestres de xadrez de nível internacional. Com exceção do título de Campeão Mundial, o Grande Mestre é o mais alto título que um enxadrista pode alcançar em vida. Para obter este título, o candidato uma pontuação FIDE (ELO) de pelo menos 2.500 pontos e três resultados favoráveis, denominados normas, em torneios envolvendo outros Grandes Mestres, incluindo torneios internacionais. Entretanto, há outras formas de se obter o título, como vencer o Campeonato Mundial de Xadrez Juvenil;

Mestre Internacional (MI), as condições são similares ao de GM, porém com uma pontuação menor, sendo este de 2.400 pontos;

Mestre FIDE (MF) com a pontuação FIDE mínimo de 2.300 pontos;

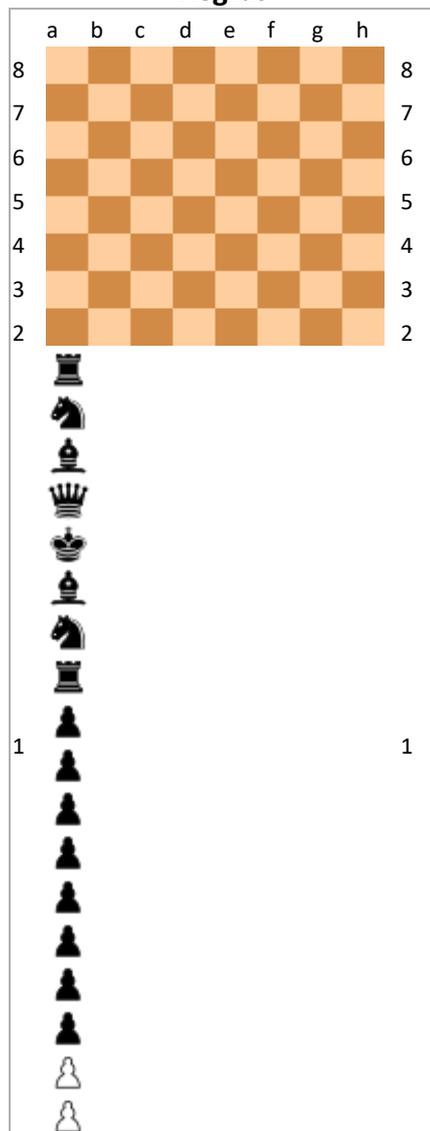
Candidato a Mestre (CM) com pontuação FIDE mínimo de 2.200 pontos;

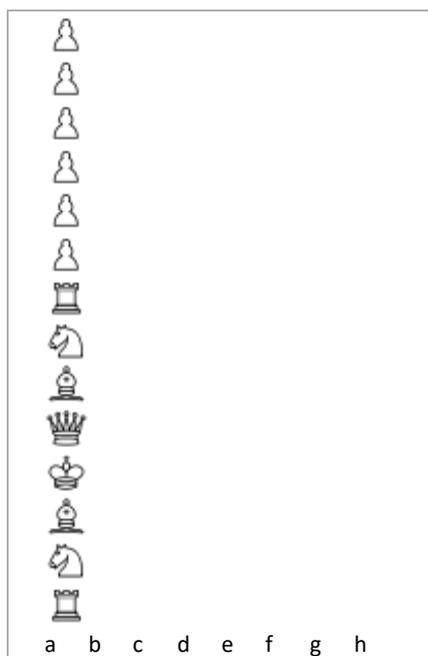
Mestre Nacional (MN) é conferido por algumas federações nacionais, como a Confederação Brasileira de Xadrez, a enxadristas com a pontuação FIDE mínimo de 2.200 pontos.

Todos os títulos podem ser conferidos a homens e mulheres, indistintamente, entretanto, existem títulos específicos, tais como o de Grande Mestra (WGM). O primeiro foi conferido à Nona Gaprindashvili no ano de 1978, sendo que na atualidade há inúmeras enxadristas que obtiveram o mesmo título. As dez melhores enxadristas femininas do mundo detêm tanto o título de Grande Mestra, quanto o título de Grande Mestre (GM).

Leis do xadrez

Regras





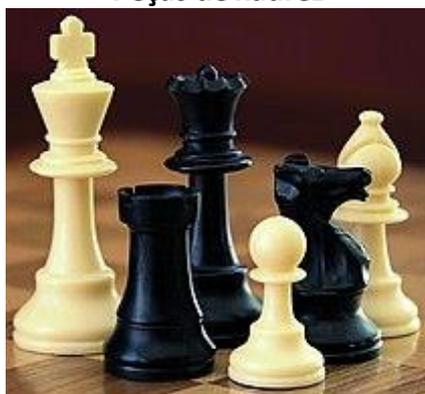
Um **diagrama de xadrez** mostrando todas as peças e peões em suas casas iniciais.

Durante uma partida de xadrez, cada enxadrista controla dezesseis peças que podem ser de cor clara ou escura (normalmente brancas e pretas), sendo que as brancas devem sempre fazer o primeiro lance. São necessários um tabuleiro com oito fileiras e oito colunas composto por sessenta e quatro casas (sendo metade claras e metade escuras, alternadamente) e um relógio de xadrez que é opcional para disputas não oficiais. Para que o tabuleiro fique corretamente posicionado antes de cada partida, cada enxadrista deve ter um quadrado claro à sua direita.

No transcorrer da partida, quando o rei de um enxadrista é diretamente atacado por uma peça inimiga, é dito que o rei está em xeque. Nesta posição, o enxadrista tem que mover o rei para fora de perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque com uma de suas próprias peças, sendo que esta última opção não é possível se a peça atacante for um cavalo, pois tal peça pode saltar sobre as peças adversárias. O objetivo do jogo é dar xeque-mate ao adversário, o que ocorre quando o rei oponente se encontra em xeque e nenhum lance de fuga, defesa ou ataque pode ser realizado para anular o xeque. Neste caso, ou a peça é capturada (ou tomada) pelo adversário ou o concorrente perdedor tomba o rei, como sinal de desistência. Não existe a obrigatoriedade de o concorrente dizer, em caso de xeque, *Xeque*, e em caso de xeque-mate, *Xeque-mate*, ou simplesmente *Mate*, conforme verificado no artigo "Regras do Xadrez".

O enxadrista ainda dispõe de três lances especiais: o **roque** que encastela o rei, protegendo-o de ataques inimigos; a captura **en passant**, quando um peão avançado toma um outro peão oponente que apenas passou pelo primeiro com o seu lance inicial de duas casas; e a **promoção**, obrigatória ao peão que, ao alcançar a oitava fileira, deve ser promovido a cavalo, bispo, torre ou dama, de mesma cor.

Peças de xadrez



Peças de xadrez, da esquerda para a direita: Rei branco, Torre e Dama negras, Peão branco, Cavalo negro e Bispo branco

Cada um dos enxadristas dispõem de dezesseis peças: oito peões, dois cavalos, dois bispos, duas torres, um rei e uma dama, sendo que cada tipo de peça possui um movimento característico: Quando uma peça pode ser movida para uma casa em que está localizada uma peça adversária, esta última pode ser capturada. Assim, a peça a ser jogada move-se para a casa da peça oponente, que é então retirada do tabuleiro. O rei é a única

peça que nunca pode ser capturada, uma vez que a partida termina quando ocorre o xeque-mate, ou seja, a iminência da captura do rei.^[117]

Movimentos das peças

Cada tipo de peça tem um valor e um movimento diferente. Os movimentos de cada peça são:

Rei: move-se para todas as direções pela vertical, horizontal ou diagonal, mas apenas uma casa por lance.

Dama ou Rainha: é a peça mais poderosa do jogo, uma vez que seu movimento combina o da torre e o do bispo, ou seja, pode mover-se pelas colunas, fileiras e diagonal. Em termos de valor, não é comparável a nenhuma outra peça, a não ser a dama adversária.

Bispo: move-se pela diagonal, sendo que nunca poderá mudar a cor das casas em que se encontra, uma vez que movendo-se em diagonal, não lhe é permitido passar para uma diagonal de outra cor. O valor do bispo é considerado ligeiramente superior ao do cavalo, todavia, dependendo da posição no tabuleiro, nem sempre será vantajoso trocá-lo por um cavalo oponente.

Cavalo: movimenta-se sempre em "L", ou seja, duas casas para frente, para o lado ou para trás e uma para a esquerda ou direita. O cavalo é a única peça que pode pular sobre as outras, tanto as suas quanto as adversárias, como indo, por exemplo, desde a casa g1 para a casa f3 nos primeiros lances. Comumente se diz que o cavalo move-se "uma casa como torre e uma casa como bispo".

Torre: movimenta-se em direção reta pelas colunas ou fileiras. A torre é considerada uma peça forte, tendo mais valor que bispo e cavalo.

Peão: movimenta-se apenas uma casa para frente e captura outros peões e peças na primeira casa diagonal superior. Caso uma peça ou peão fique na frente do peão, será impossível movê-lo. Somente se alguma peça adversária ficar na sua diagonal acima, ele poderá capturá-la e mudar de coluna. No primeiro movimento de qualquer peão, ele poderá mover-se uma ou duas casas, a critério do enxadrista. Ao contrário das outras peças, o peão não pode mover-se para trás.

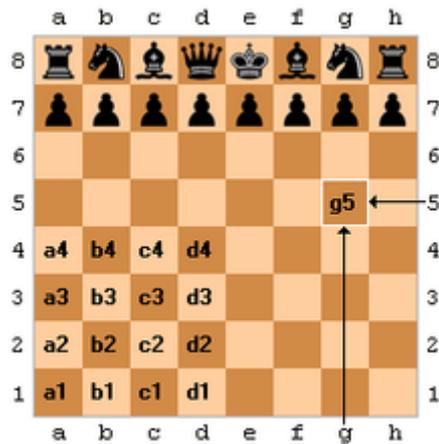
Notação enxadrística

O sistema de notação de partidas oficial adotado pela FIDE é o sistema de notação algébrica abreviada. Anteriormente também era utilizado o sistema de notação descritiva que caiu em desuso. No sistema descritivo os lances simétricos têm a mesma notação, o que frequentemente causava erros de notação durante os torneios enxadrísticos. A FIDE recomenda ainda que em livros e revistas sobre enxadrismo seja adotado o sistema de notação algébrica figurativa, no qual cada peça é representada por um ícone, o que possibilita o entendimento universal do transcorrer das partidas.

Sistema Algébrico

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Sistema Algébrico é o método utilizado para identificar as casas no tabuleiro e registrar partidas



A casa **g5** identificada no tabuleiro de xadrez por meio do sistema algébrico

Como é visto nos diagramas ao lado, divide-se o tabuleiro em oito linhas horizontais numeradas de 1 a 8, a começar do lado em que estiver o jogador que conduz as peças brancas, e em 8 colunas verticais identificadas pelas letras *a* a *h* (sempre minúsculas!), a começar da esquerda e indo para a direita do jogador de Brancas. Cada uma das peças é indicada pela inicial maiúscula (para não confundir com as letras indicativas de colunas) de seu próprio nome, deste modo: Cavalo, Bispo, Torre, Dama e Rei. Os peões não precisam ser indicados. Indica-se a jogada da seguinte maneira: primeiramente escreve-se a letra que representa a peça jogada, depois a coordenada da casa na qual ela foi colocada, coluna e linha, nesta ordem.^[118]

Sistema Descritivo

A notação descritiva dá a cada casa um nome e as peças recebem o nome de suas iniciais, incluindo o peão. É importante dizer que nessa notação o tabuleiro é dividido em duas partes ou "alas": uma do rei e outra da dama. As fileiras são numeradas a partir de cada jogador. Difere da notação algébrica porque nesta existia uma única ordem numérica (a partir das brancas). O nome da coluna e o número da fila indicam a casa para a qual a peça se moveu, sendo o lance das brancas designado numericamente do lado das brancas e o das pretas, da mesma forma, como já foi explicado anteriormente.^[119]

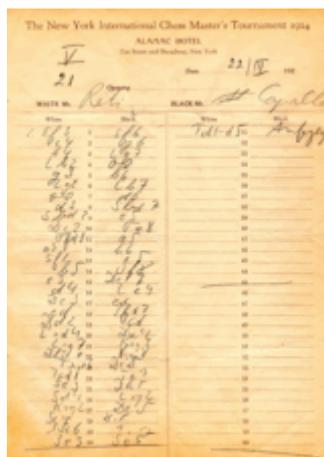
A grande diferença entre a notação algébrica e a descritiva é que algébrica, cada casa tem seu nome, e isso nunca muda, entretanto, na descritiva, para as brancas a casa tem um nome e para as negras ela tem outro. Outra diferença é que na notação descritiva só se escreve com letra maiúscula, ao contrário da notação algébrica.

Símbolos especiais

Os principais sinais especiais utilizados para a notação das partidas^[120] são os seguintes, conforme tabela abaixo:

Símbolo	Significado	Exemplo	Comentários
# ou ++	Mate	Dg7# ou Dg7++	Dama dá mate ao rei ao ser movida para a casa g7 .
+	Xeque	Te1+	Torre dá xeque ao rei ao ser movida para a casa e1 .
x	Captura	BxC	Bispo toma cavalo.
e.p.	Captura <i>en passant</i>	exd e.p.	Peão da coluna e toma peão da coluna d pela regra do <i>en passant</i> .
O-O	Pequeno Roque	–	Roque efetuado na ala do rei.
O-O-O	Grande Roque	–	Roque efetuado na ala da dama.
=	Promoção	e8=D	Peão da coluna e alcança a oitava fileira e é promovido à dama.

Há também uma outra classe de símbolos utilizados para comentar as partidas,^[121] conforme tabela abaixo:



Planilha de Notação, onde se encontra anotada uma partida entre Réti e Capablanca, por meio do sistema algébrico (Nova Iorque, 1924)

Símbolo	Significado
!	Bom lance.
!!	Lance brilhante.
?	Mau lance.
??	Lance péssimo.
!?	Lance interessante.
?!	Lance duvidoso.
±	Vantagem branca.
+/=	Ligeira vantagem branca.
+−	Vantagem decisiva branca.
∓	Vantagem negra.
=/+	Ligeira vantagem negra.
−+	Vantagem decisiva negra.
∞	Posição incerta.

Atualmente, em competições oficiais, as anotações em planilha de xadrez, xeque-mate ou captura de peça são facultativas, de acordo com as normas internacionais de enxadrismo (*As Leis do Xadrez*, publicadas pela FIDE e em vigor a partir de 1º de julho de 2009).

Modalidades

Presencial: forma tradicional, na qual os enxadristas presentes fisicamente, face a face;

Virtual: os enxadristas disputam as partidas por meio de computadores conectados pela Internet ou uma rede local;

Rápido, relâmpago e blitz: variação simples da forma tradicional, onde o tempo para jogar é muito reduzido;

Simultânea: um enxadrista enfrenta ao mesmo tempo vários adversários;

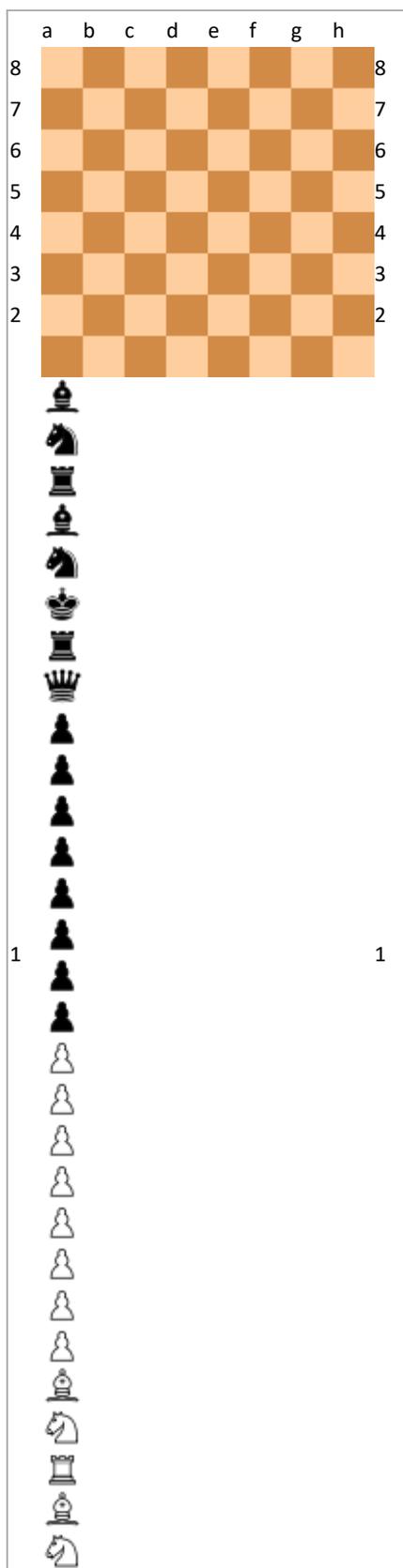
Às cegas: um jogador não tem visão do tabuleiro (ou utiliza uma venda nos olhos, ou fica de costas para o tabuleiro, ou fica em sala separada); necessita guardar as posições de memória;

Postal: aqui os lances são enviados por correspondência (normalmente por cartão postal); o enxadrista recebe o lance do seu adversário, reproduz no tabuleiro, faz o seu lance e o envia pelos correios; o adversário faz a mesma coisa e envia a carta, até a partida ser concluída; essa modalidade está caindo em desuso, sendo substituída por e-mail; para o xadrez por correspondência existem federações nacionais e internacionais que organizam essa modalidade, reconhecidas pela FIDE.

Problemas: um problema de xadrez é normalmente na forma de uma posição de tabuleiro a partir da qual o enxadrista deve buscar a vitória (mate) ou uma posição claramente vencedora; problemas de xadrez são comuns em colunas

especializadas de jornais; o tipo de problema mais comum é o *mate em 2*, onde as brancas devem dar mate em dois lances, normalmente usando uma combinação com apelo estético.

Variantes





Posição nº 177, uma das 960 posições iniciais possíveis do **Xadrez de Fischer**.

Existem muitas variantes das regras de xadrez. Os tipos mais aceitos alteram apenas as regras de tempo de uma partida, porém existem muitas variantes criadas com a finalidade de divertir ou de aumentar as possibilidades do jogo, como o Xadrez de Capablanca e Xadrez de Fischer (ou Xadrez Aleatório de Fischer). Algumas variedades propõem até mesmo a adoção de tabuleiros diferenciados, como o caso do Xadrez Rex e do Xadrez Hexagonal.

Uma das variantes mais populares na atualidade, o Xadrez de Fischer foi criado pelo ex-campeão mundial Robert Fischer e apresentado ao grande público oficialmente em 19 de junho de 1996 na cidade de Buenos Aires. No Xadrez de Fischer, a posição inicial das peças é aleatória, o que torna inútil a memorização por parte dos enxadristas de movimentos iniciais de abertura. Segundo Robert Fischer, essa característica de sua variante é muito importante para o desenvolvimento da criatividade e do talentos dos praticantes do enxadrismo.^[122]

As variantes podem ser divididas em:

Antecessoras diretas do xadrez, tais como o Chaturanga;

Variantes tradicionais de caráter regional ou nacional, tais como o Xiangqi, Shogi, Janggi e o Makruk, que compartilham as mesmas origens do Xadrez Ocidental;

Modernas variantes do xadrez, tais como o Xadrez de Fischer, Xadrez grande^[123], de Capablanca ou o Xadrez Rex, dentre outras.



Um tabuleiro de Xadrez Circular, uma das inúmeras variantes do Xadrez Tradicional.



Xadrez Cilíndrico, uma outra variante do Xadrez Clássico (tabuleiro cilíndrico criado por Emanuela Ughi, Universidade de Perúgia).



Xadrez Toroidal (tabuleiro no formato de toroide, por Emanuela Ughi, Universidade de Perúgia).

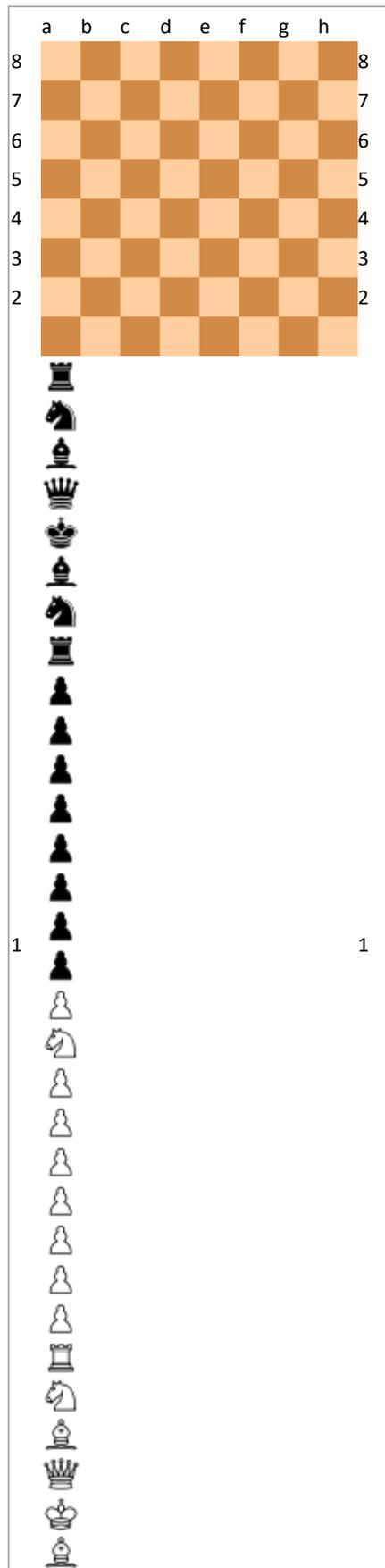


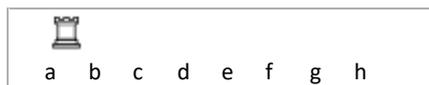
Xadrez Hexagonal é uma variante com tabuleiro hexagonal criado por Glinski.

Fases da partida

Em razão dos diferentes padrões de estratégia e tática, uma partida de xadrez é normalmente dividida em três fases distintas: a abertura, usualmente os vinte e cinco primeiros lances, quando os enxadristas desenvolvem os seus exércitos e definem o início dos combates; o meio-jogo, a fase de maior desenvolvimento das peças; o final, onde a maioria das peças, de ambos os lados, já foram capturadas e os reis iniciam uma participação ativa no jogo.

Abertura





Abertura Réti, um dos principais sistemas de abertura hipermodernos, criado por Réti.

A abertura é a fase da partida que contém o grupo de movimentos iniciais das brancas e das negras. Sequências consagradas de movimentos iniciais das brancas são denominadas também de "aberturas" e, quando efetuadas/repetidas pelas negras, são denominadas de "defesas" e são comumente conhecidas por nomes de enxadristas, algumas vezes é nomeada pelo enxadrista que popularizou ou publicou uma análise sobre ela, tais como Abertura Réti^[124] ou Defesa Câmara,^[125] sendo também catalogadas em obras de referência como a *Encyclopaedia of Chess Openings*.

Existem centenas de diferentes aberturas e defesas, variando em características, desde o jogo posicional até lances bastante agressivos. Os enxadristas profissionais necessitam de anos de prática e estudo para domina-las completamente e continuam aprimorando esse conhecimento durante toda a carreira, uma vez que a teoria enxadrística sempre está evoluindo com o acréscimo constante de novidades teóricas.^[126]

Os objetivos estratégicos fundamentais da maioria das aberturas e defesas são bastante similares:^[127]

Desenvolvimento: posicionar as peças (em particular bispos e cavalos) em casas-chave, onde possam exercer grande impacto no decorrer da partida;

Controle do centro: controlar as casas centrais permite que as peças sejam movidas para qualquer parte do tabuleiro;

Segurança do rei: conseguida normalmente via roque (também chamado de *encastelamento* do rei);

Estrutura de peões: enxadristas experientes evitam a criação de fraquezas na estrutura de peões, tais como peões dobrados, isolados, atrasados ou presos.

Meio-jogo



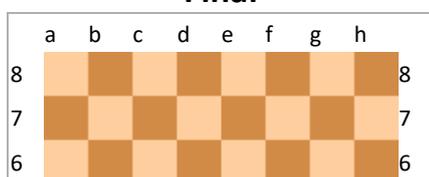
A Partida Imortal, disputada pelo célebre enxadrista Adolf Anderssen e Lionel Kieseritzky em 1851 e repleta de belíssimas combinações envolvendo sacrifícios

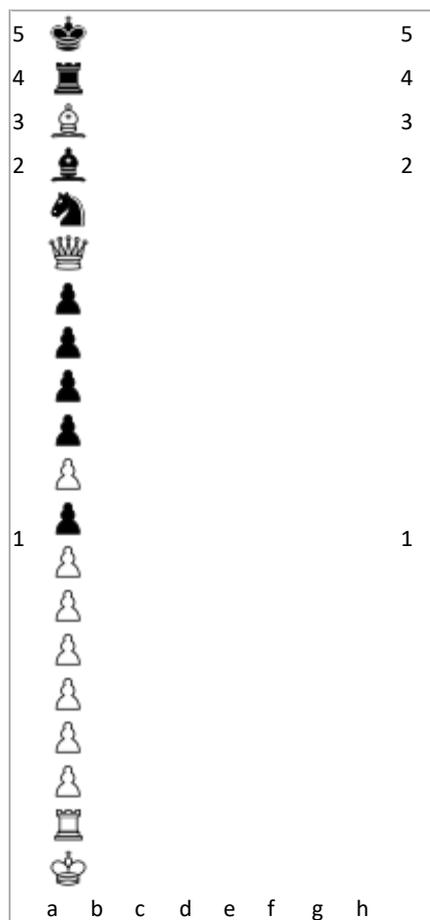
O meio-jogo é a fase da partida onde as peças em sua maioria já alcançaram o seu maior desenvolvimento, dependendo, todavia, em como foi conduzida a abertura ou defesa escolhida por cada enxadrista. Por esta razão, o estudo da teoria das aberturas e defesas deve estar em harmonia com a preparação de planos estratégicos que resultam em um meio-jogo esperado.^[128]

Meio jogo também é a fase na qual a maioria das combinações pode acontecer, combinações de meio-jogo estão frequentemente conectadas com o ataque ao rei oponente;^[129] alguns padrões típicos possuem seus próprios nomes, por exemplo, Mate de Boden ou Combinação Lasker-Bauer.

Outra importante questão do meio-jogo é quando e como reduzir o material disponível e entrar na fase final da partida (esta redução de material é denominada de simplificação). Por exemplo, pequenas vantagens materiais podem ser transformadas em vitória somente em um final de jogo bem conduzido e para isso, o lado com a pequena vantagem deve procurar um meio para efetuar a simplificação e obter um final favorável. Entretanto, nem todas as reduções de material são adequadas para este propósito, por exemplo, se um dos lados possui um bispo de casas claras e o oponente possui um de casas escuras, a simplificação para um final de bispos e peões é geralmente vantajosa para o lado mais fraco, uma vez que finais de bispos de cores opostas normalmente terminam em empate, mesmo com a vantagem de um ou dois peões.

Final





O **final** da partida disputada entre o físico Albert Einstein e Robert Oppenheimer, o pai da Bomba Atômica. Oppenheimer desiste da partida após o lance seguinte *Bxe7* feito por Einstein (Princeton, 1933).

O final da partida é a fase onde somente há algumas poucas peças e peões no tabuleiro. Existem três diferenças principais de estratégia entre os estágios iniciais da partida e nos finais:^[130]

Durante o final, os peões se tornam mais importantes; os finais frequentemente transcorrem em torno da busca pela promoção de um peão à dama assim que a oitava fileira é alcançada;

O rei, que foi protegido durante todo o meio-jogo, agora torna-se uma forte peça e deve ser logo trazido ao centro do tabuleiro, onde poderá proteger seus próprios peões, atacar peões inimigos e limitar os movimentos do rei oponente por meio da oposição;

Zugzwang, uma desvantagem causada pela obrigação de efetuar um lance,^[131] é normalmente um fator importante nos finais e raramente nas outras duas fases de uma partida.

Os finais podem ser classificados de acordo com o tipo de peças que restam no tabuleiro. Mates básicos ocorrem em posições no qual um dos lados tem somente o rei e o outro lado tem somente uma ou duas peças e o mate é possível com o apoio do rei à peça; já finais de rei e peão ocorrem quando há somente rei e alguns peões em um ou nos dois lados e aqui o objetivo é promover um dos peões para entrar numa posição de mate básico; outros finais complexos envolvem outras peças como damas e/ou torres.^[132]

Os avanços tecnológicos nas últimas décadas têm possibilitado esgotar as possibilidades para alguns finais com até 7 peças (contando os reis e as peças de ambos os lados). Nos anos 1990, as tábuas de finais de Ken Thompson esgotavam finais de até 5 peças. Nos seguintes seguintes, as tábuas de Nalimov^[133] passaram a esgotar os finais de até 6 peças e, recentemente, as tábuas de Lomonosov^[134] esgotaram os finais para 7 peças. Isso tem levado a alguns debates sobre a regra de empate em 50 lances sem movimento de Peão e sem captura, já que estes estudos demonstraram que alguns finais exigem mais de 500 lances para que se possa forçar o mate, jogando da melhor forma possível.^[135]

Estratégias e táticas

A estratégia enxadrística consiste em definir e atingir objetivos de longo prazo durante uma partida – por exemplo, onde posicionar diferentes peças – enquanto a tática se concentra em manobras imediatas no tabuleiro. Estas duas partes do pensamento enxadrístico não podem ser completamente separadas, uma vez que objetivos estratégicos são atingidos principalmente por meio de táticas, sendo uma prévia estratégia de jogo.



Napoleão Bonaparte, considerado um dos maiores estrategistas militares de todos os tempos, era um entusiasta da prática enxadrística, tendo inclusive disputado uma partida contra o autômato Turco.^[136]

Fundamentos da estratégia

A estratégia enxadrística é voltada para a avaliação de posições no tabuleiro e com o estabelecimento de metas a serem atingidas. Durante a avaliação, os enxadristas devem levar em conta o valor das peças, a estrutura de peões, a segurança do rei, domínio espacial e o controle de casas-chave ou grupo de casas (como, por exemplo, colunas e diagonais abertas).

A avaliação mais básica é a contagem do valor total de peças de ambos os lados. Os valores de cada peça são normalmente estimados em: um ponto para os peões, três pontos para os cavalos e os bispos, cinco pontos para as torres e nove pontos para a dama. Nos finais, o rei é geralmente mais poderoso que uma peça menor (cavalo ou bispo), todavia, menos forte que uma torre, então o seu valor de combate às vezes é estimado em quatro pontos.^{[137][138]} Alguns autores afirmam que o rei possui valor absoluto, pois sem ele perde-se a partida.

Os valores básicos podem ser facilmente alterados por outros fatores, tais como posição das peças (por exemplo, um peão avançado vale mais que um peão na posição inicial), coordenação entre peças (por exemplo, um par de bispos podem ser melhor coordenados que um bispo e um cavalo – por este motivo alguns autores consideram os bispos valendo três pontos e meio), ou tipo de posição (geralmente cavalos são melhores em posições fechadas e bispos em posições abertas).

Fundamentos da tática



*Partida de **xadrez ao vivo**, onde as peças e peões são representados por atores, na cidade de Monselice, Itália (2004)*

No enxadrismo, táticas em geral se concentram em ações de curto prazo^[139] e podem ser calculadas precisamente por um enxadrista ou um programa de computador. O alcance do cálculo vai depender das habilidades do enxadrista ou da velocidade do microprocessador do computador. Em posições normais com muitas possibilidades de respostas a lances para

ambos os lados, um cálculo preciso não é possível, enquanto que em uma posição tática com um limitado número de variantes forçadas, é possível calcular uma longa sequência de lances.

Ações táticas simples de um ou dois movimentos – ameaças, trocas de material, ataque duplos, dentre outros – podem ser combinadas em variantes mais complicadas, denominadas manobras táticas, que freqüentemente forçam um dos oponentes a seguir uma determinada linha de jogo desvantajosa. Teóricos descreveram diversos métodos táticos elementares e manobras típicas, como sacrifícios, cravaduras, garfos, ataques descobertos simples e duplos (especialmente xeques descobertos), desvios, interceptações e lances intermediários.^[140]

Uma variante forçada ligada a um sacrifício que resultará em uma vantagem, é denominada combinação.^[141] Combinações brilhantes – tais como aquelas na presente na Partida Imortal – são descritas como belíssimas pelos especialistas e admiradas pelos amantes do xadrez. A habilidade de encontrar uma combinação em uma dada posição é também comum nos problemas de xadrez e muito desejada nos enxadristas que desejam ampliar o nível de jogo.

Valor relativo das peças de xadrez

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

[Saltar para a navegação](#)[Saltar para a pesquisa](#)



No xadrez, o sistema de **valor relativo das peças** é uma atribuição quantitativa de pontos a cada peça do jogo, tendo em base a sua força relativa em trocas potenciais. Estes valores são usados como uma heurística para ajudar a determinar o quão valorosa uma peça é estrategicamente. Os valores não possuem nenhum papel formal durante o jogo mas são úteis para os enxadristas, e também são utilizados por computadores para ajudar a analisar posições.

O cálculo dos valores das peças dá apenas uma ideia de uma certa posição ou estado de jogo. O valor exato das peças depende da situação, e pode variar significativamente dos citados neste artigo. Em algumas posições, uma peça bem colocada pode valer muito mais do que convencionalmente, enquanto que uma peça mal posicionada pode ser quase sem valor.

A análise dos valores relativos dá aos peões o valor de 1 (tipicamente, como o valor médio de um peão no início do jogo). Vários programas de computador representam habitualmente o valor das peças e posições em termos de “centipeões”, onde 100 centipeões equivalem a um peão, permitindo que, em análises estratégicas de uma posição, que peças possam receber valores menores do que um peão sem que frações sejam requeridas.

Valor padrão

O seguinte são os valores relativos mais comuns dados às peças do xadrez.^{[1][2][3][4]}

Peça	Símbolo	Valor
Peão		1
Cavalo		3
Bispo		3
Torre		5
Rainha		9

O valor do rei não é definido, visto que não pode ser capturado, muito menos trocado, durante o curso de um jogo. Alguns computadores de xadrez davam ao rei um grande valor arbitrário (tal como 200 pontos ou mil milhões de pontos) para indicar que a perda inevitável do rei em um xeque-mate triunfa sobre quaisquer outras considerações.^[5] No final, quando o risco de xeque-mate é baixo, o valor relativo do rei, tomando em consideração apenas sua capacidade de batalha, é de cerca de quatro pontos.^[6] O rei é relativamente bom para atacar e defender peças próximas. É melhor para defender tais peças do que o cavalo, e é melhor para atacar peças do oponente do que o bispo.^[7]

Este sistema possui algumas falhas. Por exemplo, três peças menores são em geral mais valiosas do que duas torres (que valem em conjunto dez pontos) ou uma rainha (nove pontos).^[8]

Valores alternativos

Embora o sistema 1/3/3/5/9 seja no geral aceito, vários outros sistemas alternativos de valores relativos foram criados. A maioria foram criticados, embora o sistema de valor relativo padrão 1/3/3/5/9 em si também receba criticismos similares, visto que todos os sistemas de valores relativos são rígidos, e no geral não tomam o posicionamento das peças em consideração.

Vários sistemas dão ao bispo um valor ligeiramente maior do que o do cavalo. Um bispo é no geral mais poderoso do que um cavalo, mas não sempre – dependendo do posicionamento das peças.^{[9][10]} Um programa de computador de xadrez foi dado o valor de 3 para o cavalo e 3,4 para o bispo, mas esta diferença foi reconhecida como não-real.^[11]

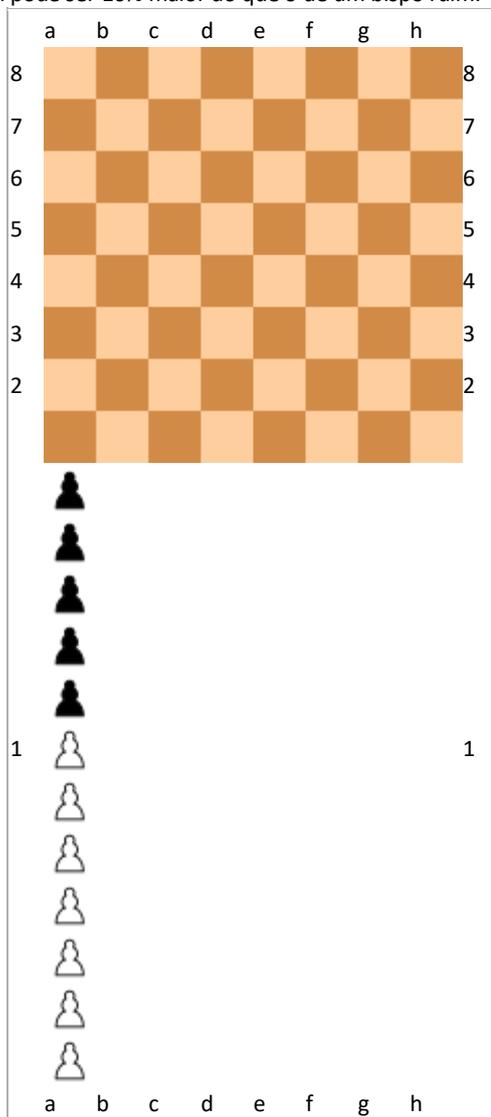
Sistemas alternativos, com peão = 1							
					Fonte	Data	Comentários
3,1	3,3	5	7,9	2,2	Sarratt?	1813	Valores arredondados. Peões variam entre 0,7 e 1,3. ^[nota 1]
3,05	3,5	5,48	9,94		Philidor	1817	Também fornecido por Staunton 1847. ^[nota 2]
3,5	3,5	5,7	10,3		Bilguer	1843	(Arredondado) ^[nota 3]
3	3	5	9-10	4	Lasker	1934	^[nota 4]
3½	3½	5½	10		Euwe	1944	^[15]
3½	3½	5	8½	4	Lasker	1947	Valores arredondados. Torres e bispos do rei valem mais, os da rainha menos. ^[nota 5]
3	3+	5	9		Horowitz	1951	O bispo é "3 mais uma pequena fração". ^[18]
3½	3½+	5	10		Evans	1958	Bispos valem 3¾ em um par de bispos. ^[nota 6]
3	3¾	5	9		Fischer	1972	^[19]
3¾	3¾	5	9¾		Kaufman	1999	Adicione ½ para os bispos se formam um par de bispos. ^[nota 7]
3,2	3,33	5,1	8,8		Berliner	1999	^[nota 8]
3½	3½	5	9½				Programa de xadrez soviético ^[2]
3	3	4½	9				Outro sistema popular. ^[2]
2,4	4	6,4	10,4	3	Yevgeny Gik		Baseado em mobilidade média. ^[22] Também analisa problemas sobre este tipo de análise.

Sistema de Hans Berliner

O campeão mundial de xadrez por correspondência Hans Berliner deu os seguintes valores, baseado em experiência e experimentos de computador:

Peão = 1
 Cavalo = 3,2
 Bispo = 3,33
 Torre = 5,1
 Rainha = 8,8

Há ajustes para peões, baseado em fileira e colunas, e ajustes dependendo o quão aberto ou fechado o jogo é. O valor dos bispos, torres e rainhas pode aumentar em até 10% em posições abertas e podem diminuir em até 20% em posições fechadas. O valor dos cavalos pode aumentar em 50% em posições fechadas, e diminuir em até 30% caso estejam nos cantos do tabuleiro. O valor de um bispo bom pode ser 10% maior do que o de um bispo ruim.^[21]



Tipos diferentes de peões duplos (de Berliner).

Existem vários tipos de peões duplos, como o diagrama mostra. Os peões das brancas na coluna *b* são as melhores no diagrama, visto que avançar os peões e trocar podem liberar os peões em colunas cada uma contendo um peão. Os peões duplos na coluna *b* valem cerca de 0,75 pontos. O peão duplo em *f2* vale cerca de 0,5 pontos. O segundo peão na coluna *h* vale apenas 0,33 pontos, e peões adicionais nesta coluna valem apenas 0,2 pontos.^[23]

Valor de um peão não-passado na abertura do xadrez				
Fileira	Fileira a & h	Fileira b & g	Fileira c & f	Fileira d & e
2	0,90	0,95	1,05	1,10
3	0,90	0,95	1,05	1,15
4	0,90	0,95	1,10	1,20
5	0,97	1,03	1,17	1,27
6	1,06	1,12	1,25	1,40

Valor de um peão não-passado no final do xadrez				
Fileira	Fileira a & h	Fileira b & g	Fileira c & f	Fileira d & e
2	1,20	1,05	0,95	0,90

3	1,20	1,05	0,95	0,90
4	1,25	1,10	1,00	0,95
5	1,33	1,17	1,07	1,00
6	1,45	1,29	1,16	1,05

Valor de um peão avançado

Fileira	Isolado	Conectado	Passado	Passado e conectado
4	1,05	1,15	1,30	1,55
5	1,30	1,35	1,55	2,3
6	2,1	x	x	3,5

Mudanças no valor no final

O valor relativo das peças muda à medida que o jogo progride para o final. O valor relativo dos peões e das torres pode aumentar, bem como o valor dos bispos, embora o aumento de valor dos últimos no geral seja menor. O cavalo tende a perder poder, e a força da rainha pode ser um pouco diminuída também. Alguns exemplos a seguir:

Uma rainha contra duas torres:

No meio-jogo, os dois são iguais.

No final, as duas torres são ligeiramente mais fortes. Sem outras peças no tabuleiro, duas torres equivalem a uma dama e um peão.

Uma torre contra duas peças menores:

Na abertura e no meio-jogo, uma torre e dois peões são mais fracos que dois bispos; iguais ou ligeiramente mais fracos que um bispo e um cavalo, e iguais a dois cavalos.

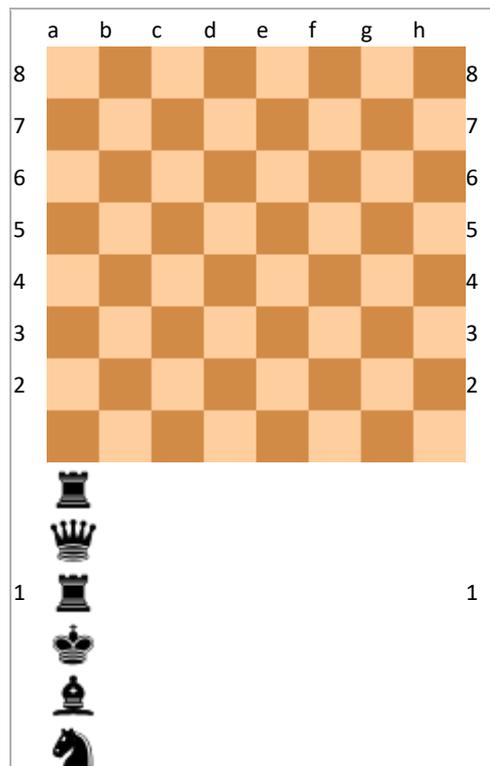
No final, uma torre e um peão equivalem a dois cavalos; e equivalem ou são ligeiramente mais fracos que um bispo e um cavalo; e equivalem a dois cavalos. Uma torre e dois peões equivalem a dois bispos.^[24]

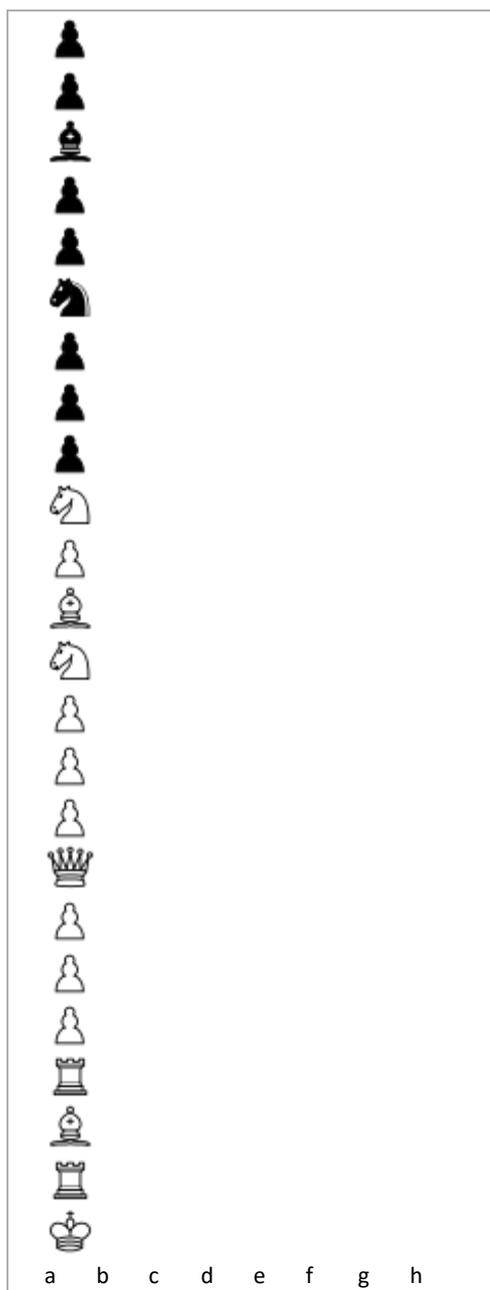
Bispos são em geral mais fortes do que torres na abertura, enquanto que torres são no geral mais poderosos do que bispos durante o meio-jogo. As torres dominam as peças menores no final.^[25]

Como as tabelas no sistema Berliner mostram, o valor dos peões muda dramaticamente no final. Na abertura e no meio-jogo, peões nas colunas centrais são mais valiosos. No final do meio-jogo e no final, a situação se inverte, e peões nas alas tornam-se mais valiosos devido à sua maior chance de tornarem-se peões passados, e ameaçando serem promovidos. Quando cada lado possui cerca de 14 pontos, o valor de peões em qualquer fileira é aproximadamente igual. Caso uma posição tenha menos pontos por jogador, peões das alas tornam-se mais valiosos.^[26]

Problemas com o sistema[editar | editar código-fonte]

Silman, diagrama 308





As brancas não devem trocar um bispo e um cavalo por uma torre e um peão com Cxf7?

O sistema de valor relativos possui seus problemas. Por exemplo, posições onde bispos e cavalos podem ser trocados por uma torre e um peão são relativamente comuns, como o diagrama mostra. As brancas não devem fazer isso:

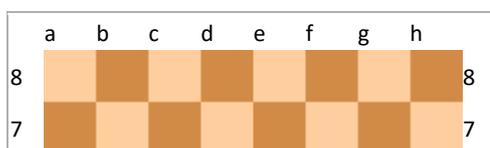
1. Cxf7? Txf7

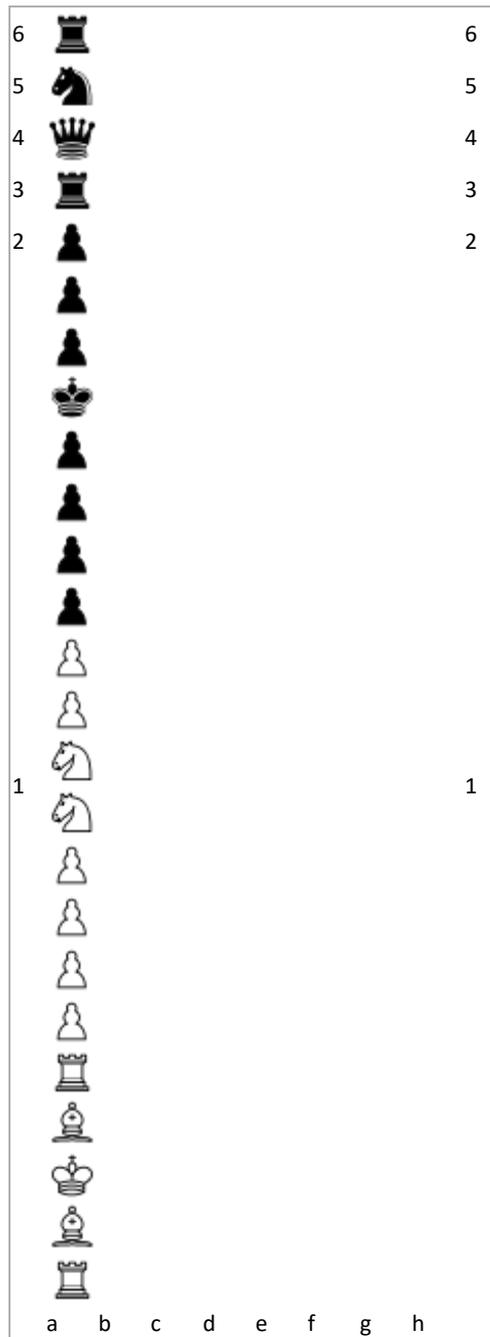
2. Bxf7+ Kxf7

Esta troca parece ser balanceada (seis pontos por seis) mas não é visto que duas peças menores são melhores do que uma torre e um peão no meio-jogo.^[27]

Na maioria das aberturas, duas peças menores são melhores do que uma torre e um peão, e são no geral, pelo menos iguais a uma torre e dois peões, até que a posição esteja significativamente simplificada (ou seja, no final do meio jogo e no final). As peças menores são colocadas em jogo mais cedo do que as torres, e coordenam-se melhor, especialmente quando várias peças e peões permanecem no tabuleiro. As torres são desenvolvidas posteriormente, e são normalmente bloqueadas por peões até estágios posteriores do jogo.^[28]

Silman, diagrama 307





Três peças menores são melhores do que uma rainha.

A situação mostrada nesta posição não é muito comum, mas as brancas trocaram uma rainha (9 pontos) por três peças menores e um peão (10 pontos). Três peças menores são no geral melhores do que uma rainha devido à sua maior mobilidade, e o peão a mais não é importante o suficiente para mudar a situação.^[29]

Dois peças menores mais dois peões são quase sempre um conjunto tão bom quanto uma rainha. Duas torres são melhores do que uma rainha e um peão.^[30]

Notas

↑ Peões valem 2 no início, 3½ no final, os cavalos valem 9½, os bispos valem 9½, as torres valem 15, a rainha 23½, e o rei, com o uma peça de ataque no final, 6½. Estes valores são divididos por 3 e arredondados.

↑ Na edição de 1817 de François-André Danican Philidor *Studies of Chess*, o editor Peter Pratt deu os mesmos valores. Howard Staunton, em *The Chess-Player's Handbook* e em um livro posterior, deu os mesmos valores sem explicar como que os valores foram obtidos. Staunton nota que o valor das peças depende da posição e da fase do jogo, com a rainha valendo menos próximo do final.^{[12][13]}

↑ *Handbuch des Schachspiels* (1843), deu ao peão 1,5, cavalo 5,3, bispo 5,3, torre 8,6, e a rainha 15,5.

↑ Lasker deu:

Cavalo = 3 peões

Bispo = cavalo
 Torre = cavalo plus 2 peões
 Rainha = 2 torres = 3 cavalos
 Rei = cavalo + peão

[14]

↑ Lasker deu os seguintes valores relativos para as peças durante a abertura e o início do meio-jogo.:

Peões das torres: $\frac{1}{2}$
 Peões dos cavalos: $1\frac{1}{4}$
 Peões dos bispos: $1\frac{1}{2}$
 Peões centrais: 2
 Cavalo: $4\frac{1}{2}$
 Bispo da rainha: $4\frac{1}{2}$
 Bispo do rei: 5
 Torre da rainha: 6
 Torre do rei: 7
 Rainha: 11^[16]

Lasker ajusta alguns destes dependendo das posições iniciais, com peões próximos ao centro e bispos e torres do rei valendo mais:

Centro (colunas d/e) peão = $1\frac{1}{2}$ pontos, colunas a/h = $\frac{1}{2}$ pontos

Bispo c = $3\frac{1}{2}$ pontos, bispo f = $3\frac{3}{4}$ pontos

Torre a = $4\frac{1}{2}$ pontos, torre h = $5\frac{1}{4}$ pontos.^[17]

↑ Em seu livro *New Ideas in Chess*, Evans deu para o bispo, inicialmente, o valor de $3\frac{1}{2}$ (o mesmo que um cavalo), mas três páginas depois, no mesmo tópico, Evans diz que o bispo é na verdade $\frac{1}{4}$ pontos mais valioso.^[9]

↑ Todos os valores arredondados para o quarto de ponto mais próximo. Kaufman elaborou como que os valores dos cavalos e das torres mudam, dependendo do número de peões no tabuleiro: "Um refinamento mais aprofundado seria aumentar o valor do cavalo por $\frac{1}{16}$ e diminuir o valor da torre por $\frac{1}{8}$ para cada peão a mais, acima de cinco, sendo analisados, com o ajustamento oposto sendo realizado para cada peão a menos a partir de cinco."^[20]

↑ Mais ajustes para aberturas nas posições, colunas e fileiras.^[21]

9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9

The New York International Chess Master's Tournament 1924

ALAMAC HOTEL

71st Street and Broadway, New York

V
21

Date 22/III 192

Opening
WHITE Mr. Reti

BLACK Mr. Capella

White	Black	White	Black
1. Sf3	1. Sf6	Td1-d5	31 Anfezeye
b4	2. Og6		32
2. g4	3. Lg7		33
Lb2	4. Og		34
g3	5. b6		35
Lge	6. Lb7		36
g2	7. d6		37
d3	8. Sld7		38
Sld?	9. e5		39
d2	10. Te8		40
Tfd1	11. g5		41
a3	12. h6		42
Sf1	13. Sf5		43
b5	14. Sd7		44
e3	15. Lc9		45
d4	16. cd		46
Sc3	17. Sfd7		47
ed	18. Sfd		48
Sd2	19. Sd4		49
Lxd4	20. Sg3		50
Lg7	21. Lg2		51
Sld7	22. Sg2		52
Txd4	23. Tg1		53
Td1	24. Tg5		54
Se3	25. Lxg2		55
Sd4	26. Se5		56
Lxg2	27. Sd5		57
Se4	28. Sd5		58
Sd6	29. Tg2		59
Se3	30. Se5		60

Ele escreveu ate 31, fez uma linha apontando para 15

31 Diabo

15 Diabo

60 linhas, 60 bastões de fogo - Metatron

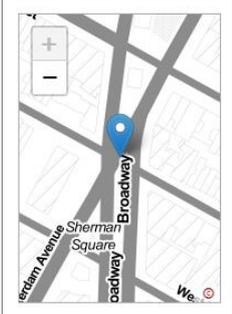
COLUMBIA UNIVERSITY LIBRARIES Log In Help

SEYMOUR B. DURST OLD YORK LIBRARY

EVERY ARCHITECTURAL & FINE ARTS LIBRARY

Formats Search Postcards, Maps, Photographs, Books, Etc

HELP LEARN MORE



Hotel Alamac, 71st Street and Broadway, New York City

4895



BOROUGH

- Manhattan

Exibir todos

COLUMBIA UNIVERSITY LIBRARIES Log In Help

BOROUGH

- Manhattan

CITY

- New York

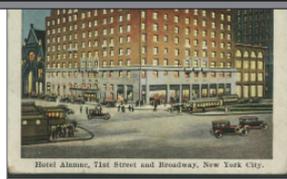
ADDRESS

- 171 West 71st Street at Broadway

COORDINATES

- 40.77792941219221,-73.98208023159556

Display XML Metadata



Title: Hotel Alamac, 71st Street and Broadway, New York City
Published: Postmark date: 1925
Physical Description: Color
Subjects: Hotel, Hotels, Upper West Side (New York, N.Y.)
Format: postcards
Location: Avery Classics Collection, Seymour B. Durst Old York Library Collection, Box no. 13, Item no. 10.

Exibir todos

Torneio de xadrez de Nova Iorque de 1924

https://pt.wikipedia.org/wiki/Torneio_de_xadrez_de_Nova_Iorque_de_1924

Torneio de xadrez de Nova Iorque de 1924

[ocultar]

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

O **Torneio de xadrez de Nova Iorque de 1924** foi uma competição xadrez organizada pelo *Manhattan Chess Club* e realizada no hotel Alamac na cidade de Nova Iorque entre 6 de março e 18 de abril contando com onze jogadores que se enfrentaram no *todos-contra-todos*. O vencedor foi o ex-campeão mundial Emanuel Lasker, seguido do então campeão José Raúl Capablanca e Alexander Alekhine.^[1]

Tabela de resultados^{[2][3]} [[editar](#) | [editar código-fonte](#)]

#	Jogador	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total
1	Emanuel Lasker	xx	½0	1½	½1	11	11	11	½1	½1	½1	11	16
2	José Raúl Capablanca	½1	xx	½½	½½	01	½1	11	11	1½	½1	½1	14½
3	Alexander Alekhine	0½	½½	**	½½	10	1½	½½	½½	11	½½	11	12
4	Frank Marshall	½0	½½	½½	xx	½1	0½	01	½0	½1	1½	11	11
5	Richard Réti	00	10	01	½0	xx	½½	01	11	10	10	11	10½
6	Géza Maróczy	00	½0	0½	1½	½½	xx	01	½½	11	½1	10	10
7	Efim Bogoljubow	00	00	½½	10	10	10	xx	01	11	½1	01	9½
8	Savielly Tartakower	½0	00	½½	½1	00	½½	10	xx	10	½0	½1	8
9	Frederick Yates	½0	0½	00	½0	01	00	00	01	xx	11	½1	7
10	Edward Lasker	½0	½0	½½	0½	01	½0	½0	½1	00	xx	0½	6½
11	Dawid Janowski	00	½0	00	00	00	01	10	½0	½0	1½	xx	5

16 14 12 11 10 10 9 8 7 6 5 – 108 Olho de Deus



wikipedia.org

<https://pt.wikipedia.org> > wiki > 1... · [Traduzir esta página](#) ⋮

108 Hecuba – Wikipédia, a enciclopédia livre

108 Hecuba é um **asteroide** da cintura de **asteroides**. Foi descoberto por Robert Luther em 2 de abril de 1869. e nomeado de Hecuba, esposa do rei Priam nas ...

fez 15 pontos

DMS Lat: 15° 47' 38.0004" S
DMS Long: 47° 52' 58.0008" W

BOROUGH

- Manhattan

CITY

- New York

ADDRESS

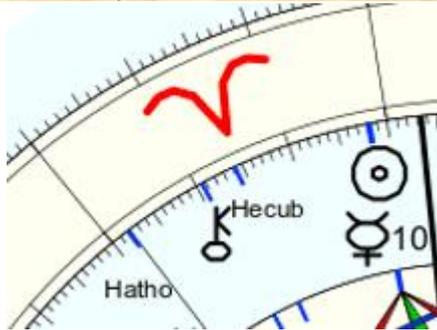
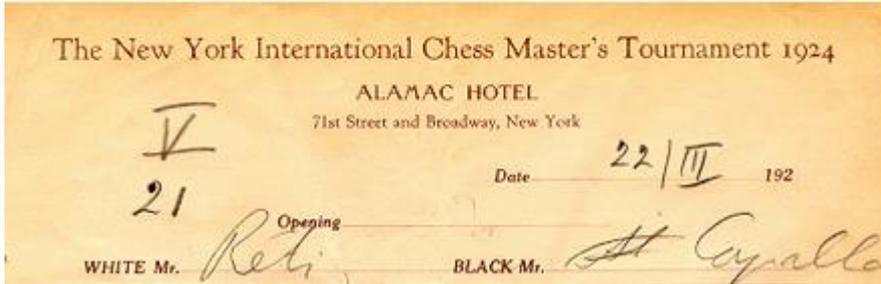
- 171 West 71st Street at Broadway

COORDINATES

- 40.77792941219221,-73.98208023159556

40 73 - 15 47 x 60 = 10.500
10.500 + 78 98 24 50 = 645.000 15 6 – 6 Tipheret

Alamac 31 hotel 91



Sol mercúrio hathor quiron "Olho de Deus"

1 1 28 19 15 – 64 10 1 – 111 unidade

Pontos

2	José Raúl Capablanca	½1	xx	½½	½½	01	½1	11	11	1½	½1	½1	14½
---	----------------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

<p>64 ○ A Veemência A 1</p> <p>Sol 1</p>	<p>12 1 x x 1 2 12 12 12 1 12 1 11 11 1 12 12 1 12 1</p> <p>14 12</p> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td><td>2</td><td>9</td><td>9</td><td>7</td><td>3</td><td>4</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>1</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>5</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td>9</td><td>7</td><td>1</td><td>7</td><td>2</td><td>4</td><td>3</td><td>7</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td>7</td><td>8</td><td>8</td><td>9</td><td>6</td><td>7</td><td>1</td><td>5</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>9</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td>6</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>7</td><td>5</td><td>2</td><td>6</td><td>4</td><td>6</td><td>5</td><td>1</td><td>3</td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>3</td><td>7</td><td>8</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>6</td><td>4</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>1</td><td>6</td><td>9</td><td>2</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>7</td><td>6</td><td>2</td><td>5</td><td>2</td><td>9</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>4</td><td>8</td><td>7</td><td>7</td><td>2</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>6</td><td>5</td><td>9</td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>9</td><td>2</td><td>5</td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>2</td><td>7</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	2	5	9	5	2	9	9	7	3	4	7	6	6	1	6	7	5	5	7	2	9	7	1	7	2	4	3	7	7		3	1	3	9	2	7	8	8	9	6	7	1	5			4	4	3	2	9	6	7	8	6	4	8	6				8	7	5	2	6	4	6	5	1	3	5					6	3	7	8	1	1	2	6	4	8						9	1	6	9	2	3	8	1	3							1	7	6	2	5	2	9	4								8	4	8	7	7	2	4									3	3	6	5	9	6										6	9	2	5	6											6	2	7	2												8	9	9													8	9														8															<p>1+1=2</p> <p>12 1 x x 1 2 12 12 12 1 12 1 11 11 1 12 12 1 12 1 14 12</p> <p>8</p> <p>2+8 = 1</p> <p>Beth ☐ = 2</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>B</td><td>E</td><td>T</td><td>H</td></tr> <tr><td>2</td><td>5</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>2</td><td>5</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>7</td><td>9</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>9</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>10-1</p>	1	1	1	B	E	T	H	2	5	4	5	2	5	4	5	7	9	9		7	9			7			
2	5	9	5	2	9	9	7	3	4	7	6	6	1	6																																																																																																																																																																																																																																																
7	5	5	7	2	9	7	1	7	2	4	3	7	7																																																																																																																																																																																																																																																	
3	1	3	9	2	7	8	8	9	6	7	1	5																																																																																																																																																																																																																																																		
4	4	3	2	9	6	7	8	6	4	8	6																																																																																																																																																																																																																																																			
8	7	5	2	6	4	6	5	1	3	5																																																																																																																																																																																																																																																				
6	3	7	8	1	1	2	6	4	8																																																																																																																																																																																																																																																					
9	1	6	9	2	3	8	1	3																																																																																																																																																																																																																																																						
1	7	6	2	5	2	9	4																																																																																																																																																																																																																																																							
8	4	8	7	7	2	4																																																																																																																																																																																																																																																								
3	3	6	5	9	6																																																																																																																																																																																																																																																									
6	9	2	5	6																																																																																																																																																																																																																																																										
6	2	7	2																																																																																																																																																																																																																																																											
8	9	9																																																																																																																																																																																																																																																												
8	9																																																																																																																																																																																																																																																													
8																																																																																																																																																																																																																																																														
1	1	1																																																																																																																																																																																																																																																												
B	E	T	H																																																																																																																																																																																																																																																											
2	5	4	5																																																																																																																																																																																																																																																											
2	5	4	5																																																																																																																																																																																																																																																											
7	9	9																																																																																																																																																																																																																																																												
7	9																																																																																																																																																																																																																																																													
7																																																																																																																																																																																																																																																														

Energia do sexo, a verdade sobre a bandeira do Brasil

Milhares ou talvez milhões de pessoas agitando as bandeiras do Brasil nas ruas, mas muitos sequer sabem os significados da bandeira do Brasil.

Infelizmente aprendemos errado na escola que o verde significa as matas, o amarelo o ouro, o azul o céu do Brasil e o branco como a paz que deve reinar no Brasil.

Você sabia que cada estrela na Bandeira do Brasil representa uma unidade da federação.

Atualmente são 27 estrelas, sendo 26 estrelas representando os estados e uma estrela que representa o Distrito Federal.

O modelo atual é, na realidade, uma adaptação da bandeira do Império, que havia sido desenhada por Dom Pedro I em 1822.

O verde e o amarelo não foi uma escolha aleatória e nem tinham o ingênuo objetivo de representar as matas e o ouro. O verde da bandeira remete ao próprio Dom Pedro I, pois é a cor da família Bragança, que reinava em Portugal. O amarelo, à sua primeira mulher, a austríaca Leopoldina. O amarelo é a cor da dinastia Habsburgo, que governava a Áustria. O losango, além disso, é a figura geométrica tradicionalmente feminina.

Na Bandeira Imperial, adotada com a nossa independência, repousava no centro o brasão da monarquia com as estrelas das 19 províncias em um círculo azul.

Com a Proclamação da República no dia 15 de novembro de 1889, a bandeira foi parcialmente modificada.

Os rascunhos que deram origem a nova bandeira do Brasil foram riscados pelo engenheiro Raimundo Teixeira Mendes. Estes papéis históricos foram esquecidos dentro de uma caixa e somente foram descobertos por acaso, em 2014, quando se limpavam os armários de uma igreja !

O círculo central em azul, citado no decreto de Deodoro da Fonseca é simplesmente definido como esfera (nada de céu), é um antigo emblema usado pelos romanos que simbolizava a soberania, e que também estava na bandeira do Principado do Brasil, instituído em 1645 pelo Rei de Portugal, D. João IV, fundador da dinastia de Bragança que governou de 1640 a 1656, e onde já constava, inclusive, a faixa branca no sentido descendente (não é a Eclíptica).

A atual versão da bandeira nacional possui suas cores e dimensões estabelecidas pelo decreto-lei número 4 de 19 de novembro de 1889 (data em que foi adotada) e sofreu poucas alterações desde então.

A bandeira original tinha 21 estrelas representando os estados, somente 70 anos depois, a bandeira original começou a ser modificada, com a inclusão de uma estrela que representava o estado da Guanabara, criado em 1960.

A mais radical mudança na bandeira representavam os estados que foram extintos, os estados que foram criados e os antigos territórios.

Em 1962, com a criação do Estado do Acre, foi acrescentada mais uma estrela e, em 1975, com a extinção do Estado da Guanabara e a criação de Mato Grosso do Sul, originário do desmembramento do Mato Grosso. A estrela Alphard (Alpha Hydrae) passou a representar o novo estado.

A Constituição Federal de 1988 aboliu todos os territórios então existentes: Fernando de Noronha tornou-se um distrito estadual do estado de Pernambuco. Os territórios do Amapá e Roraima ganham o status integral de Estados da Federação, ganhando suas respectivas estrelas.

O mais novo estado do Brasil foi criado, o Tocantins, originário de um desmembramento do estado de Goiás.

Esta foi a maior alteração da bandeira desde que foi criada.

Isto modificou a representação de alguns estados e também foram incluídas novas estrelas na bandeira do Brasil.

A última mudança na bandeira do Brasil foi homologada pela lei 8421 de 11 de maio de 1992.

Novas estrelas podem ser acrescentadas, na medida da criação de novos estados, sempre obedecendo a configuração original.

As estrelas que figuram na Bandeira Nacional correspondem ao aspecto do céu, na latitude da cidade do Rio de Janeiro, no dia e hora da Proclamação da República, às 8 horas e 30 minutos do dia 15 de novembro de 1889 (doze horas siderais) e devem ser consideradas como vistas por um observador situado fora da esfera celeste, como se um astronauta estivesse em uma nave, observando o Brasil do espaço.

Somente se houvesse um Eclipse Solar Total na manhã do dia 15 de novembro é que as pessoas iriam ver no céu o céu da bandeira do Brasil (No século XXI nunca iremos ver isto !)

Isto é o motivo das constelações da bandeira do Brasil estarem invertidas em relação ao céu do observador (Nas noites de abril/maio/junho é a melhor época de observar o céu da Bandeira do Brasil).

As estrelas representadas na bandeira do Brasil estão em cinco dimensões: de primeira, segunda, terceira, quarta e quinta grandezas.

A única e a menor estrela (quinta grandeza) da bandeira brasileira é a estrela Sigma Octantis que representa o Distrito Federal, e está localizada abaixo da constelação do Cruzeiro do Sul. (É ERRADO FALAR QUE É BRASÍLIA, Não existe estrela para Brasília na bandeira). Nenhuma cidade brasileira é representada na bandeira do Brasil !

A estrela que está acima da inscrição ORDEM E PROGRESSO não representa a capital federal, Brasília, como muitas pessoas acham. A estrela, Spica (Alpha Virginis) representa o estado do Pará, que naquela época era o estado mais ao norte do Brasil.

Aproveite o feriadão de Tiradentes (21 de abril) para observar o céu da bandeira do Brasil.

A Lua estará quase Cheia na véspera do feriadão, 98% iluminada na constelação de Virgem e próxima em distância angular da estrela Spica (Alpha Virginis).

A linda constelação de Escorpião estará totalmente visível a Leste às 21:30 horas, com os planetas Marte e Saturno bem visíveis no céu, na constelação vizinha, a constelação de Ofiúco.

Saturno estará próximo em distância angular da estrela binária Sabik (Eta Ophiuchi), na constelação de Ofiúco.

Neste momento, o brilhante planeta Júpiter (Magnitude Negativa de -2,4) estará bem alto no céu, quase em cima de sua cabeça na constelação de Leão.

Marte (Mag -1,1) estará distante da Terra 95 milhões de km da Terra neste feriadão, se aproximando a cada dia da Terra, quando estiver na oposição no mês de maio de 2016, o planeta vermelho estará a 75 milhões de Km da Terra e aumentando muito o seu brilho aparente (magnitude), chegando a magnitude -2.

Saturno (Mag +0,2) está a 1,3 bilhões de km da Terra e a Lua estará a 400.000 km da Terra.

Lembrando sempre que quanto maior a magnitude, menos brilhante é o astro. E quanto mais negativa a magnitude, mais brilhante é o astro.

Próximo de Marte em distância angular estará a estrela Antares (Alpha Scorpii), uma brilhante estrela gigante vermelha com magnitude +1,0.

O nome 'Antares' significa 'Anti Ares ou Rival de Marte', a rivalidade entre os dois objetos avermelhados do céu, que são frequentemente confundidos.

Antares tem um raio de aproximadamente 800 vezes o raio do Sol; se fosse colocada no centro do Sistema Solar, sua parte mais externa se encontraria entre a órbita de Marte e Júpiter. Antares está a aproximadamente 600 anos-luz da Terra.

Sua luminosidade visual é de cerca de 10 000 vezes a do Sol !

Na Bandeira do Brasil a estrela Antares representa o estado do Piauí.

A constelação de Escorpião é uma das mais fáceis de identificar no céu por causa do seu formato parecido com o aracnídeo e a brilhante estrela Antares era considerada na antiguidade uma das estrelas "guardiãs do céu" pelos persas.

A brilhante estrela e a milenar constelação de Escorpião era identificada pelos antigos gregos, egípcios e persas.

Antigamente as constelações eram grupos de estrelas que formavam um padrão abstrato no céu noturno (uma cruz, um caçador, um cão, um escorpião, etc...).

Atualmente utiliza-se o termo "constelação" para designar uma parte da região do céu.

A constelação de Escorpião está representada no lado direito da bandeira do Brasil com 8 estrelas, lembrando sempre que as constelações da bandeira do Brasil aparecem invertidas em relação ao céu.

Todas as estrelas representadas na constelação de escorpião na bandeira nacional, representam os estados do nordeste do Brasil, sendo a constelação representada com mais estrelas na bandeira do Brasil.

Somente o estado da Bahia da região nordeste não está representado na constelação de Escorpião na Bandeira do Brasil. A Bahia está representada na bandeira do Brasil na constelação do Cruzeiro do Sul, ao lado da constelação de Escorpião na bandeira nacional.

Das 88 constelações, a constelação de Escorpião é uma das que mais se destaca, notável por sua extensão, forma e pela riqueza em objetos interessantes à observação, principalmente com lunetas e telescópios.

A menor das 88 constelações do céu está representada na bandeira do Brasil, a linda e brilhante constelação do Cruzeiro do Sul.

A constelação do Cruzeiro do Sul também está representada também nas bandeiras da Austrália, Nova Zelândia e Papua-Nova Guiné.

Na bandeira, o Cruzeiro do Sul representa todos os estados da região Sudeste, São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Espírito Santo e o estado da Bahia, representado pela estrela superior do Cruzeiro, a estrela Gacrux (Gamma Crucis).

A estrela inferior do Cruzeiro do Sul, a estrela Acrux ou Estrela de Magalhães (Alpha Crucis) é uma estrela binária e representa o estado de São Paulo. A estrela binária pode ser observadas com uma simples luneta ou telescópio.

A estrela menos brilhante das 5 estrelas do Cruzeiro, a estrela Intrometida, representa o estado do Espírito Santo (Epsilon Crucis), ao seu lado está a estrela que representa o estado de Minas Gerais, a estrela Pálida (Delta Crucis), no lado oposto está a estrela Mimosa ou Becrux (Beta Crucis), que representa o estado do Rio de Janeiro.

Muito próximo da estrela Mimosa está um dos objetos celestes mais interessantes do céu, o Aglomerado Aberto de estrelas chamado Caixa de Jóias (C94 NGC 4755). O aglomerado pode ser visto a olho nu, como uma pequena mancha (Mag +4,2). Tem o nome de sugestivo de Caixa de Jóias, pois nos dá a impressão de estarmos vendo jóias brilhantes com um luneta ou telescópio, com centenas de estrelas de cores variadas.

O nome Becrux é uma contração da letra grega Beta e da palavra Crux, enquanto Mimosa é uma designação mais recente, possivelmente em referência à flor homônima.

Seguindo uma linha imaginária abaixo do Cruzeiro do sul, com 4,5 vezes o tamanho do comprimento das estrelas Gacrux e Acrux, você encontra o Polo Celeste Sul.

Muito próximo do Polo Celeste Sul está a pouco brilhante estrela Sigma de Octante ou Sigma Octantis, com magnitude +5,4 e praticamente no limite de observação do olho humano.

Em cidades é impossível a observação da estrela Sigma Octantis ou Polaris Australis, a estrela que representa o Distrito Federal na bandeira do Brasil, sendo a única e menor estrela representada na bandeira.

Vale lembrar que o céu no hemisfério sul gira no sentido horário em relação da estrela Sigma Octantis. Observe que a constelação do Cruzeiro do Sul está “deitada” no início da noite, em pé no início da madrugada e “deitado” no final da noite.

A estrela do Distrito Federal, Sigma Octantis, tem uma simbologia especial até na Bandeira do Brasil, pois é em torno dela que todas as estrelas giram no céu, como tudo gira em torno das decisões do Congresso que está no Distrito federal.

A Constelação do Triângulo Austral está representada na Bandeira do Brasil e representa todos os estados da região Sul, com a estrela mais brilhante Atria (Alpha Trianguli Australis) com magnitude +1,9.

A estrela que representa o estado de Santa Catarina é a segunda mais brilhante (Beta Trianguli Australis), com magnitude +2,8, mas não possui um nome próprio, do mesmo modo que a terceira estrela mais brilhante (Gamma Trianguli Australis) e representa o estado do Paraná, com magnitude +2,88.

O Triângulo Austral pode ser observado abaixo da estrela múltipla Rigil Kentaurus (Alpha Centauri), a estrela mais próxima de nós (Depois do Sol), distante 4 anos luz em média.

Rigel Centaurus ou Rigil Kentaurus (Alpha Centauri) é a estrela mais brilhante da constelação de Centauro, sendo a terceira mais brilhante do céu noturno, com magnitude -0,28, mas na verdade o forte brilho é obtido porque a estrela é um sistema estelar triplo, com duas estrelas que podem ser observadas com uma simples luneta ou telescópio.

Rigel Kentauri só perde em brilho para Canopus, Sirius e lógico, para o Sol

A brilhante estrela é um sistema estelar triplo, no qual Alpha Centauri A e Alpha Centauri B giram em torno de um centro comum, completando uma órbita a quase 80 anos, separadas em média por 23 ua (Unidade Astronômica) ou 23 vezes a distância Terra-Sol.

Alpha Centauri C, também chamada de Próxima Centauri, demora mais de um milhão de anos para completar uma órbita em torno das componentes principais e é a estrela mais próxima do Sol, a 4,2 anos-luz; enquanto que o sistema Alpha Centauri A e B está um pouco mais distante, a 4,4 anos-luz.

Próxima Centauri, Próxima do Centauro ou Alpha Centauri C está distante aproximadamente 4,22 anos luz da Terra. Mas, devido à sua baixa magnitude, de apenas +11,0, a estrela Próxima Centauri não pode ser observada a olho nu, somente com telescópios de grande abertura.

Alpha Centauri A e Alpha Centauri B podem ser observadas com um simples binóculo ou luneta ou telescópio.

A estrela Alpha Centauri A é uma estrela amarela, cerca de 23% maior que o Sol. Já Alpha Centauri B é uma estrela laranja com um raio 14% menor que o solar. Enquanto que Próxima Centauri é uma anã vermelha com brilho muito reduzido e diâmetro de 1,5 vezes maior que o diâmetro de Júpiter, tanto que só foi descoberta em 1915 pelo astrônomo britânico-sul-africano Robert Thorburn Ayton Innes (1861-1933).

A Bandeira Nacional estará permanentemente hasteada no topo de um mastro especial com 110 metros de altura na Praça dos Três Poderes de Brasília, como símbolo perene da Pátria e sob a guarda do povo brasileiro.

Todo primeiro domingo do mês às 10h ocorre solenidade da troca da bandeira na Praça dos Três Poderes, em Brasília, as Forças Armadas realizam um rodízio para a troca. A bandeira tem massa de 52 Kg, possui dimensão de 14x20 metros (280 m²) e consta no Guinness Book como a maior bandeira hasteada do mundo.

O mastro, inaugurado em 1972, é formado por 24 hastes de aço, representando as unidades da federação à época (hoje são 26 estados e o Distrito Federal) e nunca este mastro poderá ficar sem uma bandeira no topo, somente depois que a nova bandeira foi hasteada, a antiga é arriada.

Grande parte das bandeiras do mundo tem as cores preto e vermelho, que indicam que o país enfrentou guerras ou revoluções, a nossa, não. O verde e o amarelo formam uma combinação singular, o azul celeste com as estrelas brancas de diferentes tamanhos e a inscrição positivista escrita na cor verde em letras maiúsculas ORDEM E PROGRESSO tornam a bandeira do Brasil, bela, emocionante e inconfundível.

Neste ano de 2016, a bandeira nacional novamente estará em evidência no mundo, com a realização dos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro.

Para saber mais sobre as 9 constelações e as 27 estrelas da Bandeira do Brasil:

<http://www.ufrgs.br/planetario/bandeirabrasilconstelaçoesestados.html>

A Lua, Marte e Saturno (Júpiter de penetra) irão dar o show celeste neste feriadão de Tiradentes.

<https://www.facebook.com/OQueVerNoCeuAstronomia/photos/a.331943486984502.1073741828.331852660326918/575068982671950/?type=3&theater>
[#OQueVerNoCéu](#) [#Astronomia](#) [#BandeiraDoBrasil](#) [#Constelações](#) [#Escorpião](#) [#CruzeiroDoSul](#) [#TriânguloAustral](#) [#Octante](#) [#Virgem](#)



Casa de Habsburgo



Sol a energia masculina, lua o feminino

Pênis – 63 = 9 / círculo 81 / azul 60
 Vagina 54 = 9 / losango 83 / amarelo 65
 Sexo – 63 – 9

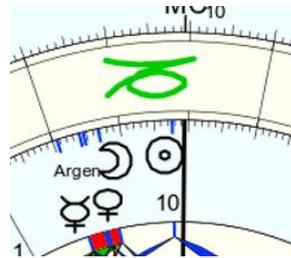
Total
63 81 60 54 83 65 63 – 469 19 10 1 – 111 unidade
energética

É altamente sagrado essa esfera, tenham mais respeito.

wikipedia.org
https://pt.wikipedia.org/wiki/469_Argentina

469 Argentina – Wikipédia, a enciclopédia livre

Argentina (**asteroide 469**) é um asteroide da cintura principal com um diâmetro de 125,57 quilômetros, a 2,635451 UA. Possui uma excentricidade de 0,168149 e ...



Sol lua mercúrio vênus "Sexo"

12 23 29 25 26 – 115 7

<p>Netuno 0 – 1</p>	<p>Vogal e consoante 91 casamento 91 10 1 – 111 unidade</p> <pre> 3 +6 =9 7 +5 +7 =1 o s e x o 7+3+5+6+7 =1 7 3 5 6 7 1 8 2 4 9 1 6 1 7 8 </pre>	<p>7+7 = 14 = 5</p> <p>O sexo 8</p> <p>8+5= 13 morte = 4 imperador Pode te matar, ou te elevar</p> <pre> 1 7 1 1 1 1 Z A Y I N 7 1 1 1 5 7 1 1 1 5 8 2 2 6 1 4 8 5 3 8 19-1 </pre>
----------------------------	---	---

Quando o sol, o masculino e o feminino não estão equilibrado, temos...

Sol lua

12 23 – 35

<p>Netuno 0 – 1</p>	<pre> a a l u c i n a ç ã o 1+1+3+6+3+1+5+1+6+4+7 = 1 1 3 6 3 1 5 1 6 4 7 2 4 9 9 4 6 6 7 1 2 6 4 9 4 1 3 4 8 3 1 4 4 5 4 7 3 2 5 8 9 9 2 1 5 4 8 9 2 3 6 3 8 2 5 9 2 1 7 5 3 8 3 2 2 4 </pre>	<p>5+7=12=3</p> <p>A ALUCINAÇÃO 11363151647</p> <p>4</p> <p>4+3=7 Gimel 𐤂 = 3</p> <pre> G I M E L 3 1 4 5 3 3 1 4 5 3 4 5 9 8 9 5 8 5 4 9 19-1 </pre>
----------------------------	--	--

Apontamento - depoimento

A vida não é um mar de oba-oba, responsabilidade é a palavra de lei quando se envolve o sexo. Energia primária, existente desde o principio da criação.

É a antena, o sinal que cada um emiti a alma de sua alma. Mas olhem para esse mundo, aonde trocam de casal como se trocassem de roupa.

Dessa forma, embaralham o sinal, criam karma, e logo inúmeros relacionamentos falidos. Tudo tem preço, e sexo quando sem proposito, tem uma das penas mais pesadas da existência.

A nível espiritual vejo no mundo pessoas dizendo que sabem o que é tantra, e de verdade, estão bem enganados.

Mexer com energia sexual, com sua energia sexual somente um tem o direito de o fazer, seu companheiro, sua companheira..., fora isso, não permitam...

Como em alguns casos, gurus, mas gurus entre infinitas aspas, que levam pessoas a esses disparates. Como no caso do senhor Osho que fazia com que muitos fizessem sexo sem compromisso, mas todos mergulhados em ilusões mergulhavam mais e mais num mar de torpor.

Quanto a palavras bonitas, escrever belas palavras, conselhos iluminados..., ora, o mais vil dos homens pode produzir tal coisa, e isso de verdade, pouco conta..., o que conta mesmo de fato é o que se faz por detrás das cortinas.

Lembre do senhor chamado João de Deus, alguém lembra das preces fervorosas que saiam daqueles lábios?

Bem, apenas palavras e nada mais!

É com diz um ditado popular: até o capeta sabe rezar!

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Quando eu era criança depois de ver um espirito, que saberia anos mais tarde que era o exu Marabô. No dia seguinte me deu vontade de fazer um jardim, e de rosas de cor rosa.

Quando floresceu, e não demorou muito, era encostar naquele jardim e ver uma mulher loira que se aproximava e ficava me olhando, e eu a via e um amor não de criança brotou em meu coração.

E a amo e sempre a amarei por toda a eternidade.

Até que quando tinha uns 13 anos pedi que meu pai me comprasse um livro, tinha um anjo na capa, pensava eu na época que talvez fosse alguma coisa sobre catolicismo, embora eu não fosse mais a igreja.

Acabou comprando, mas não era nada sobre catolicismo, mas sobre almas gêmeas e anjo numa visão mais cabalista da coisa. Eu não liguei muito para parte de anjos, apenas passei o olho, mas a parte de almas gêmeas me arrancou da terra e jogou no céu.

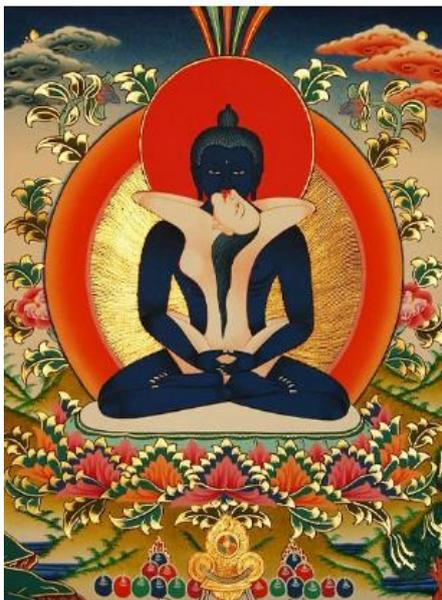
E lá dizia que para encontrá-la, que eu deveria me guardar. E assim o fiz durante muitos e muitos anos da minha vida, para ser mais exato, até meus 27 anos, quando finalmente tive meu contato com o sexo feminino, de um mero abraço ao ato sexual em si. Com minha primeira namorada, a qual acabei lembrando mais tarde, que estivera comigo na Itália e na história que envolveu minha filha espiritual.

No livro dizia que eu não deveria ter contato de qualquer nível com qualquer mulher, pois do contrário contaminaria minha energia, e assim jamais a encontraria.

Mas a encontrei, e digo, valeu muito a pena!

E querem equilibrar isso? Simples, amor, respeito, castidade...

Pois entendam, da mesma forma que o sexo eleva, ele precipita.



Só se pode chegar a iluminação assim com a alma gêmea, ou com uma alma que tenha a mesma energia, os mesmo princípios.

Pois fazer amor, é meditar....

O homem tem dois testículos, a mulher dois ovários

No cérebro duas glândulas, pituitária e pineal.

Ambas antenas que ligam o céu e a terra.

Vocês todos estão estagiando no quarto grau de evolução, transicionando.

Já passaram por mineral, vegetal, animal e agora hominal, estando entre a quarta e quinta raça.

Então cada etapa 10 pontos, ou seja, mineral 10, vegetal 10, animal 10..., e alguns por cento da caminhada hominal.

Logo, os 36 graus do corpo.

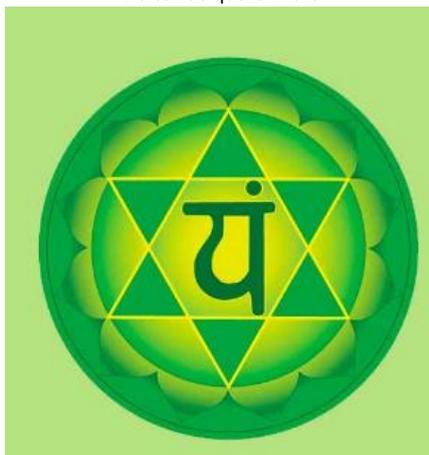
Enão agora é a hora de aprenderem a amar de verdade.

Dessa forma vocês tem 7 chakras, tendo três inferiores, três superiores, e no centro o manipura, o cardíaco..., logo o coração, o amor. Para isso, trabalhar o masculino, o feminino, somente assim alcançarão.

O feminino o triângulo para baixo, o vaso, o masculino o triângulo para cima, o falo.

A junção de ambas as forças, porque o que a loja negra gosta de fazer é desvirtuar o sexo, colocar homem contra mulher e mulher contra homem, menosprezando, inferiorizando..., por que as trevas bem sabe que quando todos estão equilibrados, isso gera luz...

E eles não querem luz!



Então querem relacionamentos saudáveis, tenham condutas saudáveis...

Pois tudo o que se planta, colhe....

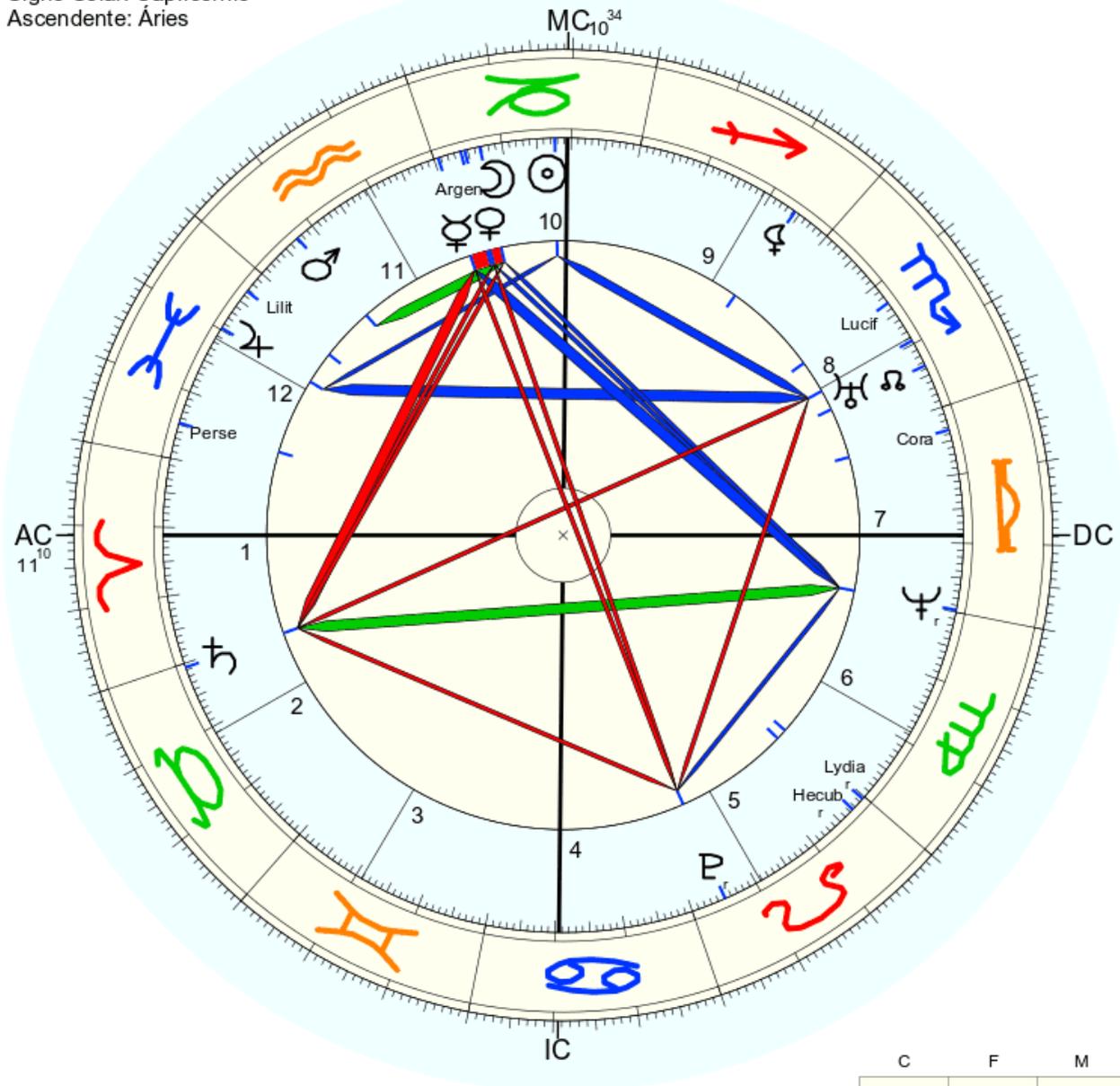
Nome: Bandeira
 data: ter., 1º de janeiro 469 greg.
 em Brasília (Distrito Federal), BRAS
 47w55'47, 15s46'47

Horas: 12:00 LMT
 Tempo Univ.: 15:11:43
 Tempo Sid.: 18:46:03



Título: 2.AT 0.0-1 12-Mai-2023

Mapa de evento (Método: Astrodiens / Placidus)
 Signo Solar: Capricórnio
 Ascendente: Áries



☉ Sol	♏ 12° 21' 30"	
☾ Lua	♏ 23° 11' 58"	Detr.
☿ Mercúrio	♏ 29° 22' 15"	
♀ Vénus	♏ 25° 25' 41"	
♂ Marte	♏ 22° 45' 37"	
♃ Júpiter	♏ 9° 42' 45"	Dom.
♄ Saturno	♏ 0° 35' 41"	
♅ Urano	♏ 10° 30' 26"	Exalt.
♆ Neptuno	♏ 0° 18' 24"	
♇ Plutão	♏ 5° 2' 29"	
♁ Nodo médio	♏ 6° 27' 59"	
♄ Quiron	♏ não disponível	
♀ Lilith	♏ 5° 43' 51"	
1181 Lilith	♏ 3° 17' 10"	
2340 Hathor	♏ não disponível	
399 Persephone	♏ 24° 44' 36"	
504 Cora	♏ 26° 33' 8"	
1930 Lucifer	♏ 16° 56' 42"	
108 Hecuba	♏ 27° 31' 39"	
110 Lydia	♏ 29° 37' 2"	
469 Argentina	♏ 26° 1' 21"	
FC	♏ 11° 10' 9"	2: ♏ 11° 2' 3: ♏ 10° 54'
MC	♏ 10° 34' 16"	11: ♏ 10° 45' 12: ♏ 11° 26'



	C	F	M
F	AC	P HeLy ♀	
A	♏ Co	♂	
T	☉ ☽ ☿ ♀ ♁ ♃ ♄		
A		♃ ♄ Lu	♃ LI Pe

Xadrez

24 1 4 18 5 26 – 78 15 6 – 666

 <p style="font-size: small; text-align: center;">78 ♀ O Renascimento U 6</p> <p style="font-size: small; text-align: center;">Vênus – 122 – 5</p>	<p>y h w h l ũ c i f e r</p> <p>1+5+6+5+3+8+3+1+8+5+2</p> <p>1 5 6 5 3 8 3 1 8 5 2</p> <p>6 2 2 8 2 2 4 9 4 7</p> <p>8 4 1 1 4 6 4 4 2</p> <p>3 5 2 5 1 1 8 6</p> <p>8 7 7 6 2 9 5</p> <p>6 5 4 8 2 5</p> <p>2 9 3 1 7</p> <p>2 3 4 8</p> <p>5 7 3</p> <p>3 1</p> <p>4</p>	<p style="text-align: center;">3+6=9</p> <p style="text-align: center;">Lúcifer - YHWH</p> <p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">9+4 = 49 Deus</p> <p style="text-align: center;">Ayin $\aleph = 70$</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;">A Y I N</p> <p style="text-align: center;">1 1 1 5</p> <p style="text-align: center;">1 1 1 5</p> <p style="text-align: center;">2 2 6</p> <p style="text-align: center;">4 8</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">49 70 3 – 122 Deus de Israel</p>
--	--	---

Vênus - 20 - 10 - 1 - 22 - 29 - 1 - 14 - 25 = 122 Deus de Israel

 <p style="font-size: small; text-align: center;">♁ ♀ A Paixão 16</p> <p style="font-size: small; text-align: center;">Netuno – 26 YHWH</p>	<p>l ũ c i f e r</p> <p>3+8+3+1+8+5+2</p> <p>3 8 3 1 8 5 2</p> <p>2 2 4 9 4 7</p> <p>4 6 4 4 2</p> <p>1 1 8 6</p> <p>2 9 5</p> <p>2 5</p> <p>7</p>	<p style="text-align: center;">60 + 1 + 5 = 12 = 3</p> <p style="text-align: center;">Lúcifer</p> <p style="text-align: center;">Metatron</p> <p style="text-align: center;">7</p> <p style="text-align: center;">3+7 = 10</p> <p style="text-align: center;">Ⓛ 60</p> <p style="text-align: center;">S A M E C H</p> <p style="text-align: center;">3 1 4 5 3 5</p> <p style="text-align: center;">3 1 4 5 3 5</p> <p style="text-align: center;">4 5 9 8 8</p> <p style="text-align: center;">9 5 8 7</p> <p style="text-align: center;">5 4 6</p> <p style="text-align: center;">9 1</p> <p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">10 6 9 1 – 26 YHWH</p>
--	--	--

Netuno - 26 - 10 - 1 - 27 - 16 - 1 - 17 - 0 – 26 YHWH

Luminus

47 – Amor = Lúcifer – 74

O amor venceu!

15 47 70 = 132 15 6 - 666

O amor Hathor/Lilith

 <p style="font-size: small; text-align: center;">♁ ENAMORADO</p> <p style="font-size: small; text-align: center;">♁ A Indecisão 16</p> <p style="font-size: small; text-align: center;">Vênus 122 - 5</p>	<p>a m o r</p> <p>1+4 +7+2</p> <p>1 4 7 2</p> <p>5 2 9</p> <p>7 2</p> <p>9</p>	<p style="text-align: center;">6+6= 12 = 3</p> <p style="text-align: center;">Amor</p> <p style="text-align: center;">9</p> <p style="text-align: center;">9+3 = 39</p> <p style="text-align: center;">Vau $\aleph = 6$</p> <p style="text-align: center;">V A U</p> <p style="text-align: center;">6 1 6</p> <p style="text-align: center;">6 1 6</p> <p style="text-align: center;">7 7</p> <p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">39 6 77 – 122 Deus de Israel - 5</p>
--	--	---

Xeque mate

24 5 17 21 5 – 13 1 20 5

111

Espírito

???