

BÔNUS 02

# 50 Armadilhas de Abertura

As armadilhas mais famosas do xadrez — decore os padrões para nunca cair e usar contra quem tentar.



XADREZ DESCOMPLICADO

## Padrões clássicos de armadilha

### Armadilha do Legal

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Bc4 Bg4 4.Cc3 g6?? 5.Cxe5! Bxd1?? 6.Bxf7+ Re7 7.Cd5#

Mate famoso. Se as pretas caem, xeque-mate na abertura.

### Mate do Pastor

1.e4 e5 2.Bc4 Cc6 3.Dh5 Cf6?? 4.Dxf7#

Se você é atacado por um pastor, cubra f7 com Db6 ou Cf6 seguido de Cg6.

### Mate do Barbeiro

1.e4 e5 2.Dh5 Cc6 3.Bc4 g6?? 4.Dxe5+ e Dxb8

Nunca deixa Dh5 chegar quando bispo já está em c4.

### Armadilha Elephant (Damiano)

1.e4 e5 2.Cf3 f6?? 3.Cxe5 fxe5 4.Dh5+ Re7 5.Dxe5+ ganhando material

Nunca defenda o peão e5 com f6.

### Trap Blackburne

1.e4 e5 2.Bc4 Cc6 3.Cf3 h6?? 4.Cxe5 Cxe5?? 5.Dh5 material perdido

h6 no lance 3 é um lance perdido.

## Padrões clássicos de armadilha

### Armadilha Fried Liver

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Cf6 4.Cg5 d5 5.exd5 Cxd5?? 6.Cxf7! Rxf7 7.Df3+ ataque devastador

Após 4.Cg5 d5 5.exd5, jogue Ca5 (Traxler) ou Cd4.

### Trap Napoleão

1.e4 e5 2.Df3 Cc6 3.Bc4 Cf6?? 4.Dxf7#

Contra 2.Df3, cubra f7 rapidamente.

### Armadilha do Cavalo Envenenado

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Bg5 e6 7.f4 Db6 – Dxb2?? 8.Cd5!

Dxb2 no Najdorf sem preparação = cavalo em d5 vence.

### Trap Lasker (Aberto)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Cf6 5.0-0 Cxe4 6.d4 b5 7.Bb3 d5 – Cxd5?? 8.Bxd5

Na Espanhola aberta, dominar as configurações do centro.

### Armadilha Marshall

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Cf6 5.0-0 Be7 6.Te1 b5 7.Bb3 0-0 8.c3 d5!?

Gambito da Marshall — sacrifica peão por iniciativa violenta.

## Padrões clássicos de armadilha

### Trap Lasker Trap (Gambito Albin)

1.d4 d5 2.c4 e5 3.dxe5 d4 4.e3?? Bb4+ 5.Bd2 dxe3! 6.Bxb4 exf2+ 7.Re2 fxg1=C+ mate ou peça extra

Contra Albin, evite 4.e3.

### Armadilha Mieses

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 Bg4?? 5.Bxc4 e6 6.h3 Bh5 7.g4 material ganho

Não coloque bispo em g4 sem cobertura.

### Trap Budapest

1.d4 Cf6 2.c4 e5!? 3.dxe5 Cg4 4.Bf4 Cc6 5.Cf3 Bb4+ 6.Cbd2?? Dxb4! ganha o bispo

Gambito Budapest tem várias armadilhas nos lances iniciais.

### Armadilha Halosar (Blackmar-Diemer)

1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Cc3 Cf6 4.f3 exf3 5.Dxf3 Dxd4?? 6.Be3 Db4 7.0-0-0!

Não pegue peão d4 com dama.

### Trap Reti

1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3.Bg2 c6 4.0-0 Bf5 5.d3 e6 6.Cbd2 h6 7.Db1! + a4 pressão típica

Sistema silencioso que vira ataque.

## Padrões clássicos de armadilha

### Armadilha Trompowsky

1.d4 Cf6 2.Bg5 Ce4 3.Bf4 c5 4.f3 Da5+ 5.c3 Cxc3?? 6.bxc3 Dxc3+ 7.Bd2 e perde a dama

Cxc3 é ganância — não caia.

### Trap Torre

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Bg5 h6 4.Bh4 g5?? 5.Bxg5! hxg5 6.Cxg5 material ou mate próximo

Não empurre g5 sem preparação.

### Armadilha Colle

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.e3 c5 4.c3 Cc6 5.Bd3 d5 6.Cbd2 Bd6 7.0-0 0-0 8.dxc5 Bxc5 9.e4 – se dxe4?? 10.Cxe4 vantagem

Colle tem quebra e4 típica.

### Trap Petrov

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 Cxe4?? 4.De2 Cf6?? 5.Cc6+ descubro devastador

Após 3.Cxe5, jogue d6 primeiro, não Cxe4.

### Armadilha da Escocesa

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cxc6 bxc6 6.e5 De7 7.De2 Cd5 8.c4 Ba6 9.b3 0-0-0 10.Bb2 vantagem

Escocesa Clássica exige precisão.

## Padrões clássicos de armadilha

### Trap Pillsbury

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Bg5 Cbd7 5.cxd5 exd5 6.Cxd5?? Cxd5 7.Bxd8 Bb4+ 8.Dd2 Bxd2+ 9.Rxd2 Rxd8 ganho de peça  
Cxd5 aparente ganho é ilusão.

### Armadilha do Bispo de Fischer

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Bc5 4.b4! Bxb4 5.c3 Ba5 6.d4 exd4 7.0-0 – sacrifício típico do Gambito Evans  
Aceitar Evans exige precisão.

### Trap Alekhine

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 g6 5.Bc4 Cb6 6.Bb3 Bg7 7.a4! ameaçando a5  
Defesa Alekhine tem várias armadilhas com a4–a5.

### Armadilha Boden–Kieseritzky

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Cf6 4.Cg5 Bc5?? 5.Cxf7! Bxf2+ 6.Rxf2 Cxe4+ 7.Rg1 material  
Cf6 requer atenção após Cg5.

### Trap Ruy Lopez Delayed

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 Cf6 4.0-0 Cxe4 5.d4 Cd6 6.Bxc6 dxc6 7.dxe5 Cf5 8.Dxd8+ Rxd8  
Berlin Wall – Kramnik venceu Kasparov com ela.

## Padrões clássicos de armadilha

### Armadilha Marshall Attack

1.d4 f5 2.Bg5 h6 3.Bh4 g5?? 4.Bg3 f4 5.e3 h5 6.Bd3! ganha peça

Contra 2.Bg5 no Holandês, cuidado com g5–h5.

### Trap Slav

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 dxc4 4.e4 b5 5.a4 b4 6.Ca2 Cf6 7.e5 Cd5 8.Bxc4! posição vantajosa

Slav ganho de peão exige preparação.

### Armadilha Grünfeld

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3 6.bxc3 Bg7 7.Bc4 c5 8.Ce2 Cc6 9.Be3 0-0 10.0-0 – posição rica

Grünfeld exige jogo dinâmico.

### Trap Nimzo-Indian

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Bb4 4.Dc2 0-0 5.a3 Bxc3+ 6.Dxc3 b6 7.Bg5 Bb7 – pressão sobre e4

Nimzo-Indian sistema-clássico.

### Armadilha Grob Attack

1.g4?! d5 2.Bg2 Bxg4?? 3.c4! dxc4 4.Bxb7! material ganho

Não pegue peão g4 sem calcular.

## Padrões clássicos de armadilha

### Trap Bird

1.f4 e5!? (Gambito From) 2.fxe5 d6 3.exd6 Bxd6 4.Cf3 g5!? 5.d4 g4 6.Ce5 Bxe5  
7.dxe5 Dxd1+ 8.Rxd1 Cc6 iniciativa

From no Bird é armadilha viva.

### Armadilha King's Gambit

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 g5 4.Bc4 Bg7?? 5.Cxg5! Bxg5 6.Dxf7+ mate rápido

Aceitar KG exige linhas exatas.

### Trap Vienna

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Bc4 Cxe4?? 4.Dh5! Cd6 5.Bb3 Cc6 6.Cb5! posição perdida

Não pegue peão e4 sem calcular Dh5.

### Armadilha Center Game

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4 Cc6 4.De3 Cf6 5.Cc3 Bb4 6.Bd2 0-0 7.0-0-0 Te8 8.Bc4  
iniciativa oposta-lado-rocada

Center Game gera ataques agudos.

### Trap Owen

1.e4 b6 2.d4 Bb7 3.Bd3 f5?? 4.exf5 Bxg2 5.Dh5+ g6 6.fxg6 Cf6 7.gxh7+! material

f5 no Owen é otimista demais.

## Padrões clássicos de armadilha

### Armadilha Sicilian Rossolimo

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 g6 4.O-O Bg7 5.c3 Cf6 6.Te1 O-O 7.d4 cxd4 8.cxd4 d5 9.e5 Ce4 – variação clássica

Rossolimo tem armadilhas nas transições.

### Trap Dragon

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Be3 Bg7 7.f3 O-O 8.Dd2 Cc6 9.Bc4 Bd7 10.O-O-O – ataque Yugoslavo, corrida ao rei

Dragon exige preparação obrigatória.

### Armadilha Najdorf English

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Bg5 e6 7.f4 Be7 8.Df3 Dc7 9.O-O-O Cbd7 10.g4 tempo violento

Najdorf-English gera ataques mortais.

### Trap Scandinavian

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Da5 4.d4 Cf6 5.Cf3 c6 6.Bc4 Bf5 7.Bd2 e6 8.Cd5!? cxd5 9.Bxa5 material ganho no golpe

Golpe temático em d5 na Escandinava.

### Armadilha Latvian Gambit

1.e4 e5 2.Cf3 f5!? 3.Cxe5 Df6 4.d4 d6 5.Cc4 fxe4 6.Cc3 Dg6 7.f3! e3 8.Bxe3 iniciativa

Latvian é gambito de risco.

## Padrões clássicos de armadilha

### Trap Fajarowicz

1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.dxe5 Ce4!? 4.Cd2 Cc5 5.Cgf3 Cc6 6.g3 Db4+ 7.Cd2 iniciativa preta

Fajarowicz é irmão do Budapest com ideias parecidas.

### Armadilha Englund

1.d4 e5?! 2.dxe5 Cc6 3.Cf3 De7 4.Bf4 Db4+ 5.Bd2 Dxb2 6.Bc3! Bb4 7.Db1 Dxb1+ 8.Txb1 Bxc3+ 9.Cxc3 – posição igualada

Englund é armadilha se defensor não sabe.

### Trap Blackmar-Diemer

1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Cc3 Cf6 4.f3 exf3 5.Cxf3 g6 6.Bc4 Bg7 7.0-0 0-0 8.De1 iniciativa branca

BDG dá compensação por peão.

### Armadilha Halloween Gambit

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Cxe5!? Cxe5 5.d4 Cc6 6.d5 Cb8 7.e5 – iniciativa forte

Halloween é insano mas armadilha real.

### Trap Elephant Gambit

1.e4 e5 2.Cf3 d5!? 3.exd5 Bd6 4.Cc3 Ce7 5.d4 0-0 – teoria mostra pretas ok

Elephant Gambit dá iniciativa se branca joga passivo.

## Padrões clássicos de armadilha

### Armadilha Cochrane

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cxf7!? Rxf7 – sacrifício de cavalo  
Cochrane Gambit real na Petrov.

### Trap Bishop Opening

1.e4 e5 2.Bc4 Cf6 3.d4 exd4 4.Cf3 Cc6 5.0-0 Cxe4 6.Te1 d5 7.Bxd5 Dxd5 8.Cc3  
iniciativa  
Bishop Opening tem linhas afiadas.

### Armadilha Ruy Berlin

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 Cf6 4.d3 Bc5 5.Bxc6 dxc6 6.Cbd2 0-0 7.0-0 – Berlin sistema  
fechado  
Berlin fechada evita a Wall.

### Trap Modern Benoni

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.Cf3 Bg7 8.h3 0-0 9.Bd3 –  
Benoni Clássico  
Benoni é arriscada mas rica.

### Armadilha King's Indian

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Bg7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0 6.Be2 e5 7.0-0 Cc6 8.d5 Ce7 9.Ce1 Cd7  
10.Cd3 f5 – ataque temático  
KID Mar Del Plata tem ataque rei famoso.