



XADREZ – REGRAS BÁSICAS

INTRODUÇÃO

O xadrez, diferentemente de muitos jogos, não depende de sorte. O desenvolver do jogo não depende do resultado de dados ou das cartas que são tiradas do baralho. O resultado da partida depende das decisões dos jogadores. Entretanto, devido à grande complexidade do xadrez, não é possível prever todas as consequências dos movimentos (exceto quando o jogo ser aproxima do fim).

ORDEM DAS JOGADAS

Assim que as peças forem colocadas no tabuleiro de acordo com suas posições, O jogador que controla as peças brancas começa. Sempre se inicia o jogo com as peças brancas - isso é importante para a anotação do jogo. Depois que as peças brancas fizerem seu movimento é a vez das pretas. O jogo continua com as cores alternando movimentos, as brancas depois das pretas e as pretas depois das brancas.

REGRAS GERAIS DE MOVIMENTO

Um lance consiste em mover uma única peça, de acordo com as regras de movimentação, para uma casa livre ou que esteja ocupada por peça inimiga.

Se uma peça é movida para uma casa ocupada por uma peça inimiga, a peça que está ocupando a casa é removida, e a peça que está realizando o movimento passa a ocupar seu lugar. A peça removida é dita tomada ou capturada. O lance deve ser feito com uma só mão.

Com exceção do Cavalo, nenhuma peça pode realizar seu movimento se seu caminho estiver obstruído por outra peça (própria ou inimiga).

Uma casa é dita controlada por uma peça se a peça pode ocupá-la no próximo lance.

Uma peça é dita ameaçada se estiver ocupando uma casa controlada por peça do oponente.

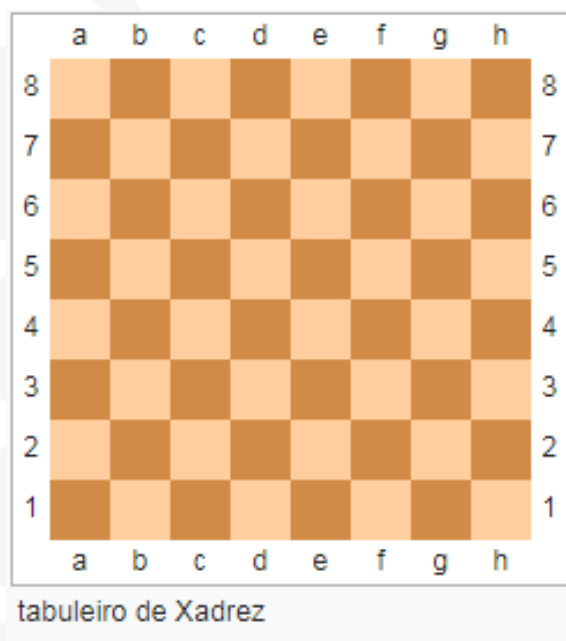


Uma peça é dita protegida se estiver ocupando uma casa controlada por peça de sua própria cor.

Existem algumas exceções a essas regras, que serão explicadas mais adiante: quando um dos jogadores pode mover duas peças em uma jogada (roque), quando uma peça ocupa uma casa desocupada mas mesmo assim realiza uma captura (en passant), ou quando um peão é movido para uma casa e se torna um outro tipo de peça (promoção).

O TABULEIRO

Tradicionalmente, o tabuleiro consiste em um quadrado de oito por 8 casas, totalizando 64. As casas são de cores branca ou preta, alternando entre as duas cores. A última casa, na linha de baixo, à direita de qualquer um dos jogadores é de cor branca, quando o tabuleiro está posicionado corretamente. As oito linhas de casas do tabuleiro são numeradas de 1 a 8, e as oito colunas são nomeadas de a a h.

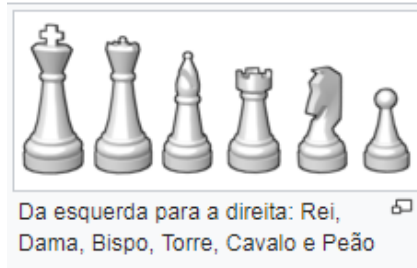


AS PEÇAS

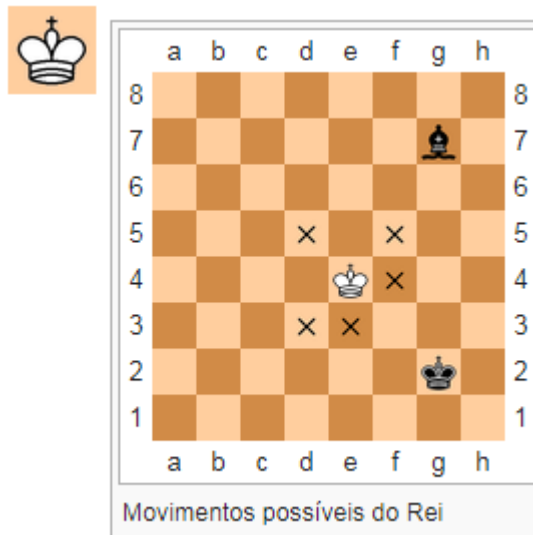
Cada jogador começa a partida com 16 peças, sendo 8 peões, 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, um Rei e uma dama. O movimento de cada uma das peças será descrito a



seguir. Em todos os diagramas mostrados, as casas para as quais a peça em questão pode se mover estão marcadas com um x.



O REI



O rei pode se mover em qualquer direção, mas apenas uma casa (exceto no caso do roque, veja adiante), e com algumas restrições: o rei não pode se mover para alguma casa que esteja controlada por peça adversária.

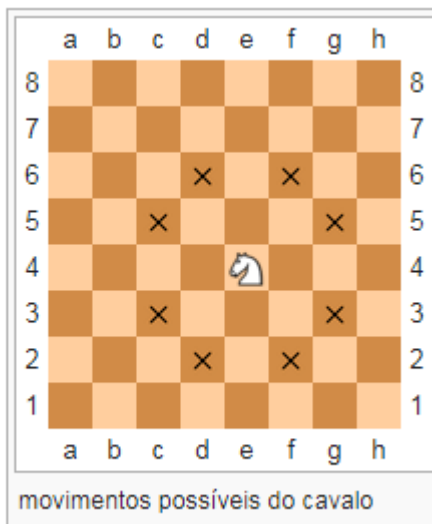
O rei branco, no diagrama, não pode se mover para cima ou para a esquerda, pois assim ficaria em xeque por causa do bispo, e nem na diagonal para a direita e para baixo, pois assim ficaria adjacente ao rei preto.

O rei pode capturar qualquer peça adversária, desde que ela não esteja protegida. A captura se dá da mesma forma que o movimento: a peça tem que estar em uma casa vizinha ao Rei, seja na mesma linha, na mesma coluna, ou na mesma diagonal.



No início do jogo, o rei branco encontra-se na casa e1, e o rei preto na casa e8.

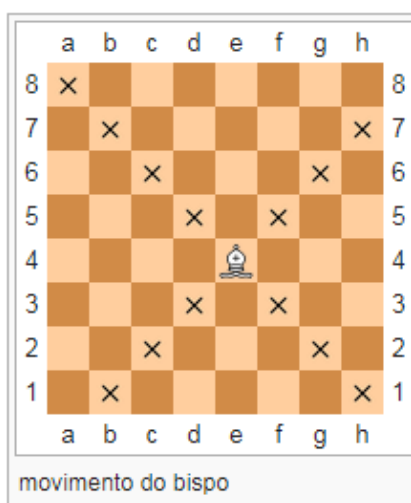
O CAVALO



O cavalo possui um movimento em forma de L; dois quadrados em linha reta (horizontal ou vertical) em qualquer direção, e depois um quadrado em outra direção perpendicular à primeira. O cavalo é a única peça que pode pular sobre as outras peças.

No início da partida, cada jogador possui dois cavalos, os cavalos das brancas ficam em b1 e g1, e os cavalos das pretas ficam em b8 e g8.

O BISPO






O bispo pode andar quantas casas quiser, desde que na diagonal. Cada lado começa o jogo com um bispo em uma casa branca e um numa casa preta. Note que o bispo fica restrito a andar somente por uma das cores no tabuleiro, a em que ele começou. O bispo dessa ilustração, por exemplo, está em uma casa branca, e só pode se mover para casas brancas.

No início da partida cada jogador conta com dois bispos, os bispos das brancas em c1 e f1, os bispos das pretas em c8 e f8. É interessante notar que os bispos andam sempre em casas de mesma cor. Ou seja, o bispo da casa c1 é o bispo das casas pretas, e o bispo de f1 é o bispo das casas brancas, e assim permanecem até o fim da partida. Se um dos bispos for capturado durante a partida, o outro jogador terá um alívio nas casas da cor dominada por aquele bispo, já que o outro bispo não poderá cobri-las.

A TORRE

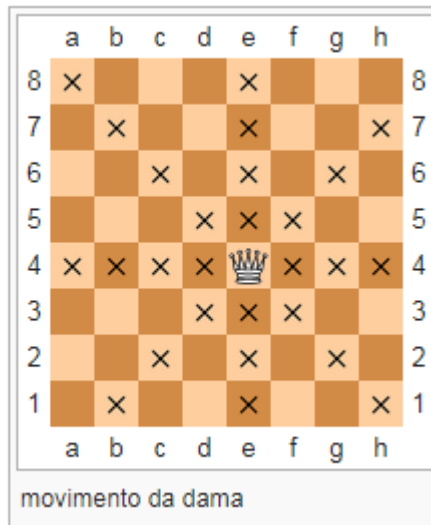


	a	b	c	d	e	f	g	h	
8					x				8
7					x				7
6					x				6
5					x				5
4	x	x	x	x		x	x	x	4
3					x				3
2					x				2
1					x				1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

movimento da torre

A torre pode se mover quantas casas quiser na horizontal ou vertical, mas não pode se mover diagonalmente. No início da partida cada jogador conta com duas torres, as torres das brancas em a1 e h1, as torres das pretas em a8 e h8.

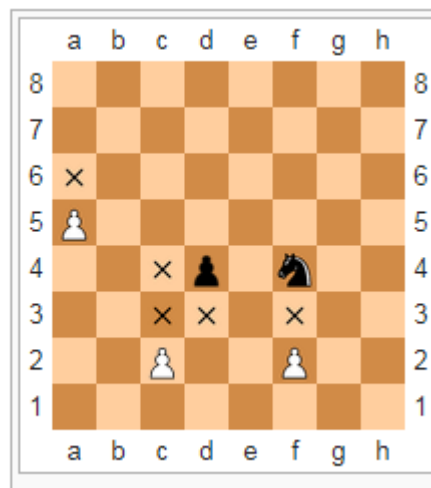
DAMA



A dama (também conhecida por rainha) é a peça mais poderosa, e pode andar quantas casas quiser na horizontal, vertical ou diagonal. Seu movimento pode ser descrito como a combinação do movimento do bispo e da torre.

Cada jogador começa a partida com uma dama, a dama das brancas em d1, a dama das pretas em d8.

O PEÃO



Um peão pode andar apenas uma casa para frente, na mesma coluna. Assim, um peão branco em a5 pode mover-se apenas para a6, e um peão preto em d4, por exemplo, pode mover-se apenas para d3, desde que as casas a6 e d3 no exemplo não

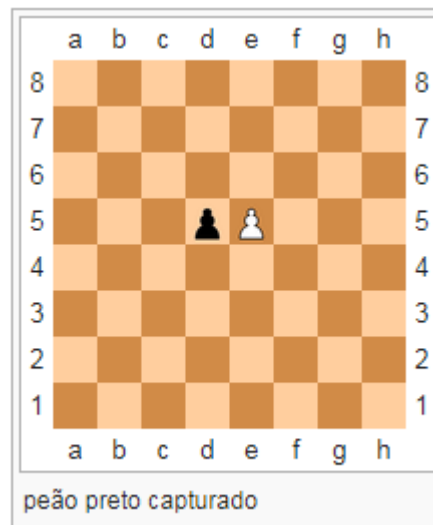
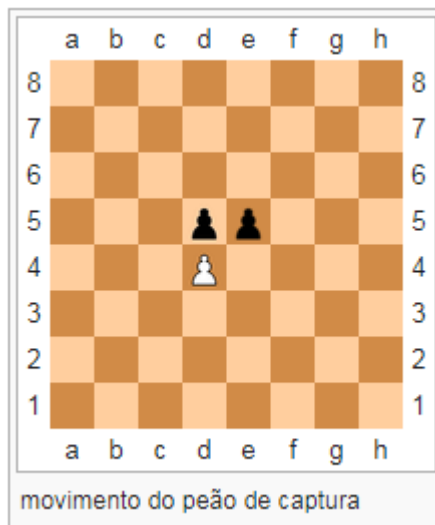


estejam ocupadas. A exceção para esta regra acontece quando o peão está ainda em sua casa inicial, que significa a linha 2 para os peões brancos, e a linha 7 para os peões pretos. Neste caso, o jogador pode optar entre avançar o peão uma casa, ou duas casas. Assim, o peão branco que se encontra em c2 pode, no seu primeiro lance, ser movido direto para c4, desde que as duas casas, c3 e c4, estejam livres. Se houver um peão ou peça na casa diretamente à frente do peão, o mesmo não poderá avançar. Se houver uma casa livre, como o peão em f2 no diagrama, o peão só poderá avançar uma casa.

O movimento de captura que o peão executa é uma outra exceção no xadrez: todas as outras peças executam capturas exatamente da mesma forma que executam deslocamentos. O peão, entretanto, captura com um lance diferente do deslocamento: ele captura a peça ou peão que estiver na sua frente, mas na diagonal. Em outras palavras, um peão em e4 pode capturar uma peça ou peão que esteja em d5 ou f5. Da mesma forma que as outras peças, a captura executada pelo peão é feita movendo o mesmo para a casa da peça capturada, e retirando a peça capturada do tabuleiro. Um peão em e4 que executa uma captura em d5 é colocado em d5, e a peça que estava lá é retirada do tabuleiro.

Por esse motivo, dois peões opostos em uma coluna podem acabar bloqueando um ao outro. Se um peão consegue chegar até a outra extremidade do tabuleiro, ele é promovido. Um peão promovido é substituído, ainda na mesma jogada em que o movimento foi feito, por um cavalo, bispo, torre ou rainha da mesma cor. A peça escolhida não precisa ter sido anteriormente capturada. Assim, um jogador pode conseguir duas rainhas ao mesmo tempo (ou até nove, se conseguir com que seus oito peões sejam promovidos).

Cada jogador começa a partida com 8 peões, todos eles na mesma linha: a linha 2 para o jogador das brancas, e a linha 7 para o jogador das pretas.



Nos diagramas, o peão branco em d4 é impedido de se mover para a frente pelo peão preto que está em d5. O peão branco não pode capturar esse peão preto, mas pode capturar o outro peão preto, em e5, movendo-se diagonalmente para frente e para a direita. O diagrama seguinte mostra a posição após a captura.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

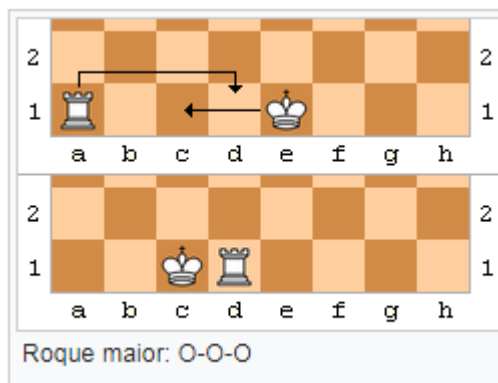
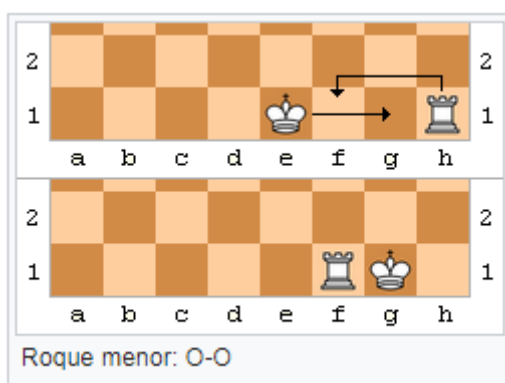
ROQUE

O roque é o único movimento dentro do xadrez em que é permitido que o mesmo jogador mova duas peças em uma só jogada. É um movimento que envolve o rei, e uma das duas torres, além de algumas condições especiais. Para realizar o roque, o rei deve se mover duas casas para um dos lados, e em seguida a torre deste lado é colocada na casa entre a casa em que o rei estava e a casa em que o rei está agora. Parece complicado, mas as figuras ao lado podem esclarecer melhor. Dependendo de qual lado o roque foi realizado, ele pode ser chamado de roque maior (roque grande) ou roque menor (roque pequeno). Para que o roque possa ser realizado, é necessário preencher as seguintes condições:

- Nem o rei nem a torre (neste caso, a torre que participa do roque) podem ter se movido anteriormente.
- movimento não pode ser realizado quando o rei está em xeque.

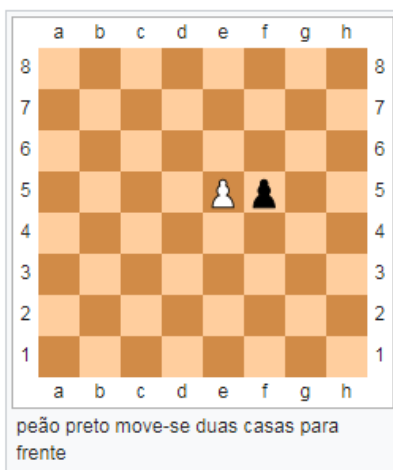
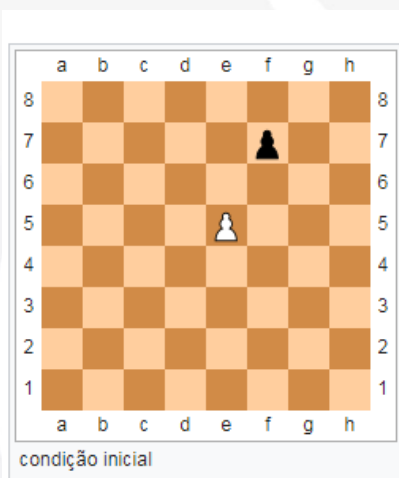


- Nem a casa que o rei passará a ocupar, nem a casa pela qual ele passou para chegar lá podem estar controladas por uma peça inimiga. (note que, como qualquer movimento, o roque não pode ser realizado se colocar o rei em xeque)
- As casas entre a torre e o rei precisam estar desocupadas.



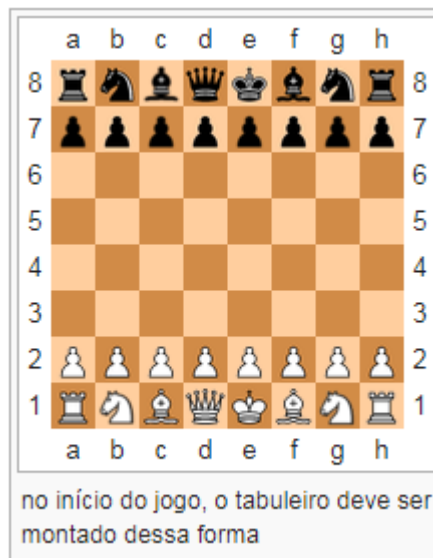
CAPTURA EN PASSANT

Neste movimento, um peão captura outro peão, mas sem passar a ocupar a casa em que o outro estava anteriormente. Quando um peão avança duas casas, mas um peão adversário ameaça a casa pela qual o primeiro peão precisou passar, então o segundo peão pode capturar o primeiro como se ele tivesse se movido uma casa, e não duas. Desde que, é claro, o movimento do peão que realiza a captura seja legal (não deixe o rei em xeque, por exemplo). As ilustrações abaixo mostram como funciona a captura *en passant*:





POSIÇÃO INICIAL DO TABULEIRO



Na posição inicial, cada lado possui oito peões, duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei, que devem ser colocados conforme a figura ao lado. note que, da forma como o tabuleiro é montado, as únicas peças que podem se mover na primeira jogada são os peões e os cavalos.

Existem alguns "macetes" que podem ajudar as pessoas a memorizar como o tabuleiro deve ser montado corretamente:

- **Rainhas devem ficar na sua própria cor:** a rainha branca deve estar em uma casa branca, e a rainha preta em uma casa preta.
- **Bispos ficam em volta da realza:** de um dos lados do rei fica a rainha, e do outro um bispo. Da mesma forma, em um lado da rainha está o rei, e no outro lado, o outro bispo.
- **Rei branco à direita:** Na visão do jogador com as peças brancas, ambos os reis devem estar à direita. Já na visão do jogador com as peças pretas, ambos os reis devem estar à esquerda.



- **Casa branca à direita:** A casa da direita dos dois jogadores tem que ser branca, ou ser da cor clara. É a casa h1 para as brancas, ou a8 para as pretas

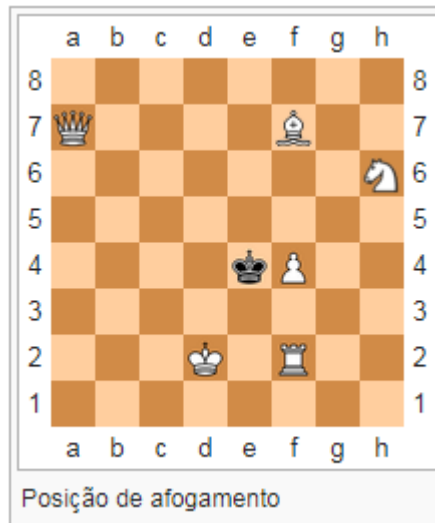
FIM DO JOGO

O jogo pode terminar com um empate ou com a vitória de um dos jogadores. O jogo termina em vitória de um dos jogadores se:

- um dos jogadores conseguir colocar o rei adversário em xeque-mate.
- Caso um jogador desista, então o outro jogador é considerado vitorioso. O gesto simbólico para a desistência é derrubar o próprio rei.

Muitas vezes, o jogo pode terminar empatado, se acontecer, uma dessas possibilidades:

- Os jogadores concordam em terminar o jogo em empate. Uma vez que jogador oferecer um empate, não pode desfazer a oferta.
- Quando um dos jogadores não pode realizar nenhum movimento legal, mas o rei não está em xeque. Essa condição é conhecida também como afogamento, ou pate (do inglês, stalemate).
- Quando nenhum dos jogadores tem peças suficientes para conseguir colocar o rei adversário em cheque-mate (por exemplo: rei vs. rei, rei vs. rei e cavalo, rei vs. rei e bispo).
- 50 movimentos foram realizados sem que nenhuma peça fosse capturada, ou um peão tenha sido movido.
- A mesma posição do tabuleiro, com a vez do mesmo jogador, aparece três vezes durante a mesma partida.



Xeque e Xeque-Mate

O rei é a peça mais importante de cada jogador, embora não a mais poderosa. Se um jogador move uma peça de modo a ameaçar a captura do rei adversário no próximo lance, é dito que esse rei está em xeque. Se o rei de um jogador está em xeque, é obrigatório a este jogador efetuar um lance que mude esta situação - ele é obrigado a tirar o rei de xeque. Existem três maneiras de tirar o rei de xeque:

1. **Capturar** a peça que dá o xeque.
2. **Interpor** uma peça no caminho da peça que dá o xeque.
3. **Mover** o Rei para uma casa em que ele não esteja em xeque.

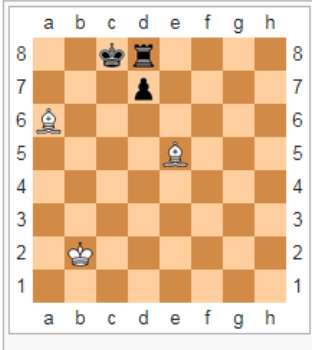
O método escolhido depende da preferência do jogador, e da situação do jogo. Existem casos em que não é possível capturar, ou não é possível interpor — quando o xeque for dado pelo cavalo —, ou quando não é possível mover o rei. Às vezes é possível usar qualquer um dos três métodos, e o jogador deve, então, optar pelo método que lhe traga mais vantagens.

Se o rei está em xeque, mas não existe nenhuma possibilidade de escapar dessa situação, então é dito: xeque-mate. o primeiro jogador que colocar o rei do adversário em uma situação de xeque-mate ganha o jogo. Note que o rei nunca é realmente capturado, por que no caso do xeque-mate não sobra nenhuma jogada legal para o

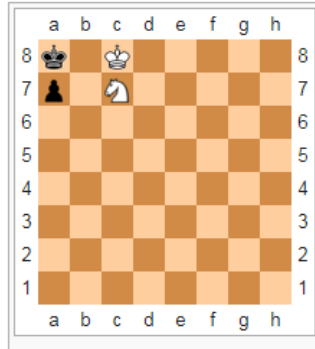


jogador que levou o xeque-mate. Não podendo executar nenhuma jogada legal, a partida termina.

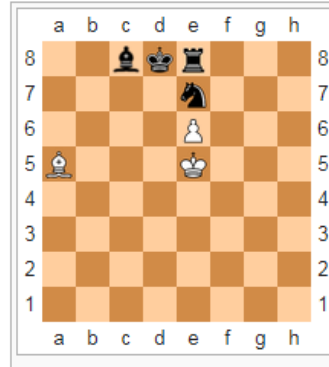
Xeque-mate dado com dois bispos



Xeque-mate dado pelo cavalo,
auxiliado pelo rei



Xeque-mate dado pelo bispo,
auxiliado pelo peão



Xeque-mate dado por duas torres

