

Guião do Jogo | Regulamento

O tabuleiro de xadrez é composto por uma base quadriculada de 8x8, com 64 casas iguais, alternadamente claras (casas brancas) e escuras (casas pretas). O tabuleiro de xadrez é colocado entre os jogadores de forma a deixar a casa à direita de cada jogador de cor branca. No início do jogo, um jogador tem 16 peças brancas e o outro tem 16 peças pretas.

As peças são colocadas no tabuleiro (rei, rainha, torre, bispo, cavalo e peão), as regras são as do jogo de xadrez: o **Rei** move-se uma casa em qualquer direção, a **Rainha** pode mover-se na horizontal, vertical ou diagonal, quantas casas quiserem, a **Torre** move-se na horizontal ou na vertical, quantas casas se quiser; o **Bispo** move-se na diagonal, quantas casas se quiser; o **Cavalo** desloca-se em "L", duas casas numa direção e uma casa na perpendicular, pode saltar outras peças; o **Peão** move-se uma ou duas casas para frente na primeira jogada e uma casa para frente nas jogadas seguintes. Capturam peças adversárias na diagonal.

CAPTURA: Para capturar peças ao adversário move-se a peça para a casa da peça a capturar, retirando a peça do adversário do tabuleiro. No caso dos peões, apesar de se moverem em linha reta, capturam apenas na diagonal, com o alcance de uma casa.

PROMOÇÃO: Quando um peão atinge a oitava linha ele é automaticamente promovido a qualquer peça à escolha de quem o promove (Dama, Bispo, Torre, Cavalo).

ROQUE: O Roque é uma jogada especial onde se podem movimentar duas peças simultaneamente o Rei e a Torre. Existem dois tipos de Roque, o pequeno e o grande mas a técnica é igual em ambos. O Rei movimenta-se duas casas em direção à torre e esta passa por cima do rei colocando-se na casa imediatamente a seguir. O Roque é proibido quando: O Rei ou a Torre já se moveram; o Rei encontra-se em Xeque; uma das casas por onde o Rei passa encontra-se em Xeque.

XEQUE: É a ameaça de captura do Rei por uma peça adversária, obrigando a defender-se movendo-se para outra casa sem ameaça, colocando uma peça entre o Rei e a peça que faz Xeque, ou capturando a peça que está a atacar o Rei.

XEQUE-MATE: É quando ataca o rei de forma a não ter fuga possível, terminando o jogo, vence o jogador que concretiza esta ameaça ao rei adversário. O jogo acaba quando: Um dos jogadores faz xeque-mate, vencendo, um dos jogadores fica "afogado", sendo

empate, a eliminação de peças do tabuleiro leva a uma posição de empate teórico, ou quando o tempo do jogador acaba.

AFOGADO: É a vez de um jogador jogar, o seu Rei não está em Xequê e nenhuma das suas peças se pode mexer.

POSIÇÕES DE EMPATE TEÓRICO: Acontecem quando nenhum dos jogadores tem material suficiente para ganhar o jogo. São posições de empate: Rei contra Rei; Rei e Bispo contra Rei; Rei e Cavalo contra Rei; ou Rei e Bispo ou Cavalo; Rei e dois Cavalos contra Rei, ou quando o tempo do jogador acaba e o adversário apenas tem o Rei e uma dessas peças.