

REGRAS BÁSICAS DO XADREZ

O objetivo final é capturar o rei adversário.

Preparação: Cada jogador começa com 16 peças, dispostas na primeira linha na seguinte sequência: torre, cavalo, bispo, rei e dama (a dama na casa da sua cor), bispo, cavalo e torre. Na segunda linha 8 peões. Note que a torre da direita deve estar em uma casa branca. As brancas começam. Como Jogar A cada vez um jogador faz um movimento. As peças tem movimentação diferenciada, o que faz com que tenham valores diferentes.

Resumo como se comportam as peças:

- Rei - é a peça mais valiosa pois se capturado a partida termina; pode movimentar-se em qualquer direção, mas só uma casa; não pode se mover para uma posição em que possa ser imediatamente capturado
- Dama – é a peça mais poderosa; pode ir para qualquer direção
- Torre – movimenta-se na horizontal ou na vertical
- Bispo – movimenta-se na diagonal
- Cavalo – movimenta-se uma casa na diagonal e uma casa na horizontal ou vertical, afastando-se do ponto de que partiu; é a única peça que pode pular outras no seu caminho
- Peão – movimenta-se uma casa para frente (da posição inicial pode avançar duas casas de uma vez); captura avançando uma casa na diagonal (é a única peça cujo movimento na captura é diferente do movimento normal); nunca pode recuar; se chegar até a última casa de uma fila é promovido a qualquer outra peça (só não um rei)

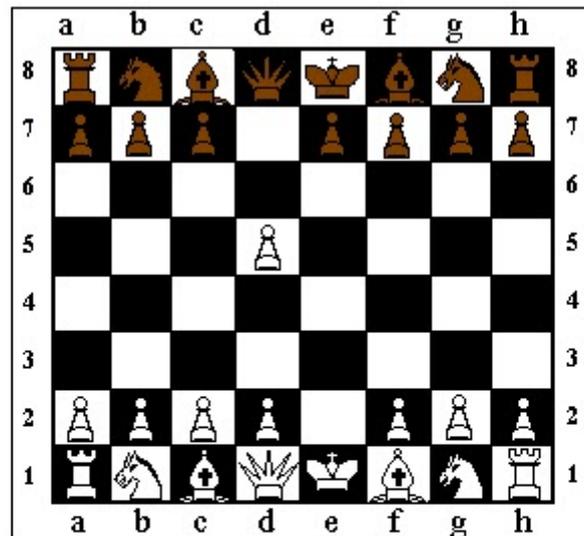
Captura: se dá por substituição; uma peça que tomar o lugar de uma peça adversária a terá capturado; a peça capturada sai do jogo; não é permitido capturar uma peça da sua própria cor. Xeque: quando o rei é ameaçado, está em xeque; se não tiver defesa, é xeque-mate e final de partida. A defesa contra um xeque pode ser de três tipos: mover o rei, capturar a peça que está dando xeque ou colocar uma peça entre a peça que está dando xeque e o rei (a não ser que seja um cavalo, pois ele pode saltar sobre as outras peças). Roque: um movimento especial em que o rei avança duas casas na direção da torre e a torre salta por cima do rei. Pode ser feito com qualquer uma das duas torres, mas para isso é preciso que nem o rei nem a torre tenham ainda se movido. Além disso, é proibido fazer roque quando se está em cheque.

En passant: assim que um peão avança duas casas, se ele parar ao lado de um peão adversário, o peão adversário pode capturá-lo avançando em diagonal, como se o primeiro peão tivesse avançado apenas uma casa e não duas. Final de Partida Se um jogador der xeque-mate no outro, ele vence. Se um jogador não puder mover nenhuma peça mas não estiver em xeque, a partida é considerada empatada. Se um jogador não tiver material suficiente para dar xeque-mate no outro (pelo menos uma dama ou uma torre ou dois bispos ou um bispo e um cavalo ou um peão, que possa ser promovido), também é empate. Ainda é possível que, em qualquer momento do jogo, os dois jogadores de comum acordo considerem a partida como

empatada. Um jogador que achar que não tem mais chance, pode abandonar a partida, dando a vitória ao adversário.

ALGUNS PRINCÍPIOS ELEMENTARES IMPORTÂNCIA DAS PEÇAS: A importância das peças varia de acordo com a posição. Uma peça bem colocada é mais poderosa que uma peça mal colocada. Mas é necessário que o principiante tenha uma noção dos valores das peças para que possa julgar quais trocas lhe serão favoráveis. Um dos meios mais comuns é tomar um peão como unidade para dar valor às outras peças. Os valores então seriam: Dama - 9 a 10 Torre - 5 Bispo - 3 a 3,5 Cavalo - 3 a 3,5 O rei tem valor absoluto, já que sua perda implica na derrota. **A ABERTURA** A seguir, alguns princípios para o decorrer da partida que é importante ter em mente especialmente nos primeiros lances, a fase conhecida como abertura. **Desenvolver as peças:** Levar as peças da posição inicial para posições mais centrais, especialmente os bispos e cavalos. Costuma-se desenvolver pelo menos um dos cavalos antes de mover os bispos. As torres e a dama geralmente são as últimas a serem movidas. Até que a maioria das peças esteja melhor colocada, não se move a mesma peça duas vezes, a menos que isso seja necessário ou possa trazer um benefício imediato. **Procurar ter controle do centro:** Como o valor das peças depende de sua posição e mobilidade, ganhar ou perder espaço no Xadrez é algo importante. É recomendável ter algumas peças ou situadas nas casas centrais ou apontando para elas. Geralmente se avança um dos dois peões centrais duas casas e pelo menos um dos cavalos é movido para a coluna do bispo. **Colocar o rei em segurança:** Uma vez atingido um grau mínimo de desenvolvimento, é importante fazer o roque, porque ele deixa o rei mais protegido, além de colocar uma das torres em jogo. **O MEIO JOGO** Jogados alguns lances, o tabuleiro já está numa posição bem diferente da inicial. No centro há peões e boa parte das peças já está melhor posicionada. O rei está protegido pelo roque. Começa então o meio jogo, a fase onde a grande luta vai ser travada. A seguir, alguns princípios gerais, formulados por William Steinitz, primeiro campeão do mundo de Xadrez, no final do século 19: 1. O exército dominante pode atacar, e deve fazê-lo; caso contrário correrá o risco de perder a vantagem. Deverá atacar o ponto mais fraco da posição do adversário. 2. Aquele que está na defesa deve querer defender-se e fazer temporariamente concessões. 3. Em toda posição equilibrada, os dois lados manobram procurando inclinar o equilíbrio a seu favor. Mas uma posição equilibrada gera outras também equilibradas, caso os jogadores joguem com precisão. 4. A vantagem pode consistir em uma grande e indivisível ou em um conjunto de pequenas. O lado predominante na luta de posições deve acumular pequenas vantagens e transformar as variáveis em constantes. **FINAL DE PARTIDA** Algumas características do final de partida. Final de partida é o período do jogo em que a posição já está bem simplificada, com poucas peças sobre o tabuleiro. 1. O rei tem papel importante: o rei abandona sua posição do roque e se dirige ao centro do tabuleiro, protegendo seus peões e

atacando os do adversário. Controla um bom espaço e impede a penetração das peças adversárias. 2. Tenta-se promover os peões: em geral esse é um dos objetivos principais no final de partida. Com o auxílio de uma nova dama, fica mais fácil decidir a partida.



O Peão diferentemente das demais peças, só come na diagonal, uma casa, tomando o lugar da peça comida. o peão também é a única que não anda para trás.