

DAMA

Jogam-se 2 pessoas

Tabuleiro com 24 peças (12 claras e 12 escuras).

- 1- O tabuleiro será colocado com os quadrados claros da ponta é direita de cada jogador.
- 2- Doze pedras de cada cor para cada um (se quiserem sorteiam as cores das pedras) . Quem ficar com as brancas dará a saída.
- 3- As pedras serão colocadas, nos quadrados escuros, 4 em cada fileira horizontal. As duas do centro ficarão vagas.
- 4- A movimentação, iniciada pelo jogador que está com as duas pedras claras, será em diagonal na direção do campo adversário. O outro fará o mesmo.

Obs.: O jogo será sempre nos quadrados escuros, um de cada vez.

- 5- As peças adversárias deverão ser eliminadas.
 - a) Pode-se “comer” uma pedra quando conseguir saltar de um quadrado para outro, pulando a pedra do adversário.
 - b) Pode-ser fazer o bloqueio para impedir que o outro faça a jogada.
 - c) Se o adversário, por distração, não “comer” uma pedra, ela também será eliminada. (“ assoprada”) .
- 6- O jogo só pode ser feito para frente.
- 7- Pode-se “comer” até todas as pedras de uma só vez, se houver o quadrado vago após a pedra do adversário.
- 8- A “dama” será feita quando o jogador conseguir fazer uma pedra chegar a ultima carreira do outro campo. Será representada colocando-se uma pedra das já eliminadas (da mesma cor) sobre a do jogo.
- 9- A dama pode movimentar-se em todas as direções, nos quadrados escuros. Pode ser movida em mais de um quadrado por vez, porém em linha reta. Só mudarão de direção para “comer” pedras adversárias, tantas quantas houver a sua frente ou atrás, mesmo que as pedras estejam afastadas mais de um quadrado, a “Dama” poderá comê-las.
- 10- Será vencedor o jogador que eliminar todas as pedras do adversário ou bloqueia-las de modo que seja impossível a movimentação.
- 11- Troca de pedras para nova partida

XADREZ

Material Necessário:

Tabuleiro - com 64 casas (8 casas por 8 casas).

32 claras e 32 escuras. A colocação correta do tabuleiro é aquela em que os dois jogadores ficam com uma casa clara a sua direita.

Peças – em nº de 32 (16 brancas e 16 pretas).

Objetivo do jogo: Dar xeque – mate ao rei adversário.

Posição inicial das peças: Partindo da fileira do tabuleiro, do lado de cada um dos jogadores, colocamos as peças na seguinte ordem, da esquerda para a direita: torre, cavalo, bispo, dama, rei, bispo, cavalo, torre. Na 2ª fileira colocamos oito peões.

A dama sempre inicia a partida na casa de sua cor e o rei na cor oposta.

Movimento das peças

Rei: É a peça mais importante. Movimenta-se em todas as direções, uma casa.

Dama: Movimentam-se em todas as direções, quantas casas queira.

Bispo: Não pode mudar nunca a cor da casa. Movimenta-se em diagonal, uma ou mais casas.

Peão: movimenta-se somente para a frente, em linha reta, casa por casa. Ao chegar na última casa (Atravessar o tabuleiro) o peão é promovido, substituído por uma dama, ou torre, ou bispo, ou cavalo.

Cavalo: Anda em “L” duas casas em linha reta e uma para o lado esquerdo ou direito. É a única peça que pode pular sobre as outras.

Captura de peças: Captura-se peças inimigas no sentido do movimento, permanecendo no lugar da peça aprisionada e retirando-a do jogo. Exceção feita ao peão, que se movimenta para frente e aprisiona em diagonal.

Xeque: É um ataque do qual o rei escapa, movimentando-se, ou uma peça interrompe o ataque, ou a peça que está ameaçando o rei é capturada.

Xeque Mate: É o objetivo do xadrez. É a ameaça ao rei a qual ele não consegue escapar. Quem dá o mate vence a partida. Um rei não pode se colocar em xeque ou permanecer em xeque.

Peça tocada é peça jogada, a não ser que seja impossível jogar com a peça. Não é permitido voltar lances.

Cada jogador fará somente um lance de cada vez.

Se um jogador não conseguir movimentar suas peças e não estiver em xeque a partida está empatada.

- As peças brancas sempre iniciam a partida.
- Se um peão estiver na 5ª fileira, e o peão adversário em uma das colunas ao lado, pular duas casas, passando então por uma ameaçada ao peão da 5ª fileira poderá toma-lo deslocando-se para ameaçada (en passant, passagem).
- Considera-se empatada uma partida em que forem repetida 3 vezes (consecutivas) a mesma posição.
- Rei nunca pode chegar perto de rei. No mínimo deve ficar uma casa entre eles.
- Quando o rei e uma das torres, ainda não movimentados, sem estarem ameaçadas, sem peça entre os dois, poderemos fazer o “roque”, ou seja, movimentamos duas casas em direção a torre e colocamos a torre entre a casa inicial e atual do rei. É a única jogada em que se movimentam duas peças de uma mesma cor. É uma jogada que ajuda a esconder o rei.

Considera-se empatada por falta de para dar xeque mate quando ficarem:

- um rei contra um rei e um cavalo;
- um rei contra um rei e um bispo ;
- Rei contra Rei.

Também será considerado empate se um dos jogadores ficar só com rei e o adversário não conseguir dar mate nos próximos 50 lances.

Um jogador pode ganhar a partida com desvantagem de peças, ou com maior número de peças que o adversário desde que dê o mate.