

XADREZ

REF: 2907

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 ultima 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.

