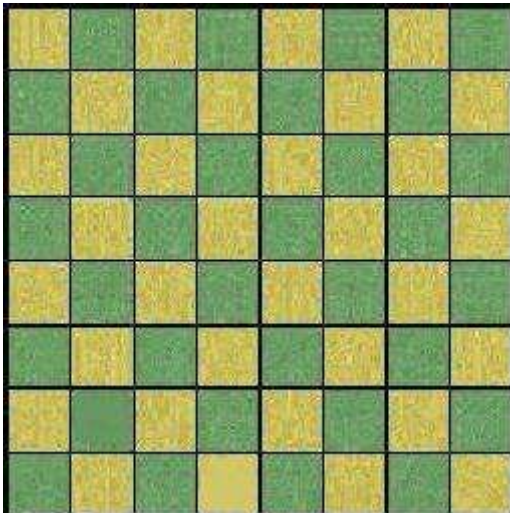


Aprendendo Xadrez

Introdução O jogo sempre ocorre entre 2 oponentes que jogam num tabuleiro de 64 casas alternadamente pretas e brancas (igual ao de Dama).

JOGADOR



JOGADOR

Como você pode ver na figura acima, o tabuleiro é posicionado de modo que a primeira casa à direita de cada jogador seja branca.

Um jogador usa peças pretas e o outro peças brancas sendo que cada um tem no início 16 peças a saber.

8 peões.





2 torres.

2 cavalos.

2 bispos.

1 dama (ou rainha)

1 rei.

 Peão,  Torre,  Cavalo,  Bispo,  Dama,  Rei.

Assim o jogo tem no todo 32 peças de início e a medida que o jogo desenrola um jogador vai "comendo" as peças do outro.

O Rei é a única peça que não é comida e quando é ameaçada diz-se que esta em "xeque".

Um jogador nunca pode expor seu rei a xeque e quando alguém dá xeque

deve informar o oponente disso.

O objetivo é dar "xeque mate" no rei do adversário e quando isso ocorre o jogo acaba. O "xeque mate" é uma situação em que o rei está em xeque e o jogador não consegue fazer nada (em 1 "lance") para tira-lo do xeque sem fazer algo proibido.

O jogador com as peças brancas é por convenção quem sempre começa o jogo.

Disposição inicial das peças

Respeitado o que se disse quanto à orientação do tabuleiro tem-se que:

Os peões ocupam a segunda linha.

O Rei e a Dama ocupam as duas casas centrais da primeira linha ficando a Dama na casa de sua cor.

Nas extremidades da primeira linha vão as torres.

Do lado do Rei e da Dama vão os bispos.

Cada cavalo vai entre uma torre e um bispo.

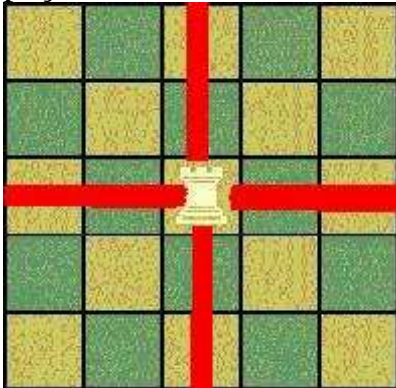


Obs: O Rei de um jogador fica na mesma coluna da do Rei adversário, e o mesmo com as Damas.

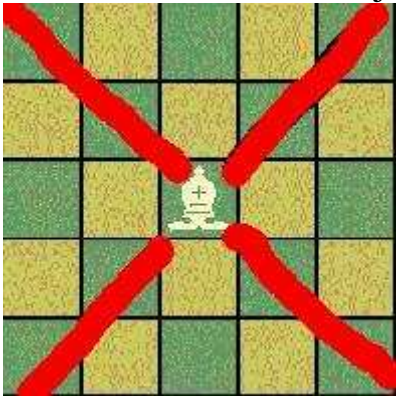
Ou seja, um Rei fica de cara para o outro de modo que a disposição das peças de um jogador é invertida. O desenho acima é uma vista do **Xboard**.

O movimento das peças

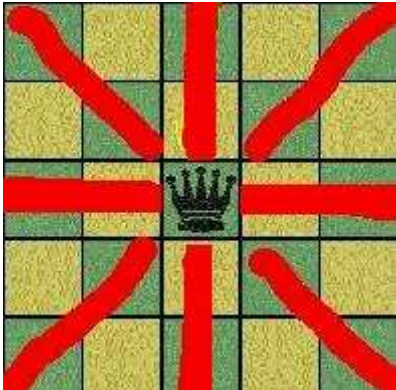
TORRE - Ela se **move** e **come** pelas filas horizontais e verticais do tabuleiro (linhas e colunas) quantas casas tiverem livres e ao comer uma peça adversária fica na casa da mesma.



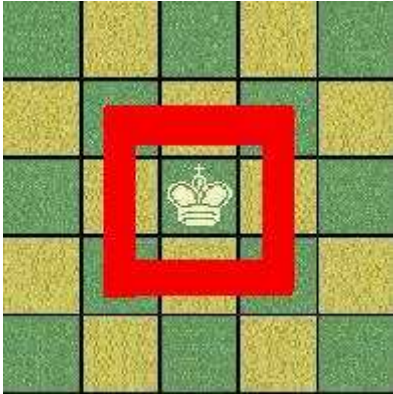
BISPO - Ele se **move** pelas diagonais do tabuleiro quantas casas estiverem livres e **come** do mesmo jeito.



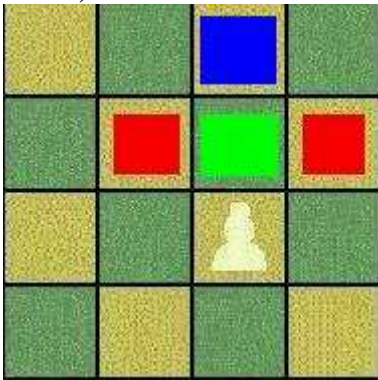
DAMA - Se **move** pelas diagonais, linhas e colunas quantas casas estiverem livres e **come** do mesmo jeito.



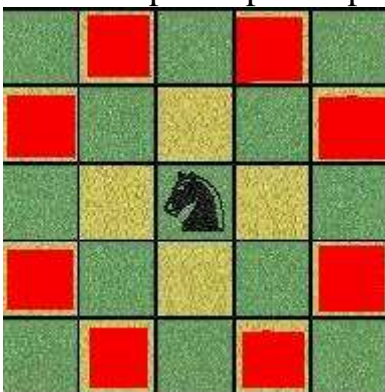
REI - Se **move** e **come** como a Dama mas apenas uma casa por vez.



PEÃO - **Anda** sempre para a frente uma casa por vez se tiver livre mas não come se a casa estiver ocupada. Ele **come** nas diagonais à frente somente uma casa e só pode se mover desse jeito ao comer. No primeiro lance de cada peão é facultado **andar duas casas** para frente (se estiverem livres é claro).



CAVALO- **Anda** duas casas numa direção e uma casa na outra **comendo** uma eventual peça que esteja na ultima casa, formando assim um L, ao andar ele pode "pular" por casas estejam ocupadas .



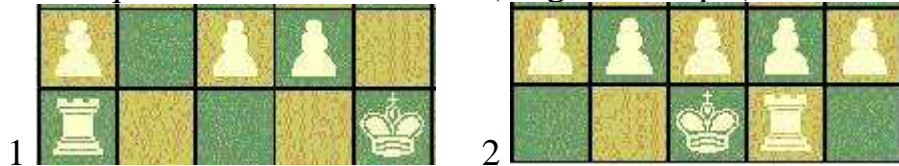
Movimentos especiais

Quando um peão chega no outro extremo do tabuleiro ele **deve** ser promovido a qualquer outra peça exceto Rei podendo assim um jogador ficar com mais de uma dama, mais de duas torres, etc.

Quando o Rei e uma dada torre ainda não foram mexidos e o Rei não estiver em xeque e nenhuma das casas entre o Rei e a dada torre estiver ocupada o jogador pode movendo primeiro o Rei faze-lo andar 2 casas na direção da torre e depois por a torre do outro lado do rei. Chamam a isso de Roque.

O Roque não é permitido se uma ou mais das casas por onde o Rei passa estiverem ameaçadas embora a **torre possa estar ameaçada** e a primeira casa da coluna b também (no caso do grande Roque).

Ex: Roque com a torre da Dama.(ou grande roque)



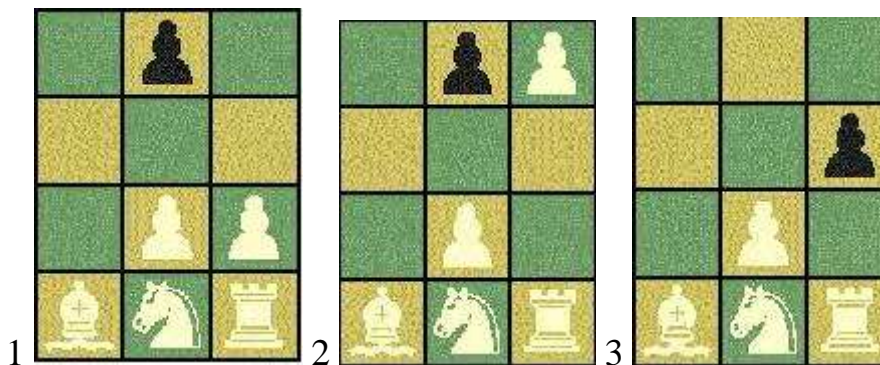
Ex2: Roque com a torre do Rei.(ou pequeno roque)



Obs1: A torre estando ameaçada não impede o roque. Obs2: O pequeno roque é geralmente representado por 0-0 e o grande roque por 0-0-0. Também podem ser representados pelo movimento atípico do Rei.

Se no primeiro lance de um peão o jogador optar por faze-lo andar 2 casas e se fazendo isso ele passar pela casa ameaçada por um peão rival, nesse instante, e somente nesse instante, o jogador rival poderá come-lo fazendo seu peão ir para a casa onde o outro peão teria ficado se tivesse andado uma única casa. É a única jogada do Xadrez onde a peça que come não fica no lugar da peça comida. Chamam essa jogada de "En Passant".

Ex: No exemplo abaixo o peão branco pula duas casas em seu primeiro lance passando por uma casa ameaçada e o peão preto o toma "en passant".



Obs: Todas as figuras usadas são vistas do **XBoard**.

Empate

O empate ocorre quando.

- 1- Se nos últimos 50 lances cada jogador não mexeu nenhum peão e não capturou nenhuma peça.
- 2- A disposição das peças do tabuleiro repetiu-se por 3 vezes ou esta inevitavelmente para se repetir.
- 3- Um dos jogadores não consegue mais se mexer e **não** esta em xeque sendo sua vez de se mexer.
- 4- Ambos os jogadores em comum acordo resolvem dar a partida por empatada.

Coisas que nunca podem ser feitas

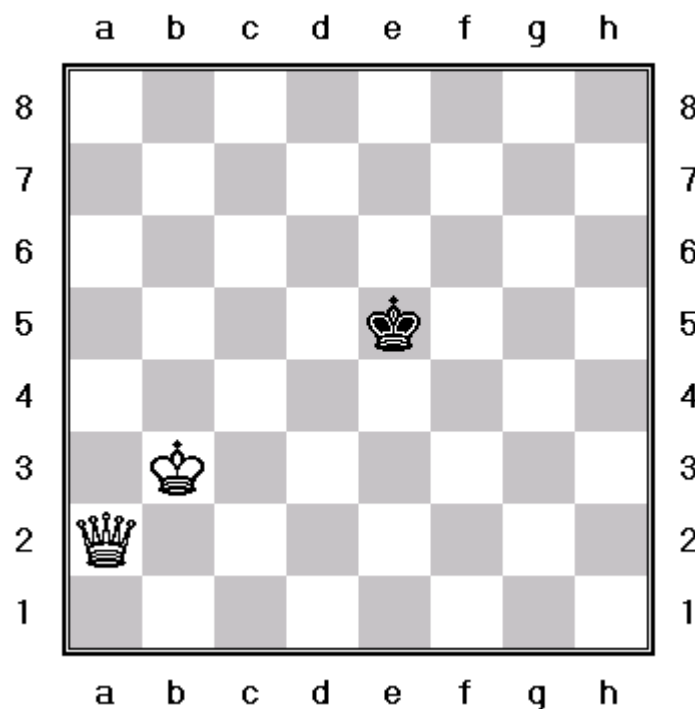
- 1- Um jogador nunca pode comer sua própria peça.
- 2- Nunca se pode encostar um rei no outro rei.
- 3- Uma peça jamais pode sair do tabuleiro a não ser que seja comida.
- 4- Um peão NUNCA come para frente e sempre come para as diagonais da frente.
- 5- Nunca se pode voltar com um peão para traz.
- 6- Nunca se pode "ficar ai" passando a vez para o adversário sem se mover.
- 7- O Rei nunca é comido.
- 8- Não se pode expor o Rei a xeque.
- 9- Não se volta atrás uma jogada feita.

Coisas que sempre tem de ser feitas

- 1- Ao receber xeque deve tentar sair do xeque sem poder fazer qualquer jogada que não seja para isso.
- 2- Um jogador joga e depois o outro alternadamente.
- 3- A peça tocada deve ser mexida a não ser que seja impossível (isso é apenas uma regra muitas vezes flexibilizada em certos jogos).
- 4- Deve se informar o oponente quando se der xeque no mesmo.
- 5- Caso um jogador esteja ou esteve em xeque e ambos não perceberam isso e houve a realização de uma jogada proibida além de prestar mais atenção na próxima vez deve-se voltar o jogo na posição onde ocorreu o xeque.

Mate de Dama - Mates Elementares

O xeque-mate com a dama é o mais rápido dentre os mates elementares devido à sua maior mobilidade de movimento, por jogar tanto em colunas e fileiras, como em diagonais e pelo número de casas que ela domina. Com uma boa técnica chega-se ao mate entre 7 e 9 lances dependendo da posição das peças. A técnica de ataque consiste em levar o rei adversário para uma das casas das bordas do tabuleiro. A técnica de defesa é tentar permanecer no centro (e4, e5, d4, d5) ou o mais próximo dele.



1.Rc4 Outros lances com a Dama também ajudam a iniciar a retirada do rei preto do centro do tabuleiro. Nesta posição é interessante aproximar o rei branco do rei preto.

1...Re4 Seguindo o procedimento de defesa de permanência nas casas mais centrais. Os reis estão em oposição como no mate de torre.

2.De2+ As brancas levarão o rei preto até a coluna h.

2...Rf5 3.Rd5 Novamente posicionando o rei branco, para auxiliar os xeques com a dama.

[3...Rf4](#) [4.Df2+](#) Devido ao seu movimento em diagonal, a dama corta o rei com xeques, mesmo os reis não estando em oposição ideal. O mesmo não ocorre no mate de torre.

[4...Rg5](#) [5.Re5](#) As manobras se repetem até se alcançar as casas das margens do tabuleiro.

[5...Rg6](#) [6.Df6+](#) O primeiro passo foi dado. Resta manter o rei cortado na coluna h, aproximar o rei e dar mate.

[6...Rh5](#) [[6...Rh7](#) [7.Dg5](#) Aqui a dama restringe ao máximo o rei preto, agora é só trazer o rei para dar mate. [7...Rh8](#) [8.Rf6](#) ([8.Dg6??=](#) Esta é uma posição de empate por afogamento que deve-se tomar cuidado.) [8...Rh7](#) [9.Dg7#](#)]

[7.Dg7!](#) O rei preto está preso às casas da coluna h. [[7.Rf4??=](#) ; [7.Rf5??=](#) Estas duas aproximações do rei branco, são um dos perigos de empate por afogamento. O passo correto é cortar o rei preto, de modo que ele tenha pelo menos uma casa para jogar e então aproximar o rei branco para apoiar o xeque-mate.]

[7...Rh4](#) [8.Rf4](#) Pronto ! Para qualquer casa que mova o rei preto leva mate.

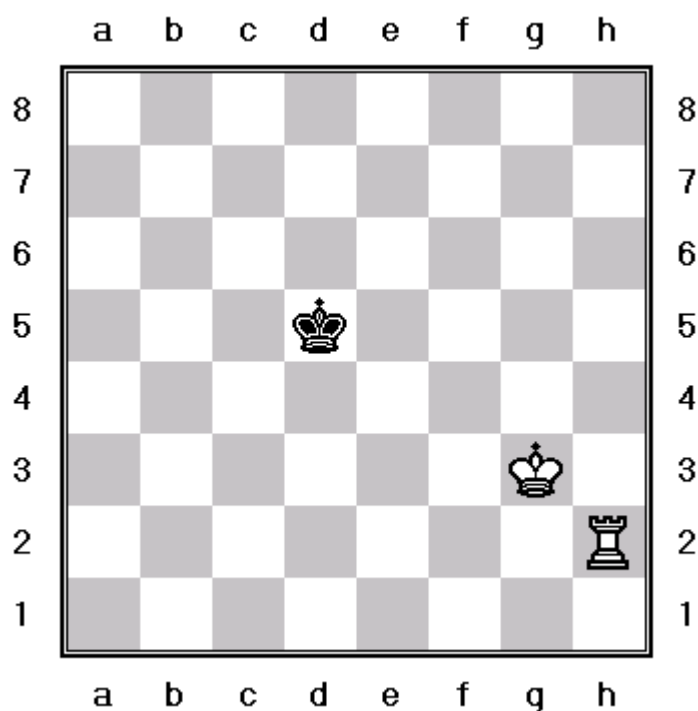
[8...Rh5](#) [[8...Rh3](#) [9.Dg3#](#)]

[9.Dg5#](#) [[9.Dh7#](#)]

Mate de Torre - Mates Elementares



No mate de torre também como no mate de dama deve-se levar o rei preto até uma das casas das bordas do tabuleiro. As manobras já são mais demoradas. O papel do rei combinado com a torre é mais efetiva, pois a dama sozinha pode levar o rei até a casa fatal, mas a torre não. Mas em ambos os mates, é necessário o auxílio do rei para efetivar o mate. A técnica de defesa consiste em permanecer nas casas mais centrais e sempre que possível atacar a torre que o mantém cercado.



1.Rf4 Rd4 2.Td2+ Esta posição irá se repetir, com os reis em oposição e xeques da torre para conduzirem o rei preto até o mate.

2...Rc3 3.Td5 Lance sutil que prende o rei preto.

3...Rc4 4.Re4 A área do rei preto só será reduzida cada vez mais, com a torre apoiada pelo rei.

4...Rc3 5.Td4 Rc2 6.Td3 Rb2 7.Rd4 Com a torre bem posicionada chega a hora do rei branco ajudar a colocar o rei preto nas últimas casas para o mate.

7...Rc2 8.Rc4 Rb2 9.Td2+ O rei preto deve escolher em qual margem irá se posicionar.

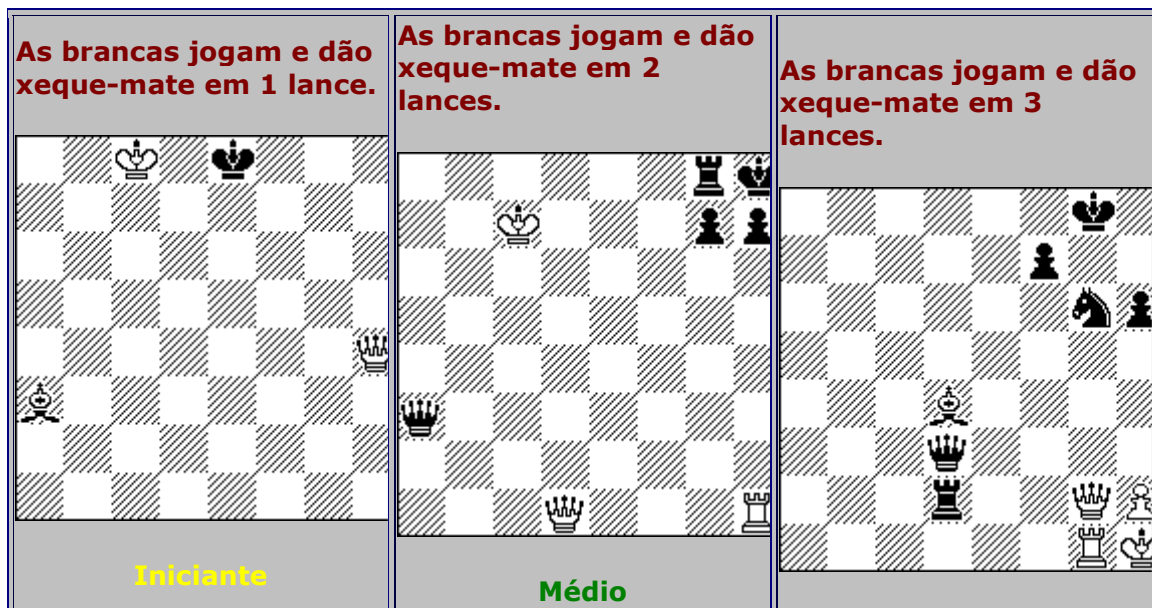
9...Rc1 [9...Ra3 Para este lance as brancas tem uma perda de tempo com a torre que obriga o rei preto a entrar em oposição. Basta jogar em casas seguras na fileira. 10.Tc2 Ra4 11.Ta2#]

10.Rc3 Rb1 11.Th2 Se o rei preto jogar em c1 fica em oposição e a torre dá xeque-mate.

11...Ra1 12.Rb3 Não há mais resistência, a posição ideal das três peças se repete pela última vez.

12...Rb1 13.Th1#

Teste suas habilidades:



Iniciante: 1. De7++

Médio: 1.Th7 Rh7 2.Dh5++

Avançado: 1.Da8 Rh7 2.Dh8 Ch8 3.Tg7++