



Vamos jogar
Xadrez



ALMADA
CAMARA MUNICIPAL



Jogo de Xadrez

Há aproximadamente mil e quinhentos anos, na Índia, surgiu o Chaturanga, que se transformou no atual jogo de xadrez.

Por intermédio de muitas guerras e na busca por novas rotas comerciais, o xadrez foi introduzido nos países ocidentais, e na Idade Média passou por algumas metamorfoses que o conduziram à forma atual.

A característica principal do xadrez praticado na Idade Média era a profunda elitização que sofria, sendo chamado "jogo dos reis e rei dos jogos".

Uma mudança importante deu-se no século XV quando Gutenberg criou a tipografia, possibilitando a impressão de livros de xadrez, como é o caso do *Arte breve y introduccion muy necessaria para saber jugar el Axedrez* (LUCENA, 1497).

No início do século XX, a URSS adotou o jogo de Xadrez como complemento à educação.

Mais tarde com a revolução dos computadores o aparecimento da Internet, os softwares e hardwares tornam-se mais poderosos e imprescindíveis permitindo o acesso em tempo real às partidas jogadas em torneios a nível mundial.



As peças

O Xadrez é jogado com:

8 Peões, 2 Cavalos, 2 Bispos, 2 Torres, 1 Dama e 1 Rei, pretos e com 8 Peões, 2 Cavalos, 2 Bispos, 2 Torres, 1 Dama e 1 Rei, brancos

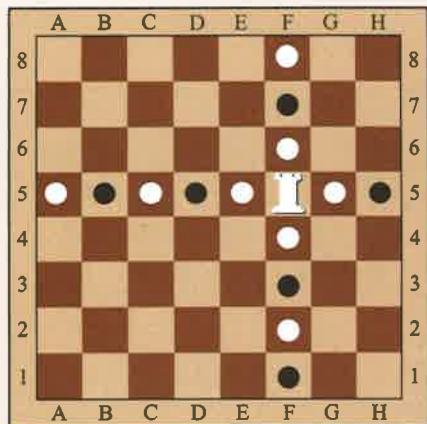


Posição inicial

O tabuleiro do Xadrez é colocado com a casa branca no canto inferior direito.

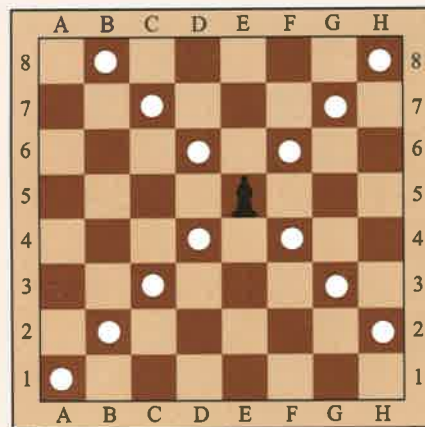
As Torres ficam nos cantos inferior e superior direito e esquerdo, seguem-se os Cavalos e depois os Bispos. O Rei Preto fica na casa branca, o Rei Branco na casa preta e depois as Damas.

Na frente os 8 Peões.



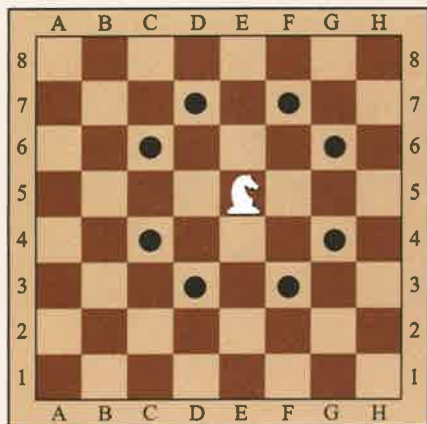
Os Torres

Pelas linhas e colunas até onde puder (e quiser)



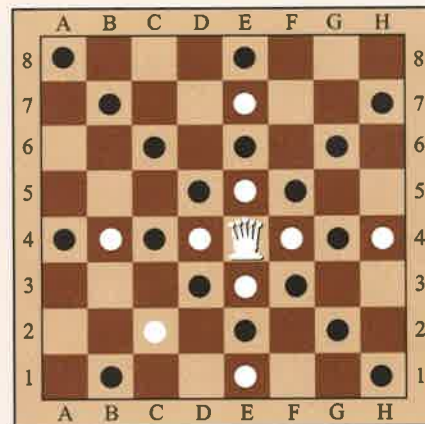
Os Bispos

Pelas diagonais até onde puder (e quiser)



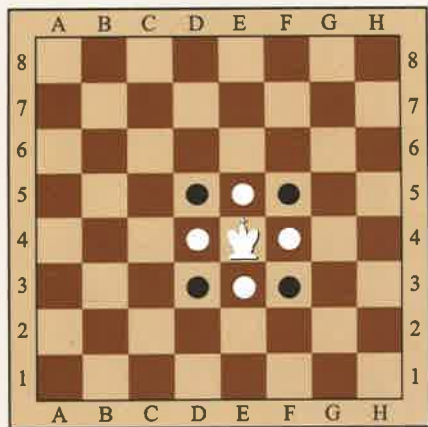
Os Cavalos

Única peça que salta por cima das outras, mesmo por cima das do adversário. Andam em L. Duas casas para um lado e uma para o outro



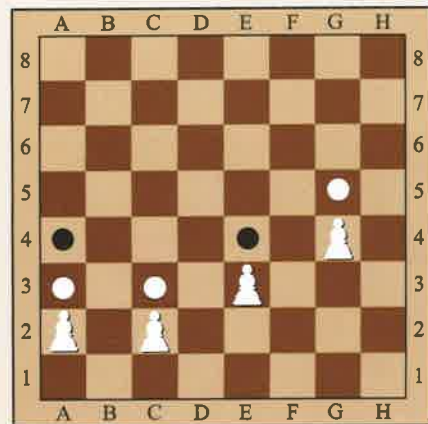
As Damas

Para todos os lados até onde puder (e quiser)



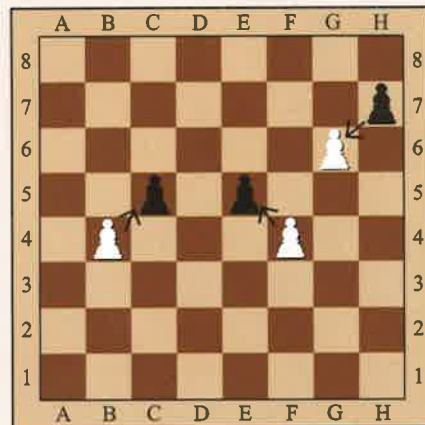
Os Reis

Para todos os lados uma casa de cada vez

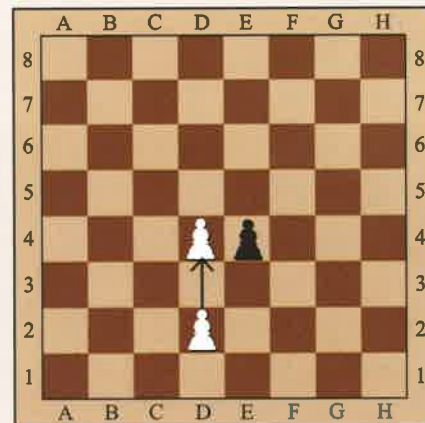


Os Peões

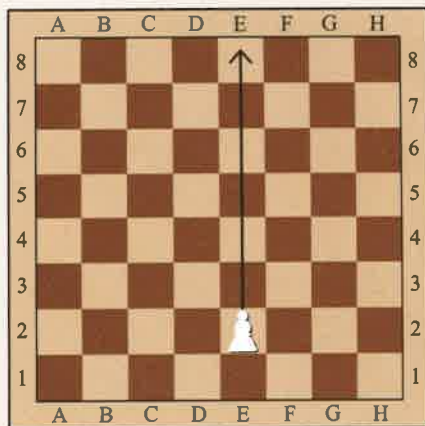
Os peões só andam em frente. Avançam uma casa de cada vez. Na posição inicial podem avançar duas casas



São os únicos que capturam de maneira diferente ao seu movimento: capturam em diagonal uma casa. Não podem avançar quando está um peão (ou peça) na casa da frente.

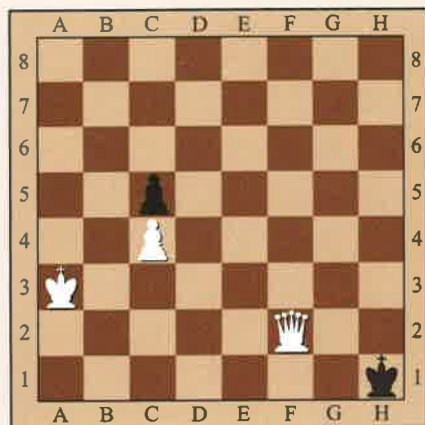


A captura de um peão na passagem acontece só quando o peão abandona a casa inicial, avançando duas casas e fica ao lado do peão adversário



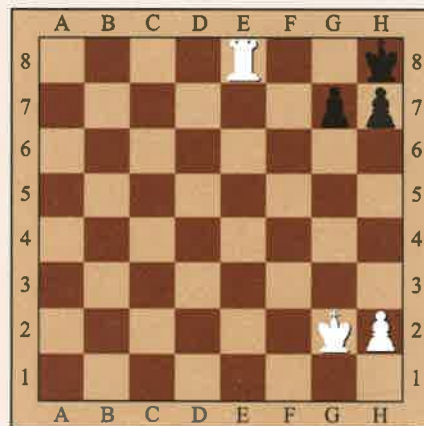
Promoção

Quando um peão atinge a oitava linha (a última) é de imediato promovido a qualquer peça, à escolha de quem a promove



O afogado

Quando um jogador sendo a sua vez de jogar não está em xeque, nem tem movimentos válidos a partida é declarada empatada por afogamento. Também há empate quando uma posição se repete três vezes.



O Xeque-Mate

Quando o rei está em xeque e não tem defesa é xeque-mate. Quem dá xeque-mate ganha a partida.



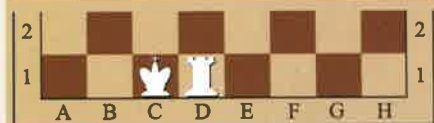
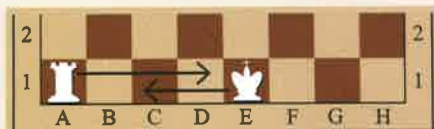
O Roque

Este é um lance do Rei com qualquer das torres da mesma cor situada na mesma fila.

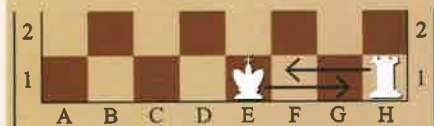
O roque coloca o Rei em segurança e activa a Torre.

O roque tem duas variantes:

o roque grande, também chamado roque da ala de Dama e o roque pequeno, também chamado roque da ala de Rei.



Roque grande



Roque pequeno

Não é possível rocar quando:

- 1 - O Rei já foi movido;
- 2 - A Torre que participaria do roque já foi movida.

O roque está temporariamente proibido quando:

- 1 - O Rei está em xeque;
- 2 - Existem peças entre o Rei e a Torre
- 3 - O Rei terá de passar por uma casa ameaçada por uma peça adversária;
- 4 - O Rei ficará em xeque quando terminado o roque.

O movimento das peças

Condução das partidas

Casa branca à direita, começam as brancas.

Joga um de cada vez apenas um lance; Peça tocada é peça jogada! Em todas as capturas,

A peça que captura passa a ocupar a casa da peça capturada (excepção para a captura de peão na passagem).

O movimento das peças é limitado pela colocação de outras.

Só o cavalo pode saltar por cima de uma casa ocupada. O jogador não pode pôr o seu Rei em xeque. Mas o Rei pode ameaçar e tomar peças se isso o não colocar em xeque.

Algumas regras práticas

- 1 - Na fase de abertura, desenvolver as peças rápida e eficientemente colocando-as nas melhores posições.
- 2 - Evitar jogar a mesma peça duas vezes durante a abertura.
- 3 - As peças devem ser colocadas onde tiverem o mais amplo objectivo, mobilidade e liberdade de movimentos.
- 4 - Desenvolver os Cavalos antes dos Bispos.
- 5 - Fazer logo o Roque, assim uma das Torres participará mais activamente no jogo.
- 6 - Fazer lances que contenham alguma ameaça.
- 7 - Não fazer lances e ataques prematuros.
- 8 - Controlar o centro.
- 9 - Evitar trocas que ajudem a desenvolver as peças do adversário.
- 10 - Não sair com a Dama prematuramente.

Índice

Jogo de Xadrez	3
As peças	4
Posição inicial	5
As Torres	6
Os Cavalos	6
Os Bispos	7
As Damas	7
Os Reis	8
Os Peões	8
Promoção	10
Afogado	10
O Xeque-Mate	11
O Roque	12
O movimento das peças	13

Edição da Câmara Municipal de Almada
Departamento de Acção Desportiva
Programa Desenvolvimento Xadrez 2014
1000 exemplares

