

O BÁSICO DO XADREZ

para você lembrar como jogar

REGRAS

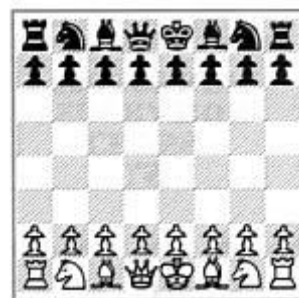
Objetivo

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. Veja em 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 sinal 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 Básico Do Xadrez