**Textos para a página Mundo do Xadrez**

**Index**

**Saiba tudo sobre o Xadrez**

**O que é**

O jogo surgiu no século VI na Índia, com o nome de Shaturanga, que significa “os quatro elementos de um exército”, em sânscrito. “É que todos os componentes das forças militares da época estavam representados”, diz o Mestre Internacional James Mann de Toledo, presidente da Federação Paulista de Xadrez. “A infantaria é formada pelos peões e a cavalaria pelos cavalos. Antigamente havia também carroças (depois trocadas por torres) e elefantes (posteriormente, bispos).” A partir da Índia, o jogo foi para a China e a Pérsia seguindo as rotas comerciais. Aliás, é da palavra persa shah, que significa rei, que vem o nome xadrez. “Os árabes, que conquistaram a Pérsia em 651, se encarregaram de difundir a prática do jogo”, afirma Carlo Callero, secretário-geral da Confederação Brasileira de Xadrez. Eles levaram seus tabuleiros para as terras que invadiram no norte da África e, quando ocuparam Espanha e Portugal entre 711 e 1492, trataram de introduzir a novidade na Europa. Foi nesse período que o xadrez ganhou o formato atual, incorporando elementos típicos da Idade Média, como os poderosos bispos e as torres dos castelos. “Também foi introduzida a rainha, a peça mais poderosa do jogo”, diz James. As regras não se alteraram desde o final do século XIV.

## Curiosidades

• O campeão nacional absoluto mais jovem de todos os tempos e de todas as modalidades esportivas é um jogador de Xadrez. Trata-se do peruano Júlio Granda Zuñinga, campeão nacional aos 6 anos de idade.

• O Xadrez é o único esporte em que uma mulher conseguiu conquistar um campeonato numa competição mista contra homens. Trata-se da campeã húngara Judit Polgar, considerada a melhor jogadora de todos os tempos.

• O jogo o mais longo de xadrez de todos os tempos jogados por jogadores top do ranking teve 269 movimentos de Ivan Nikolic e Goran Arsovic em Belgrado em 1989. Durou mais de 20 horas, e resultou em um empate.

• A palavra "Xeque-mate" vêm da frase persa "Shah Mat", que significa "o rei está morto".

• O primeiro Campeonato de Xadrez registrado aconteceu em Madrid em 1575. Giulio Polerio e Giovanni Ruy derrotaram Leonardo Lopez e Alfonso Ceron em uma série de jogos organizados pelo rei Filipe II.

• O xeque-mate de dois lances, é de fato bem bobo e requer que você ou seu oponente façam lances muito ruins. As brancas devem primeiro avançar o peão-f uma ou duas casas. As pretas devem então avançar o peão-e para liberar a dama. As brancas devem então avançar o peão-g duas casas, permitindo que a dama venha.

**Como Jogar**

## Montagem do tabuleiro:

As peças do xadrez ficam dispostas nas duas primeiras fileiras e em lados opostos, de modo que a primeira casa do lado direito seja branca. Nos cantos de cada fileira ficam as torres, seguidos pelos cavalos, e depois os bispos. A Rainha deve ficar na casa central de sua cor, e o Rei ao seu lado. Os peões, 16 no total e 8 de cada jogador, ocupam a segunda fileira, na frente das peças.

Cada uma das 6 peças tem um movimento, não podendo ser movidas por cima de outras ou ocupar um lugar com uma peça sua (ver [Movimentos](file:///C:\Users\yasso\Documents\Facef\1%C2%BA%20Semestre\Programa%C3%A7%C3%A3o%20de%20Computadores%20I\trab%20pronto\Movimentos.html)).

## Objetivo e jogo:

O objetivo do jogo é capturar o Rei do oponente (Xeque-Mate). Assim, o jogo acaba com a peça capturada ou a desistência do outro jogador, também chamado de Enxadrista. As peças brancas vão primeiro.

A captura das peças é feita pela substituição da peça capturada pela peça captora do oponente.

Xeque: Ameaça ao Rei. Quando uma peça inimiga pode capturar seu Rei na próxima jogada, você é obrigado a mexê-lo de forma que a peça saia de perigo.

Xeque-Mate: Quando não há saída para o Rei. Fim de Jogo.

**Movimentos**

# Movimentos:

## Clique em qualquer casa ocupada

## Peão:

São as peças mais fracas do jogo. Seu primeiro movimento pode ser uma ou duas casas para frente, depois disso só andam apenas uma casa para frente. Mas seu movimento de captura é diagonal e para frente, nunca para trás.

## Torre:

As torres podem se mover tanto na vertical quanto na horizontal e quantas casas quiserem. Movimento de captura igual.

## Cavalo:

Seu movimento é em formato de L, andando duas casas e depois uma lateral. É a única peça que pode se mover por cima das outras. Movimento de captura igual.

## Bispo:

Essa peça anda quantas casas quiser também, porém apenas na diagonal. Movimento de captura igual.

## Rainha:

É a peça mais forte. Ela anda para todas as direções e o número de casas que quiser, não passando por cima de suas peças. Movimento de captura igual.

## Rei:

O rei é a peça-chave do jogo, mas tem um movimento limitado se tornando a mais fraca. Ele anda apenas uma casa por vez e, assim como a dama, em todas as direções, mas nunca pode se colocar em Xeque. Movimento de captura igual.

**Movimentos Especiais**

**Em passant:** Captura especial do peão. Ocorre quando o peão adversário anda duas casas no seu primeiro movimento tentando evitar um confronto com um peão avançado. O adversário faz a captura e ocupa a casa que seu peão ocuparia caso tivesse andado uma casa apenas.

**Promoção do Peão:** Ocorre quando um peão chega a última casa do lado do outro lado do tabuleiro (lado do oponente), assim ele pode ser substituído por qualquer peça do jogo, exceto o Rei.

**Roque:** Na vez de um jogador ele pode mover seu rei duas Casas para um lado e depois mover a torre do canto desse lado para que fique bem do lado do rei no lado oposto. Porém algumas coisas devem ser consideradas: deve ser o primeiro lance do Rei; deve ser o primeiro lance da Torre; não pode haver nenhuma peça entre eles; o rei não pode ficar ou passar por um xeque.