

# Regras do Xadrez 3D

Alexandre Bruno

2019

## 1 Introdução

O Xadrez 3D é um jogo variante do tradicional xadrez que tenta generalizar o tabuleiro, as peças, a lógica de cada peça, a disposição inicial das peças e os princípios do xadrez para 3 dimensões.

Ao todo, o xadrez 3D utiliza 256 peças, 128 brancas e 128 pretas, sendo 12 tipos distintos de peça, arranjadas em dois polos opostos no tabuleiro tridimensional 8x8x8.

Para jogá-lo, você precisará de muita paciência, estratégia e visão espacial, pois, antes de cercar o rei adversário, dezenas e dezenas de peças terão de ser capturadas e, para isso, complexas armadilhas e contra-ataques podem ser organizados combinando as características únicas de cada peça.

## 2 Movimentação das Peças

### 2.1 Clero

Esta é a torre. Seu movimento é análogo ao da torre do xadrez convencional, ou seja, ela se move em linha "reta" para esquerda e para direita, para frente e para trás, para cima e para baixo. Você começa o jogo com 4 torres.

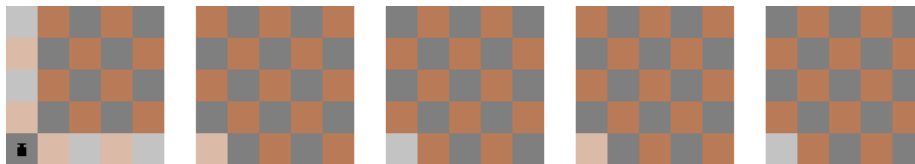


Figure 1: Torre

Este é o padre. Ele se move em diagonais planas, ou seja, o mesmo número de casas em duas direções distintas. Assim, o padre permanece sempre em casas da mesma cor. Cada jogador inicia o jogo com 8 desses.

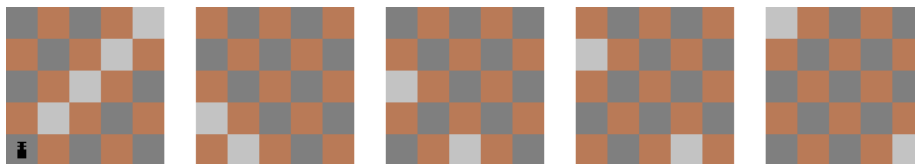


Figure 2: Padre

Este é o bispo do xadrez 3D. Seu movimento é um pouco diferente daquele do bispo tradicional. Por isso, preste atenção. O bispo deve sempre se deslocar a mesma quantidade de casas em todas as três direções, como na figura abaixo. Podemos chamar esse tipo de movimento de diagonal espacial. 4 bispos estarão ao seu dispor quando começar a jogar.

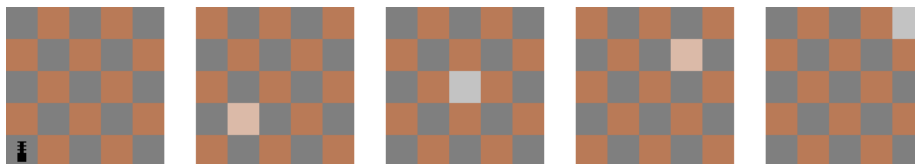


Figure 3: Bispo

Dotadas de movimentos lineares simples, essas peças constituem o seu Clero. Para capturar peças adversárias, os seus clérigos devem ser movidas para a casa ocupada pela peça inimiga. Assim como no xadrez 2D, o deslocamento dos clérigos pode ser limitado pela presença de peças em seu caminho. Essas regras são igualmente válidas para os nobres.

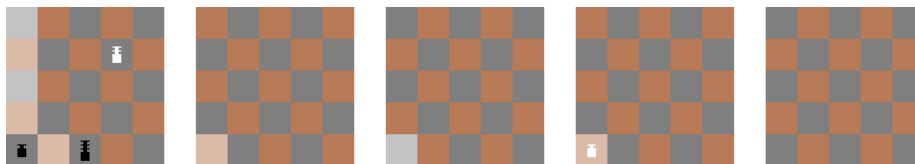


Figure 4: Bloqueio

## 2.2 Corte Real

A movimentação dos nobres surge da composição de movimentos lineares de clérigos. Vejamos:

O Marquês pode se movimentar, ao mesmo tempo, como uma torre e como um padre.

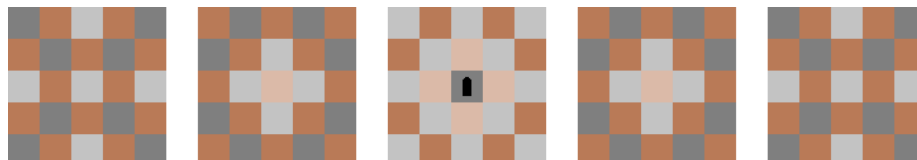


Figure 5: Marquês

O Conde combina os poderes de torre e bispo.

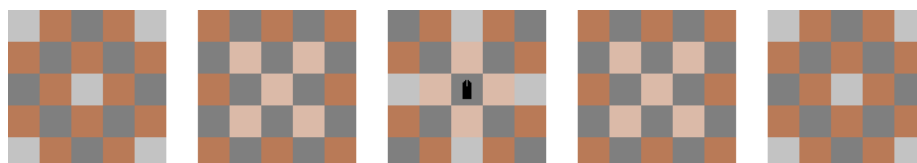


Figure 6: Conde

O nobre capaz de seguir pelos mesmos caminhos que padres e bispos é o Duque.

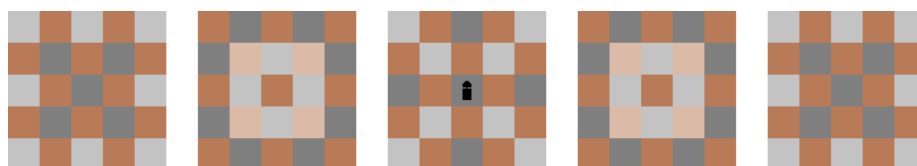


Figure 7: Duque

Você terá 8 de cada um desses nobres no começo do jogo. Além de 3 príncipes ao redor do Rei, que é único e insubstituível.

Os poderosos Príncipes podem se comportar como qualquer um dos clérigos: torre, padre e bispo ao mesmo tempo.

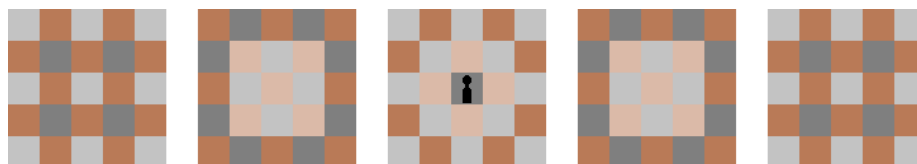


Figure 8: Príncipe

O movimento do Rei pode ser entendido como o movimento de um Príncipe limitado a uma casa por vez ou como um cubo de lado 3 centrado no Rei. O Rei é a peça mais importante do jogo e deve ser defendida a todo custo, pois, caso ele seja capturado, todo o seu exército desmoronará e a batalha será imediatamente perdida.

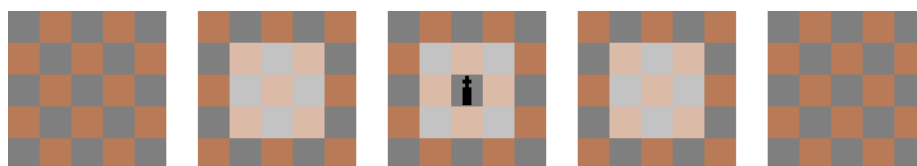


Figure 9: Rei

## 2.3 Animais

O cavalo continua se movimentando da mesma maneira que no xadrez plano. Ele galopa por um caminho em forma de L em qualquer direção ou plano do espaço, sempre mudando de cor. Você partirá com 8 cavalos.

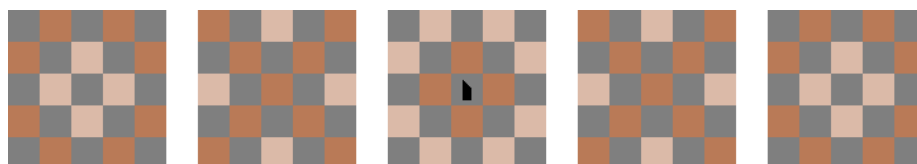


Figure 10: Cavalo

Agora você contará também com elefantes. Com um passo maior, vão mais longe que os cavalos. Por se movimentarem de maneira exclusivamente tridimensional, o caminho que fazem não se assemelha a nenhuma letra de nosso alfabeto. Porém, podemos dizer que os elefantes se deslocam 2 casas numa direção, uma noutra direção e mais uma na direção restante, como na figura abaixo. Perceba que ele nunca muda de cor. 8 deles te acompanharão.

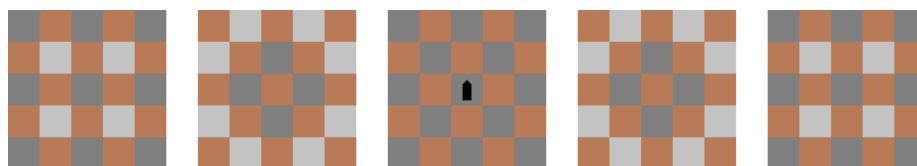


Figure 11: Elefante

Excelentes para emboscadas, suas 4 águias voam 2 casas numa direção, 2 noutra direção e mais uma na direção restante. Ou seja:

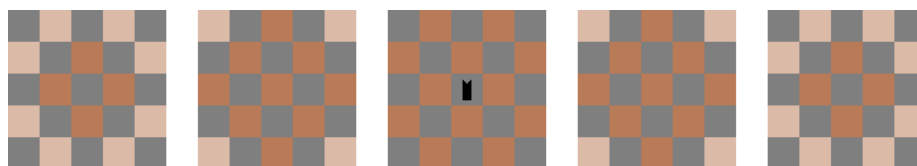


Figure 12: Águia

Os animais são capazes de pular ou de voar sobre obstáculos, por isso nada pode limitar o seu movimento, exceto as bordas do tabuleiro.

## 2.4 Infantaria

Seus 64 peões iniciais constituem a sua infantaria. Eles ocupam um plano inteiro do tabuleiro, protegendo todas as suas outras peças no momento inicial do jogo. E são regidos pelas mesmas regras que os peões do xadrez típico.

O peão pode se deslocar sempre uma casa na direção do polo inimigo, a menos que a casa à sua frente já esteja ocupada.

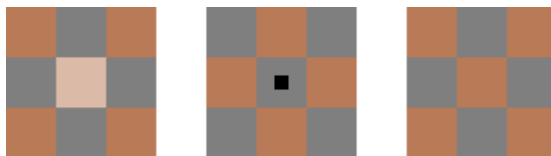


Figure 13: Peão

Para capturar, a peça de cor oposta tem de estar nas laterais imediatas da casa à frente do seu peão. Veja as casas marrons destacadas na figura abaixo. Em caso de captura, o seu peão passará a ocupar a casa da peça capturada.

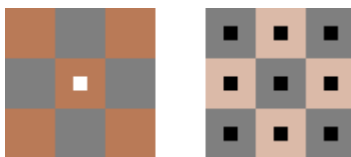


Figure 14: Captura

Um peão em sua posição inicial pode saltar duas casas à frente, contanto que nenhuma das duas casas à frente estejam ocupadas.

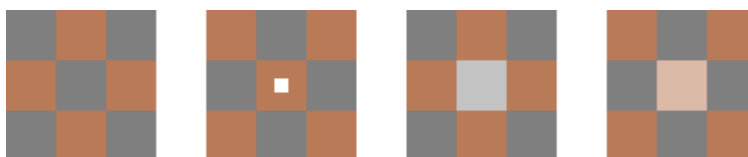


Figure 15: Salto Duplo Inicial

Se, ao realizar esse salto duplo, seu peão ficar vizinho lateral de um peão adversário, esse peão poderá capturar o seu como se você tivesse realizado um movimento simples. Porém, essa jogada somente é permitida se for feita imediatamente após o salto duplo do seu peão. Na figura abaixo, peão preto pode capturar peão branco, que deu um salto duplo inicial, e ocupar uma posição mais adiante na mesma jogada. Esse movimento característico do peão é chamado de *En Passant*. (Ainda não implementado)



Figure 16: *En Passant*

O peão termina sua jornada quando chega ao fim do tabuleiro, ou seja, no último plano que ele pode alcançar. No mesmo instante, o peão é substituído por qualquer peça de mesma cor, exceto pelo rei, que o seu jogador desejar. (Ainda não implementado)

Essas são as regras básicas de Xadrez 3D. Aproveite para treinar e montar estratégias enquanto joga com seus amigos e para se inspirar e criar suas próprias variações de xadrez plano e de Xadrez 3D.

Bons Jogos!