MENU: Início; Sobre; Jogar;

Introdução

Xadrez é um jogo que exige um bom raciocínio estratégico para o desenvolvimento de jogadas que terão efeitos de médio e longo prazo no decorrer da jogatina. É um ótimo exercício para a mente e também muito divertido e satisfatório.

O objetivo do jogo é dar xeque-mate, que é a jogada que cerca o rei e impede que ele se movimente no tabuleiro.

Peças

O jogo de Xadrez é composto por dezesseis peças, sendo oito peões, duas torres, 2 cavalos, 2 bispos, uma dama e um rei.

...Imagem de um tabuleiro e imagem das peças

Organização e orientação do tabuleiro

No tabuleiro de xadrez, as colunas são nomeadas por letras, indo da letra “A” até a letra”H”. Já as linhas são numeradas por números do ”1” ao “8”. Assim, é possível se estabelecer as coordenadas “X” (nomeadas pelas letras) e “Y” (nomeadas pelos números). Por padrão, as linhas 1 e 2 são sempre ocupadas pelas peças claras, já as linhas 7 e 8, pelas peças escuras.

Por exemplo, com base na posição inicial, o rei das peças claras está na casa e1, já a dama das peças escuras está na casa d8. Desse modo, fica fácil localizar as peças no tabuleiro e planejar as jogadas.

Movimento das Peças

Peões: movem-se apenas para a frente e uma única casa por jogada e só capturam na diagonal. Entretanto, em seu primeiro movimento, o peão pode avançar duas casas numa mesma jogada.

Torres: movem-se em linha reta e por quantas casas o jogador quiser por jogada.

Bispos: movem-se na diagonal e por quantas casas o jogador quiser por jogada.

Cavalos: o cavalo avança duas casas em linha reta, para qualquer direção e, depois, mais uma casa para o lado, pode ser qualquer um dos dois lados, desde que ele não esteja ocupado por uma peça do próprio time. O cavalo tem a habilidade de saltar as peças das duas primeiras casa percorridas, sejam elas peças do próprio time ou do time adversário, e a captura é feita quando a peça adversária está na última casa. O cavalo percorre o tabuleiro com movimentos em “L”.

Dama: também chamada de rainha, é, sem dúvida, a peça mais forte do jogo, move-se em linha reta e na diagonal, podendo se deslocar por quantas casas o jogador quiser, dede que seja num mesmo sentido, ou seja, ou só em linha reta ou só na diagonal.

Rei: é a peça principal e, assim como a dama, anda em todas as direções, mas uma só casa por jogada. O jogador deve proteger o seu rei e encurralar o rei adversário.

Xeque e Xeque-mate

Quando o rei é atacado por uma peça adversária, ele fica em xeque; nesse caso, o jogador pode tentar interceptar o ataque com outra peça, capturar a peça que está atacando ou movimentar o rei para salvá-lo. O jogador não pode movimentar outra peça senão para tirar o rei do xeque.

Se o rei for impossibilitado de se livrar de um ataque, seja por meio do movimento do próprio rei ou de outra peça que o safe, ocorre o famoso xeque-mate e a partida encerra-se.

Movimentos especiais

Captura en passant

En passant é o movimento especial de captura de um peão por outro peão.

Como já dito, o peão pode avançar duas casas no seu primeiro movimento. Quando esse movimento é realizado e o peão finaliza seu movimento ao lado de um peão inimigo, este pode capturá-lo como se o peão que realizou o duplo avanço estivesse à sua frente. Entenda melhor observando a imagem.

...Tirar imagem do jogo xadrez do celular

Roque

Roque é o movimento especial do rei executado uma das torres. Nele, move-se o rei duas casas em linha reta para a esquerda ou direita e move-se a torre para a casa imediatamente anterior, deixando, assim, rei e torre lado a lado.

O roque só pode ser realizado se a torre e o rei não tiverem sido mexidos, se nenhuma casa por onde o rei e torre forem passar estiver ameaçada por peças inimigas, se o rei não ficar em xeque após o roque e se o caminho entre rei e torre estiver vazio.

...imagem do jogo xadrez

RODAPÉ:

topo; sobre; ícones

Referências

Desenvolvido por Gustavo

O cavalo se encontra em e5 e como já dito, ele pode percorrer duas casas em linha reta e uma para o lado, sendo, nesse caso, possíveis as rotas:

Percorre f5 e g5; ficando em g4 ou g6

Percorre e4 e e3; ficando em d3 ou f3

Percorre d5 e c5; ficando em c4 ou c6

Percorre e6 e e7; captura peão em d7 ou f7

1. Peão claro de e2 vai para e4, avançando, com esse movimento, duas casas.
2. Peão claro em e4 emparelha-se com peão escuro de f4.
3. Peão de escuro vai de f4 à e3 executando a captura em passant, como se o peão branco estivesse em e3.