

REGRAS

CONHECES AS PEÇAS DO XADREZ?



O MOVIMENTO DAS PEÇAS

REI: Move-se em todas as direções apenas uma casa.

DAMA: Move-se em todas as direções (linhas, colunas e diagonais), sem limite.

TORRE: Move-se nas linhas e colunas, sem limite.

BISPO: Move-se nas diagonais, cada bispo numa casa de cor diferente, sem limite.

CAVALO: : O cavalo tem um movimento especial que parece a letra "L". O cavalo movimenta-se 2 casas para frente ou para trás e em seguida 1 casa para a direita ou para a esquerda, ou 2 casas para a direita ou para a esquerda e em seguida 1 casa para frente ou para trás. O cavalo é a única peça do xadrez que pode saltar por outras peças.

PEÃO: Na primeira jogada pode avançar uma ou duas casas, depois só pode avançar uma casa de cada vez. Esta é a única peça que não pode andar para trás.

LANCES

CAPTURA: Para capturar peças ao adversário move-se a peça para a casa da peça a capturar, retirando a peça do adversário do tabuleiro. No caso dos peões, apesar de se moverem em linha reta, capturam apenas na diagonal, com o alcance de uma casa.

"EN PASSANT": É um movimento especial de captura do Peão no jogo de xadrez. No avanço de duas casas do peão, caso haja um peão adversário na coluna adjacente na quarta fila para as brancas, ou quinta para as pretas, este pode capturar o peão como se "de passagem", movendo-o para a casa por onde o peão capturado passou sobre. A captura "en passant" pode ser feita imediatamente após o peão ter sido jogado duas casas, caso contrário o jogador adversário perde o direito de fazê-lo posteriormente.

PROMOÇÃO: Quando um peão atinge a oitava linha ele é automaticamente promovido a qualquer peça à escolha de quem o promove (Dama, Bispo, Torre, Cavalo).

ROQUE: O Roque é uma jogada especial onde se podem movimentar duas peças simultaneamente o Rei e a Torre. Existem dois tipos de roque, o pequeno e o grande mas a técnica é igual em ambos. O Rei movimenta-se duas casas em direção à torre e esta passa por cima do rei colocando-se na casa imediatamente a seguir.

O **Roque** é proibido quando: O Rei ou a Torre já se moveram; o Rei encontra-se em Xeque; o Rei passa por uma posição Xeque.

XEQUE: É a ameaça de captura do Rei por uma peça adversária, obrigando a defender-se movendo-se para outra casa sem ameaça ou protegendo-se por outra peça.

XEQUE-MATE: É quando se ataca o rei de forma a não ter fuga possível, terminando o jogo, vencendo o jogador que concretiza esta ameaça ao rei adversário.

O jogo **acaba** quando: Um dos jogadores faz xeque mate, vencendo, um dos jogadores fica "afogado", sendo empate, a eliminação de peças do tabuleiro leva a uma posição de empate teórico

AFOGADO: É a vez de um jogador jogar, o seu Rei não está em Xeque e nenhuma das suas peças se pode mexer.

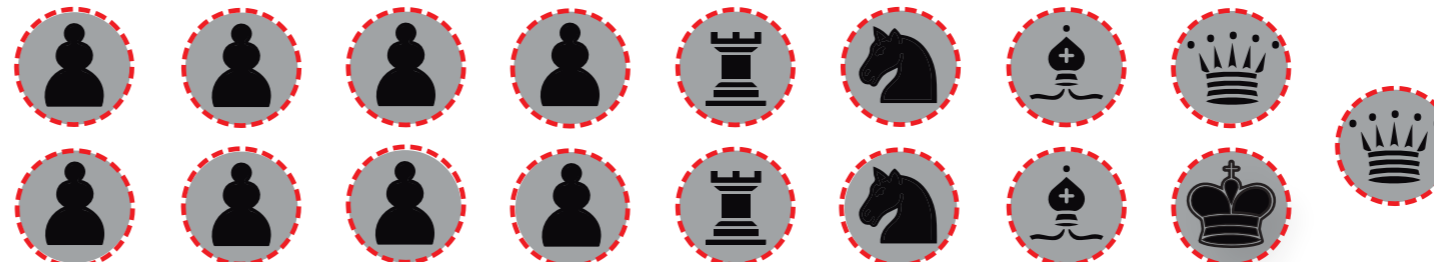
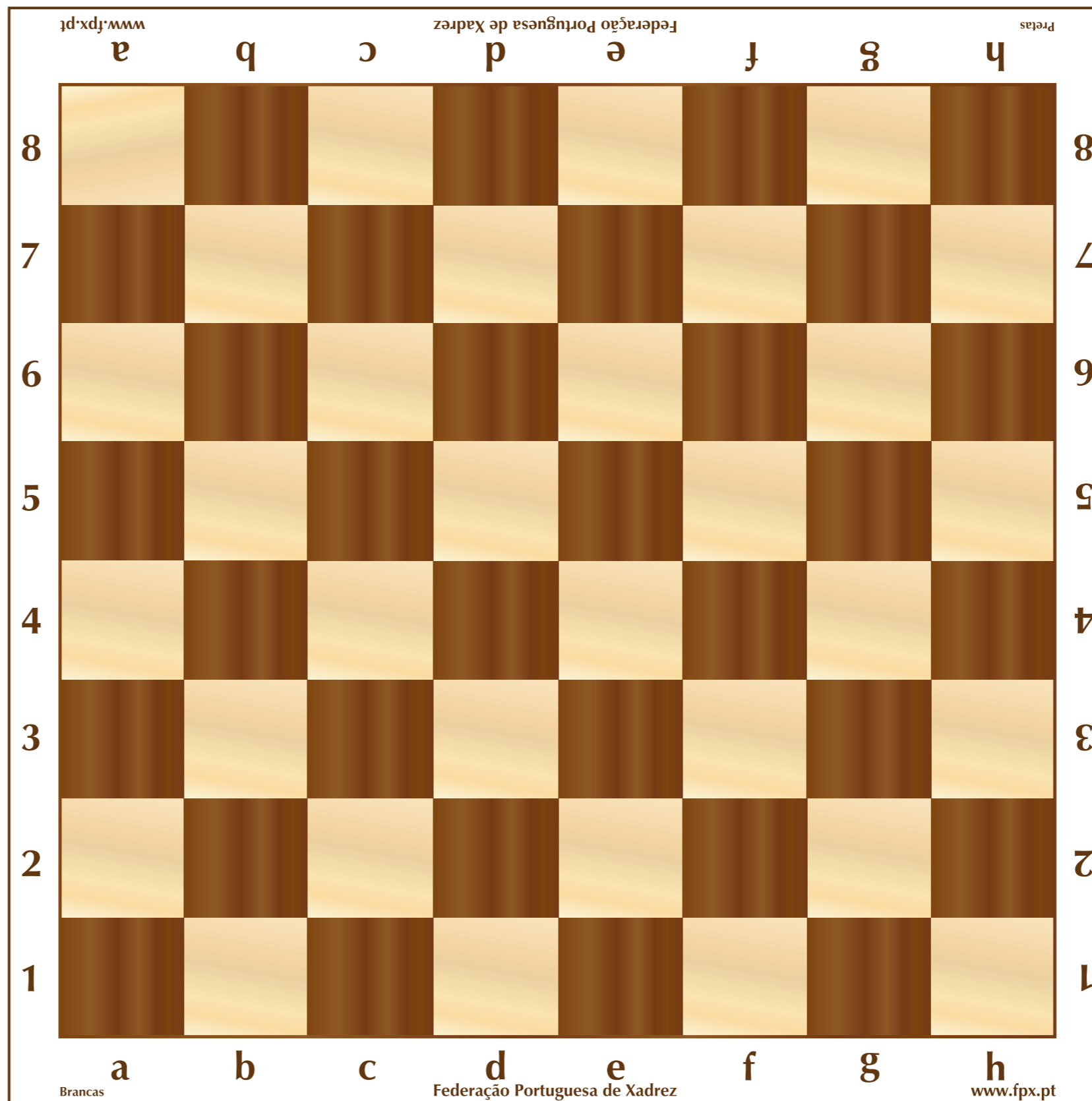
POSIÇÕES DE EMPATE TEÓRICO: Acontecem quando nenhum dos jogadores tem material suficiente para ganhar o jogo. São posições de empate: Rei contra rei; Rei e bispo contra rei; Rei e cavalo contra rei; ou Rei e bispo ou cavalo; Rei e dois cavalos contra rei.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE XADREZ



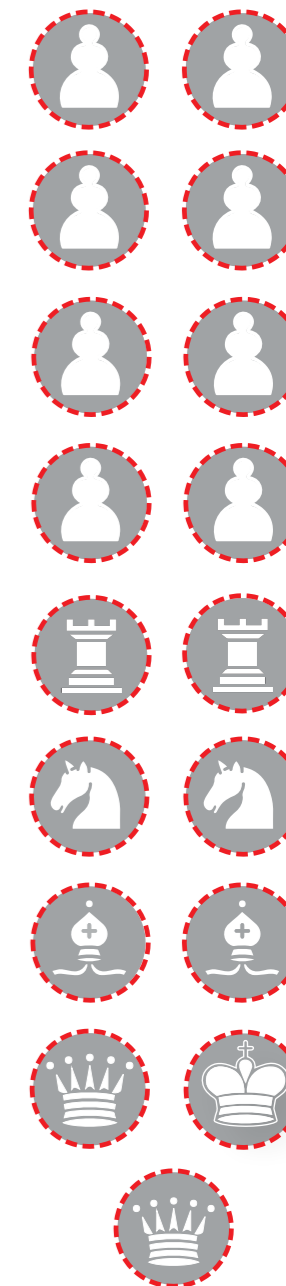
Desporto Escolar



SUGESTÃO

1. Podes colar o teu novo tabuleiro em cartão para ficar mais resistente.

2. Cola as peças em botões com o diâmetro de moedas de 2 cêntimos e joga com os teus amigos de forma mais divertida.



INSTRUÇÕES:

1. Recorta o Tabuleiro com uma tesoura. ✂

2. Retira as regras pelos tracejados a vermelho e aprende a jogar.

3. Recorta as peças e coloca-as em posição de jogo.