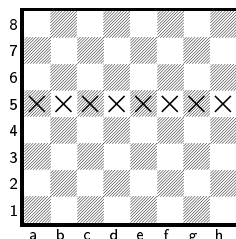
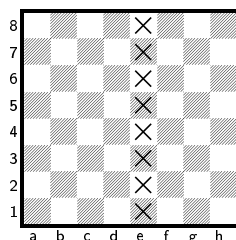


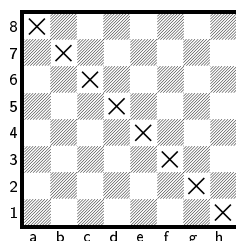
Tabuleiro



Uma linha é uma sequência de oito casas dispostas de forma contígua horizontalmente.

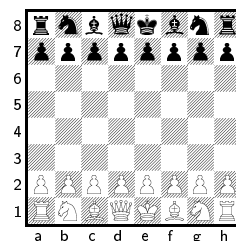


Uma coluna é uma sequência de oito casas dispostas verticalmente. No diagrama temos marcada a coluna E. As linhas são numeradas e as colunas são rotuladas por letras.



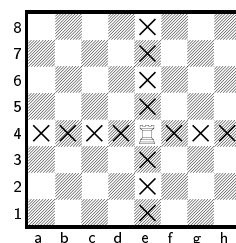
Uma diagonal é uma sequência de casas unidas por seus vértices. Note que as diagonais tem sempre casas de uma só cor.

Posição inicial

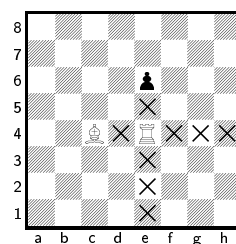


A posição inicial é mostrada acima. Note que a casa inferior a direita é uma casa branca. Nos diagramas as peças pretas estarão sempre colocadas na parte superior do diagrama.

Movimento das peças (torre)

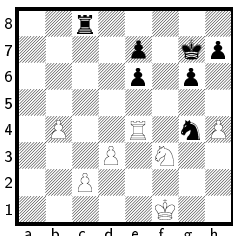


A torre move-se pelas colunas ou pelas linhas, quantas casas quiser respeitando-se as restrições de movimentos que serão explicadas a seguir. No diagrama acima a torre poderia se movimentar para qualquer uma das casas marcadas com X. Dizemos que estas casas estão atacadas pela torre.



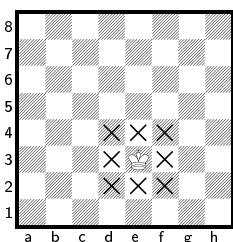
A existência de outras pedras nas linhas ou colunas de ação da torre restringem o movimento desta. No diagrama acima as casas A4, B4 e C4 estão indisponíveis para a torre branca por causa do bispo. O peão preto em E6 também impede que a torre ataque as casas E7 e E8, embora a torre possa capturar

o peão em E6 no próximo lance. Neste caso a captura é efetuada substituindo o peão de E6 pela torre branca., que é a forma como se realizam as capturas em xadrez, com uma exceção.

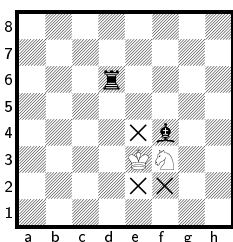


Quais as peças pretas que podem ser capturadas pela torre branca? Liste todas as casas atacadas pela torre branca.

Movimento do rei

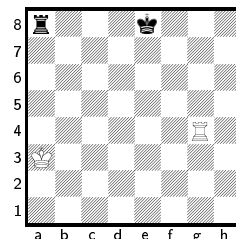


O rei pode movimentar-se em todas as direções, mas apenas para as casas contíguas de onde está.



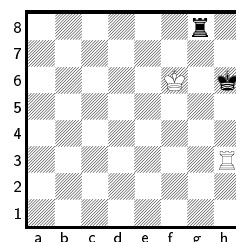
O rei não pode mover-se para uma casa que esteja atacada por uma peça adversária, como no caso das casas D2, D3 e D4 do diagrama acima. E também não pode mover-se para uma casa ocupada por peça da mesma cor, como é o caso da casa F3. Mas o rei pode capturar uma peça adversária que esteja no seu raio de ação. Assim o rei pode capturar o bispo de F4 no diagrama.

Rei em Xequê



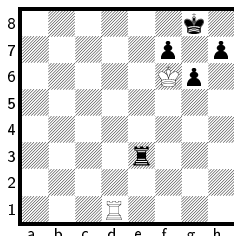
No diagrama acima vemos que o rei branco está numa casa atacada pela torre preta. Permanecendo está situação a torre de A8 poderia capturar o rei branco em A3. Isto não é possível no xadrez. Uma vez que uma parte tenha seu rei atacado por alguma peça, deve obrigatoriamente evitar que esta situação persiste por uma das seguintes formas: 1) Movimentando o rei para uma casa que não esteja atacada por nenhuma peça, ou 2) capturando a peça que esteja atacando o rei (se for só uma), ou intercalando uma outra peça sua de forma a impedir que a casa que esteja o rei continue no raio de ação da peça atacante. Esta situação é chamada de xeque ao rei. No diagrama acima a brancas podem tomar uma das atitudes 1) ou 3) como lhe aprouver (só não é possível nesta situação a captura da torre negra). Note que o lance T de G4 para A4 interrompe o ataque da torre negra ao rei.

Xequê Mate



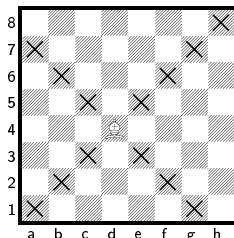
No diagrama acima o rei preto está em xeque, pois está numa casa atacada pela torre branca. Note que nenhuma das alternativas 1), 2) ou 3) acima podem ser tomadas já que o movimento do rei para G7, G6 ou G5 está vedado por causa do ataque do rei branco a estas casas. O movimento do rei para H7 ou H5 deixa o rei numa casa atacada pela torre. Tampouco a captura da torre é possível. E ainda nenhuma peça pode

interromper o xeque. O xeque é indefensável: Xeque Mate. Neste caso o jogador que deu o xeque mate é o vencedor da partida. O objetivo do jogo de xadrez é o xeque mate ao rei adversário.

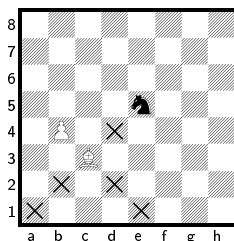


No diagrama acima as brancas dão xeque mate em dois lances.

Movimento dos bispos

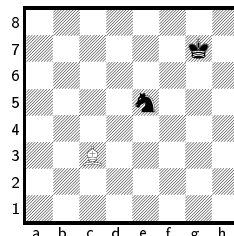


Os bispos podem se movimentar ao longo das diagonais que cruzam a casa onde ele está. Ele movimentar-se quantas casas quiser respeitando-se as restrições explicadas em seguida. Note que um bispo não tem chance de mudar para uma casa de outra cor daquela em que ele já está. Por causa da posição inicial, cada jogador possui um bispo de casas pretas e um bispo de casas brancas.



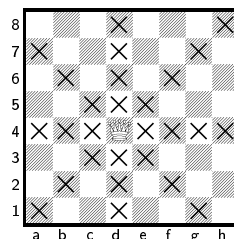
O diagrama acima exemplifica as restrições do movimento do bispo. As casas atacadas pelo bispo neste caso estão marcadas com X. A casa E5, que tem um

cavalo preto também está atacada e as brancas podem capturar o cavalo preto.

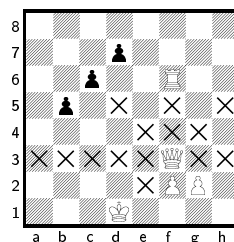


O rei preto está em xeque? As brancas podem fazer um lance que coloque o rei preto em xeque?

Movimento da Dama

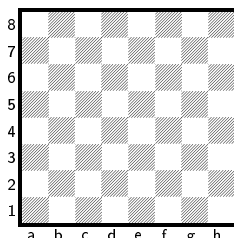


Dizemos que o movimento da dama reúne o movimento de uma torre e de um bispo, isto é, uma dama movimentar-se pelas linhas ou pelas colunas ou pelas diagonais respeitando as restrições de movimentos que são parecidas com as restrições dos bispos e torres. A dama movimentar-se quantas casas quiser pelas diagonais linhas e colunas até encontrar uma peça de sua própria cor ou uma peça de cor oposta que pode ser capturada.

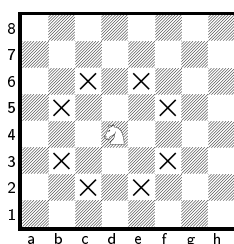


No diagrama acima marcamos as casas que estão atacadas pela dama em F3. Note que suas próprias peças restringe-lhe os movimentos. A dama pode capturar o peão de C6 mas não tem acesso a casa B7.

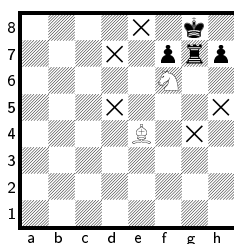
É possível colocar oito damas num tabuleiro sem que uma esteja numa casa dominada por outra? E nove?



Movimento do cavalo



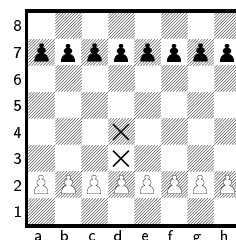
O movimento do cavalo é em forma de um L. O movimento é composto de um salto de duas casas numa linha ou coluna e em seguida num movimento de um casa para a coluna ou linha contígua, respectivamente. Note a casa final de um movimento de cavalo é uma casa de cor diferente da casa de saída. Note também que um cavalo ataca, no máximo, oito casas do tabuleiro. A única restrição que impede um cavalo de ocupar uma casa em seu raio de ação, é o fato de lá estar uma peça da mesma cor do cavalo.



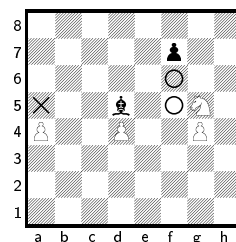
No diagrama acima o rei preto está em xeque já que as peças a sua frente não protegem da ação do cavalo branco. Além do xeque o cavalo branco ataca as casas marcadas, pode captura o peão de H7 e só não pode ir a casa E4 ocupada já por um bispo branco. É possível

colocar um cavalo em qualquer posição do tabuleiro e movimentá-lo de forma a percorrer cada uma das 64 casas do tabuleiro uma só vez.

Movimento do peão.

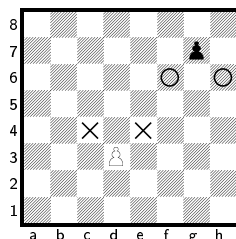


O peão tem vários movimentos especiais, mas mesmo assim é a peça de movimento mais restrito no jogo. Vamos dividir o movimento do peão em dois: movimento sem captura e com captura. No movimento sem captura o peão só pode se mover uma casa para frente, a não ser que seja o seu primeiro movimento sem captura na partida quando poderá se mover uma ou duas casas para frente na sua coluna.

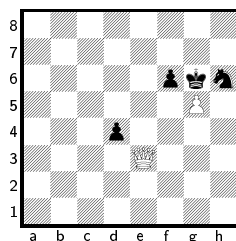


O peão de A3 só pode se movimentar para A5. O peão de D4 não pode se movimentar pois o bispo em D5 está ocupando a casa de seu movimento. Note que o peão D4 não pode capturar o bispo D5 pois o movimento de captura do peão é diferente. O peão branco em G4 também está sem movimento possível. O peão negro em F7 está ainda em sua posição inicial podendo assim movimentar-se sem captura tanto para F6 quanto para F5. Veja que os sentidos dos movimentos dos peões brancos e pretos são opostos.

Movimento de peões com captura.

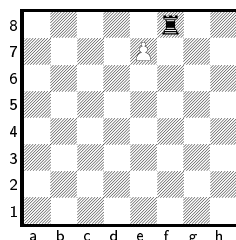


Um peão pode realizar um movimento de captura quando alguma peça adversária ocupar uma casa diagonalmente contígua a casa do peão e a frente deste. O Diagrama acima marca as casas em que é possível o movimento de captura com o peão. Tanto para o peão branco quanto para o peão preto.



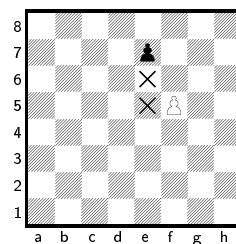
No diagrama acima o peão preto pode tanto realizar um movimento sem captura para D3 (Lembre-se os peões pretos descem e os brancos sobem) quanto realizar um movimento capturando a dama branca em E3. Neste caso a dama de E3 é retirada e o peão de D4 vai para E3. O peão branco em G5 pode tanto capturar o outro peão de F6 quanto o cavalo de H6. Mas note: o rei preto não está em xeque. Estaria se ele estivesse no lugar do cavalo em H6 por exemplo.

Movimentos especiais do peão (promoção)



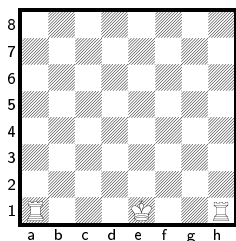
Note que o peão branco em E7 pode escolher entre um movimento sem captura para a última linha ou um movimento com captura para F8 capturando a torre negra. Em qualquer dos casos o peão não teria mais possibilidade de movimentos pois para cada movimento de peão ele deve necessariamente avançar uma linha. Neste caso o peão é promovido a alguma peça entre um cavalo, bispo, torre ou dama (A maioria escolhe dama por ser a peça mais poderosa). Neste caso a casa onde terminaria o movimento do peão é ocupada pela peça escolhida. Note que não há restrições para a escolha da peça promovida. Um jogo pode, eventualmente ter um jogador com dez cavalos.

Captura em passant (de passagem)

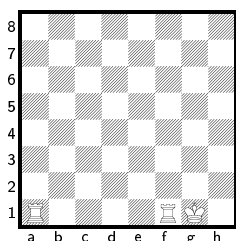


No diagrama acima o peão branco está na quinta linha (F5) o peão preto em E7 realizará seu primeiro lance. Assim ele pode escolher entre ir direto para a casa E5 ou ir para E6. A casa E6 é uma casa de captura do peão em G5. Assim caso as negras optem por jogar seu peão direto a E5 as brancas tem direito a pensar que este peão passou por E6 e efetuar no lance seguinte a sua captura em E6. Chamamos de captura em passant. Note que esta captura só é permitida no lance imediatamente seguinte ao avanço de duas casas do peão, e caso este passe por uma casa de captura de um peão adversário. Neste caso o peão que se movimentou é retirado e o peão que fez a captura ocupará a posição na sexta linha (ou na terceira no caso de um peão preto fazer a captura em passant).

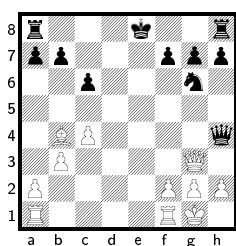
Roque



O roque é um movimento combinado de rei e torre que é considerado um único lance. O roque é realizado assim: O rei movimenta-se duas casas na primeira linha na direção de alguma torre. A torre da direção escolhida pelo rei é colocada na casa contígua ao rei que está mais perto da coluna E.



O diagrama mostra a situação após o roque. O roque pequeno é o roque para o lado em que está o rei. O roque grande é o roque para o outro lado. O roque só pode ser realizado cumpridas as seguintes condições: a) O rei e a torre que participa do roque não poderão ter realizado nenhum movimento durante a partida. b) Nenhuma das duas casas pela qual passara o rei podem estar atacadas por peças adversárias. c) Todas as casas entre o rei e a torre devem estar vazias. Note que o rei pode estar em xeque e ainda assim rocar, assim como a torre do roque pode estar atacada.



No diagrama acima as pretas podem rocar para algum lado?