

Projeto LIPRA
Livro Interativo Potencializado com Realidade
Aumentada

Curso básico de Xadrez



Autor: Raryel Costa Souza
Orientação: Claudio Kirner

Xadrez

1 Introdução

O xadrez é um jogo de tabuleiro para ser jogado com dois jogadores. O tabuleiro possui 64 quadrados dispostos em 8 colunas e 8 linhas. No início, cada jogador possui 16 peças: um rei, uma rainha, duas torres, dois cavalos, dois bispos e 8 peões. Na Figura 1 pode-se ver um tabuleiro preparado para uma partida. O objetivo do jogo é dar um “xeque-mate” no rei adversário, isto é, o rei inimigo está sendo atacado e não tem como se defender do ataque imediato (“xeque”) ou fugir.

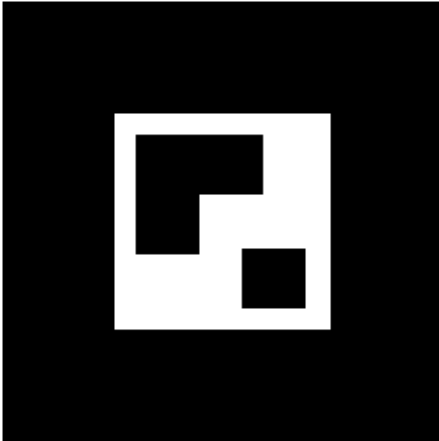
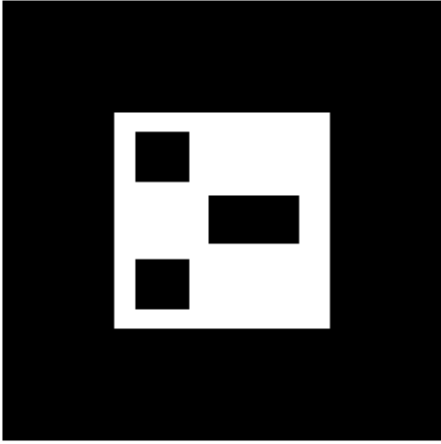


Figura 1: Tabuleiro preparado

2 Montagem do Tabuleiro

O xadrez é jogado em um tabuleiro de 64 quadrados, dispostos em 8 colunas e 8 linhas. Os quadrados apresentam cores alternadas (quadrados vizinhos na horizontal e vertical tem cores diferentes), elas alternam entre cores claras e escuras, e não necessariamente branco e preto. As peças são divididas em dois “exércitos”, o branco e o preto. Cada jogador usará um deles. Uma observação importante é que, por convenção, a casa à extrema direita do tabuleiro, do lado do jogador deve ser sempre clara. Também deve-se notar que a dama fica sempre numa casa de cor idêntica à sua, isto é, dama branca num quadrado branco e dama preta num quadrado preto.



3 As Peças

O posicionamento inicial de cada uma das peças pode ser observado na Figura 2. Durante o jogo, cada jogador move uma peça por vez (com exceção do “roque”, movimento em que duas peças são movimentadas de uma só vez: o rei e a torre), alternadamente. As peças podem ser movidas para um quadrado desocupado ou ocupado por peça do adversário. No último caso, esse movimento será chamado de captura e a peça do inimigo que estava no quadrado é removida do jogo. Com a exceção do movimento chamado *en passant*, todas as peças fazem capturas se movendo para o quadrado em que a peça adversária se encontra.

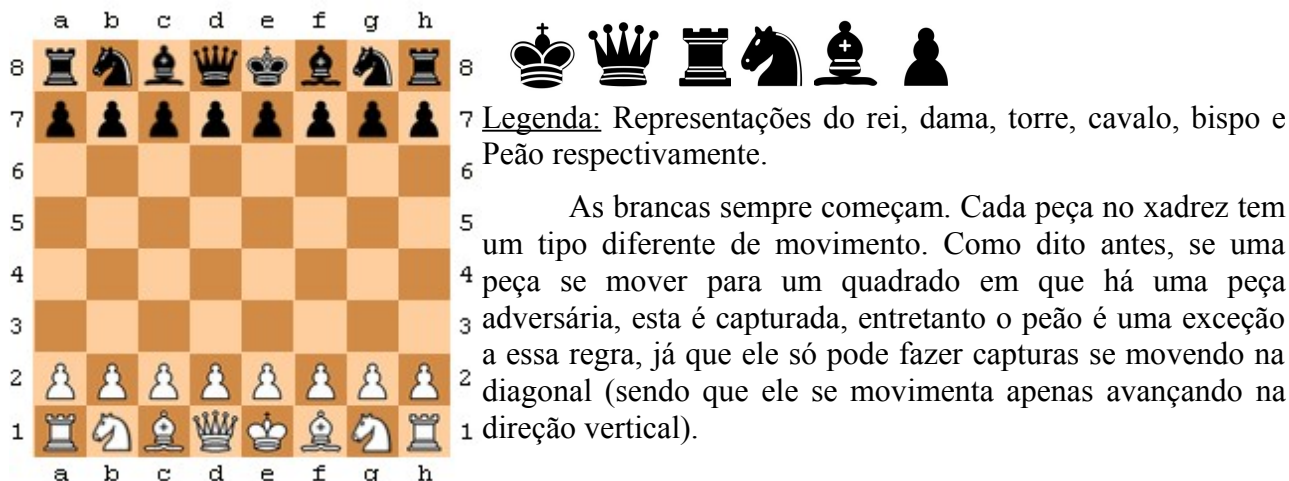


Figura 2: Posicionamento inicial das peças

3.1 Peão



O peão é a peça que existe em maior número no jogo de xadrez, e na maioria das circunstâncias, a peça mais fraca do jogo. Sua representação clássica é apresentada na Figura 3. Essa peça representa a infantaria, ou, mais especificamente, os aldeões armados. Eles são posicionados na segunda linha do tabuleiro em relação a cada jogador.

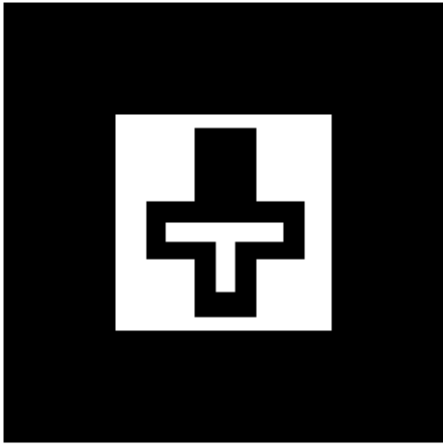
O movimento deles é bem característico. Ao contrário das outras peças, os peões não podem retroceder. Normalmente eles se movem avançando em um quadrado na vertical, entretanto se um peão ainda se encontra na posição inicial, ele tem a opção de avançar dois quadrados. Nesse último caso deve-se ressaltar que eles não podem saltar sobre um quadrado ocupado ou capturar. Qualquer peça na frente do peão, aliada ou inimiga, bloqueia seu movimento.

Figura 3: Peão

Na Figura 4 pode-se ver as possíveis movimentações para os peões no tabuleiro, representadas pelos círculos brancos e pretos.

O movimento chamado de *en passant* (ao passar), pode ser entendido na Figura 5. Supondo que o peão preto tenha acabado de se movimentar de c7 para c5, o peão branco em d5 pode capturá-lo movendo-se para c6.

Outra particularidade do peão é que quando ele chegar do outro lado do tabuleiro, na primeira linha em relação ao jogador adversário, ele é promovido para qualquer outra peça que o jogador branco. As escolhas possíveis são dama, torre, bispo ou cavalo. Não há problemas se, com a promoção, o jogador ficar com mais bispos, cavalos, torres ou damas do que quando começou.



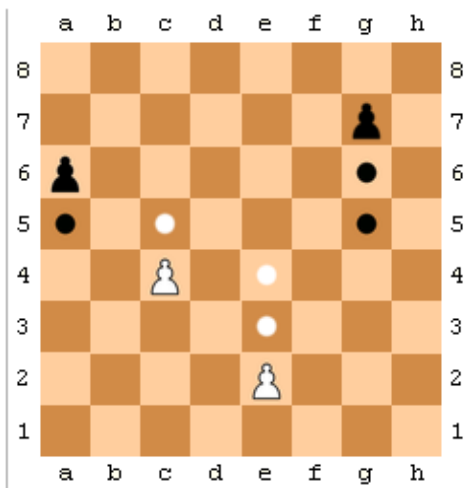


Figura 4: Movimentação dos peões

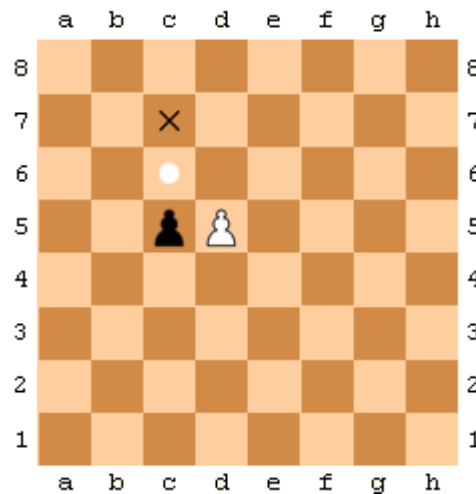


Figura 5: *En passant*

3.2 Bispo



Figura 6: Bispo

Sua representação clássica pode ser visualizada na Figura 6. Essa peça se caracteriza por seu movimento nas diagonais. Da mesma forma como as outras peças, com exceção do cavalo, ele não pode saltar sobre quadrados ocupados. Ele captura outras peças da forma usual, ou seja, se movimentando para o quadrado em que a peça adversária se encontra. Na Figura 7 pode-se observar os possíveis movimentos de um bispo, representados pelos círculos brancos e pretos.

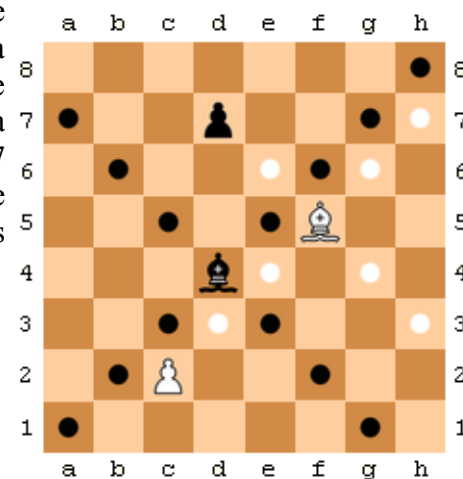


Figura 7: Movimentação dos bispos

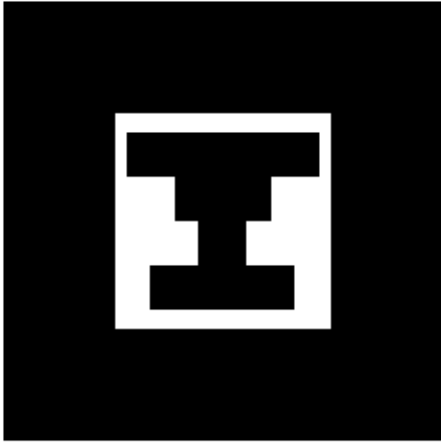
3.3 Cavalo



Figura 8: Cavalo

Sua representação clássica é exibida na Figura 8. O cavalo apresenta uma movimentação bem diferente das outras peças. Quando ele se move, ele se desloca dois quadrados na horizontal e um na vertical, ou dois quadrados na vertical e um na horizontal. Esse movimento parece-se com a letra 'L'. Ao contrário de todas as outras peças, o cavalo pode saltar sobre as outras. A captura é feita da forma usual movendo-o para o quadrado da peça adversária.

A movimentação dos cavalos pode ser entendida na Figura 9, representada pelos círculos pretos e brancos.



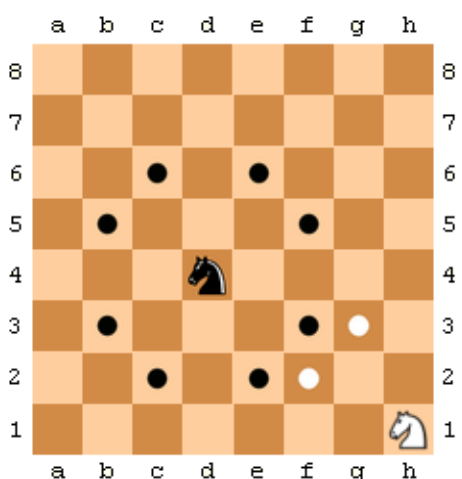


Figura 9: Movimentação dos cavalos

3.4 Torre



Figura 10: Torre

Sua representação clássica pode ser vista na Figura 10. Caracteriza-se pela movimentação pelas linhas e colunas, nunca pelas diagonais. A captura é feita da forma usual. O movimento delas pode ser melhor entendido com o auxílio da Figura 11.

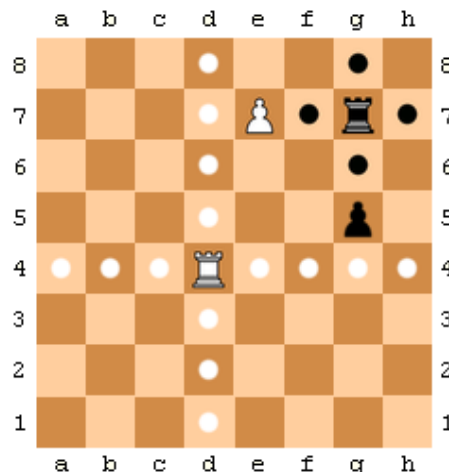


Figura 11: Movimentação das torres

3.5 Rainha/Dama



Figura 12: Rainha/Dama

Ela é, de fato, a peça mais poderosa do jogo. Sua representação clássica é exibida na Figura 12. Ela pode se movimentar tanto da forma do bispo como da forma da torre, podendo assim se mover em qualquer direção. As capturas são da forma usual. Na Figura 13 pode-se entender melhor sua movimentação.

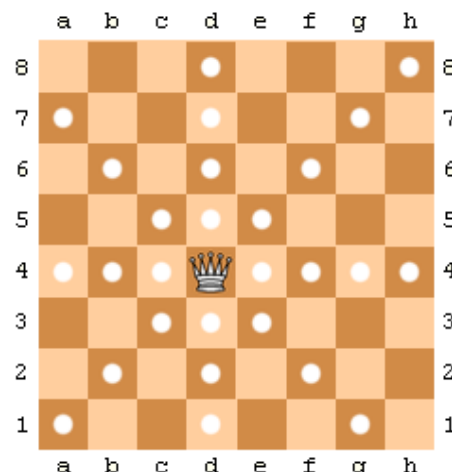
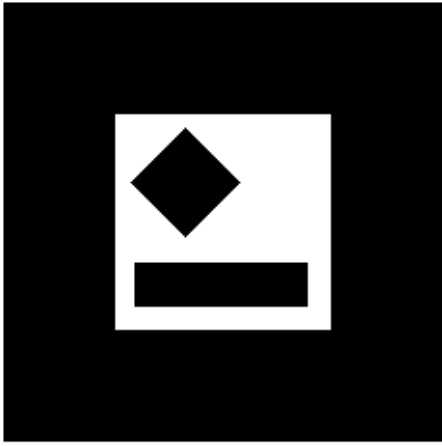


Figura 13: Movimentação das rainhas



3.6 Rei



Mesmo não sendo tão poderoso como a dama, o rei é a peça mais importante do jogo. Na Figura 14 pode-se ver sua representação clássica. Quando o rei está ameaçado de captura no próximo lance, ele está em xeque, e é obrigatório encontrar uma forma de se tirar essa ameaça, caso não seja possível encontrar uma forma de fazer isso ocorreu um xeque-mate e o jogo terminou. A movimentação do rei pode ser feita em qualquer direção, mas apenas um quadrado por vez. Sua movimentação pode ser melhor entendida na Figura 15.

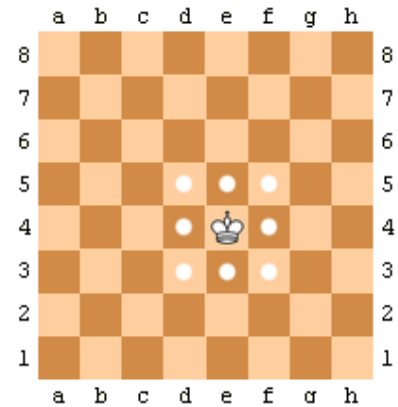


Figura 14: Rei

Figura 15: Movimentação dos reis

Juntamente com a torre, o rei pode fazer um movimento especial chamado de roque. A condição para realizá-lo é que o rei e a torre que será usada ainda não tenham sido movidos durante o jogo. Nesse movimento, o rei movimenta-se de duas casas em direção à torre e esta é deslocada para ficar ao lado do rei, no quadrado por onde ele passou. O movimento não é permitido se houver alguma peça entre o rei e a torre que será usada, se o rei estiver em xeque, ou se um dos quadrados pelos quais o rei for passar (ou o da posição final dele), estiver sobre ataque de alguma peça adversária.

