

**XADREZ**  
**PARA**  
**PRINCIPIANTES**

*Danilo Soares Marques*

*Instrutor de Xadrez*

---

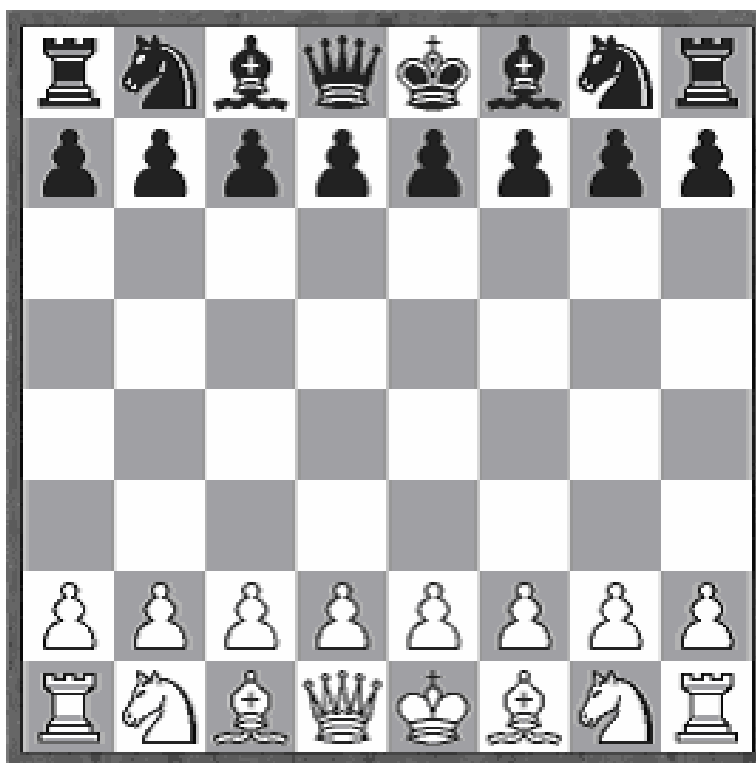
# Jogando Xadrez

---

## Objetivo

O objetivo final é capturar o rei adversário.

Preparação



Cada jogador começa com 16 peças, dispostas na primeira linha na seguinte sequência: torre, cavalo, bispo, rei e dama (a dama na casa da sua cor), bispo, cavalo e torre. Na

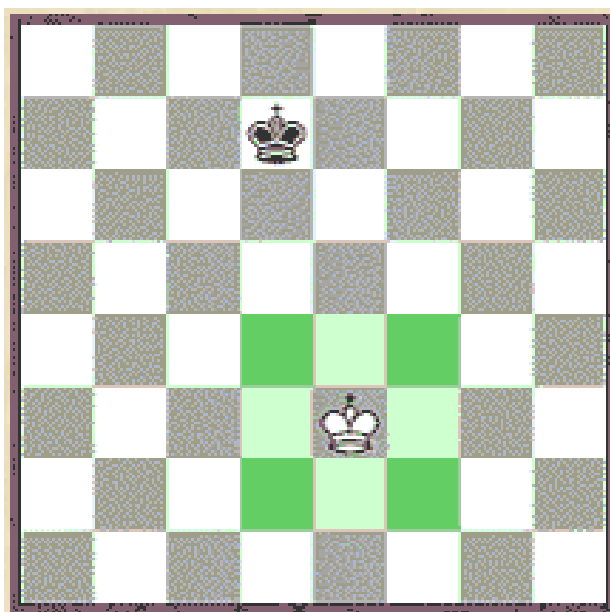
segunda linha 8 peões. Note que a torre da direita deve estar em uma casa branca.

As brancas começam.

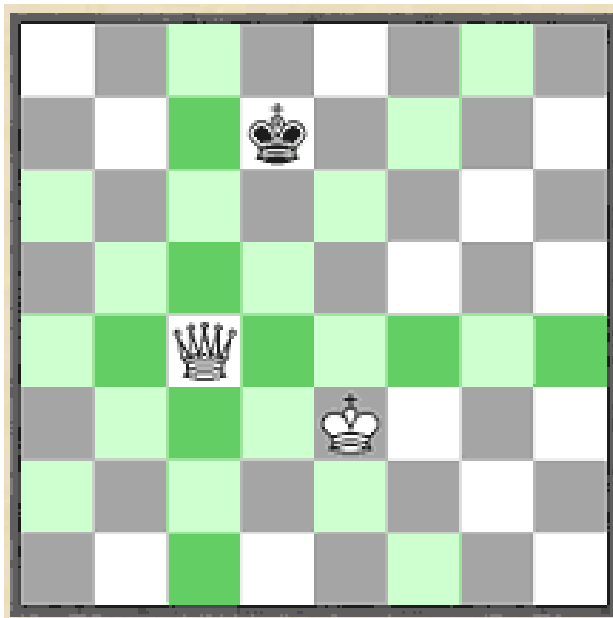
Como Jogar

A cada vez um jogador faz um movimento. As peças tem movimentação diferenciada, o que faz com que tenham valores diferentes. Veja em resumo como se comportam as peças:

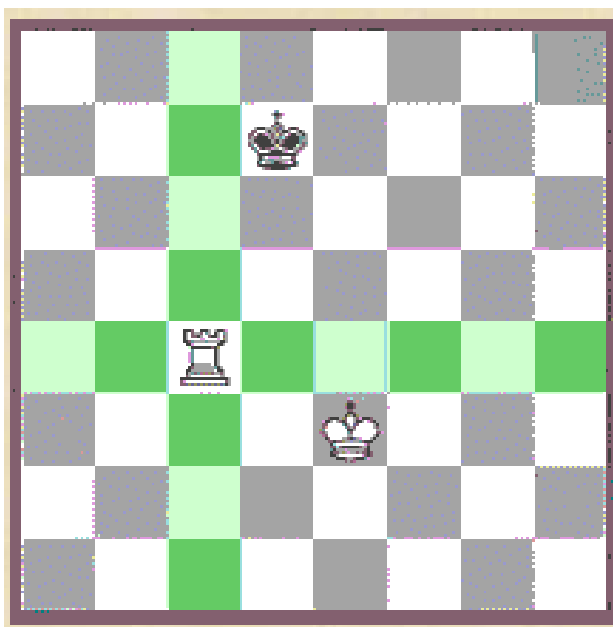
- Rei - é a peça mais valiosa pois se capturado a partida termina; pode movimentar-se em qualquer direção, mas só uma casa; não pode se mover para uma posição em que possa ser imediatamente capturado



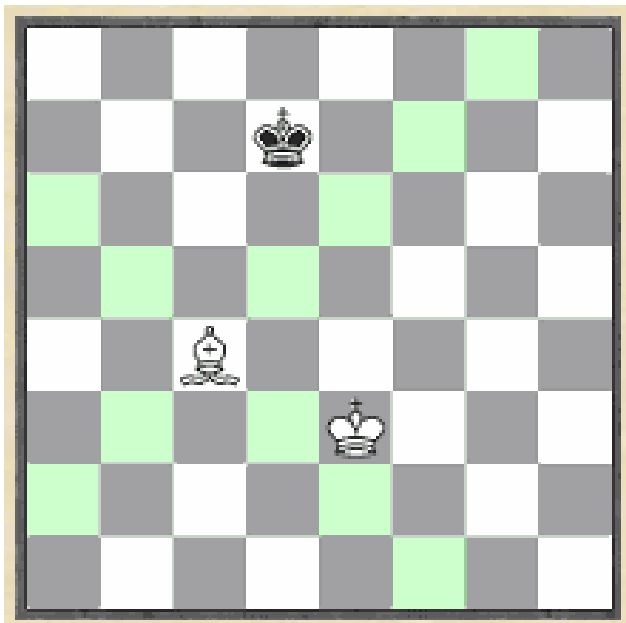
- Dama – é a peça mais poderosa; pode ir para qualquer direção



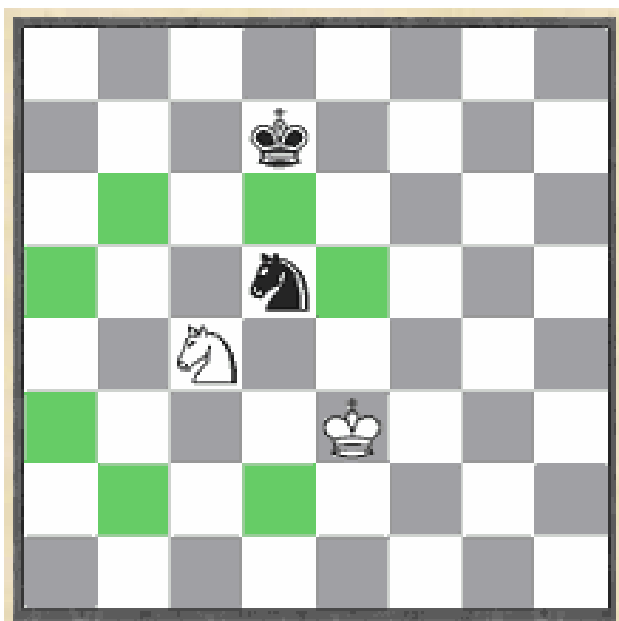
- Torre – movimenta-se na horizontal ou na vertical



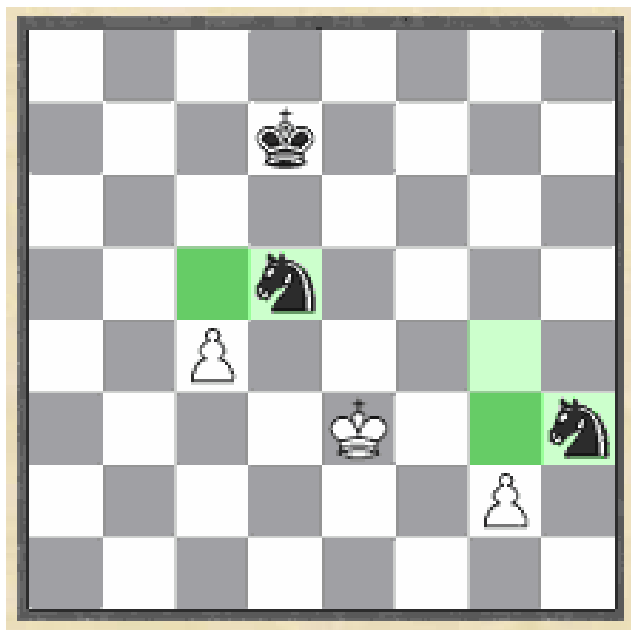
- Bispo – movimenta-se na diagonal



- Cavalo – movimenta-se uma casa na diagonal e uma casa na horizontal ou vertical, afastando-se do ponto de que partiu; é a única peça que pode pular outras no seu caminho

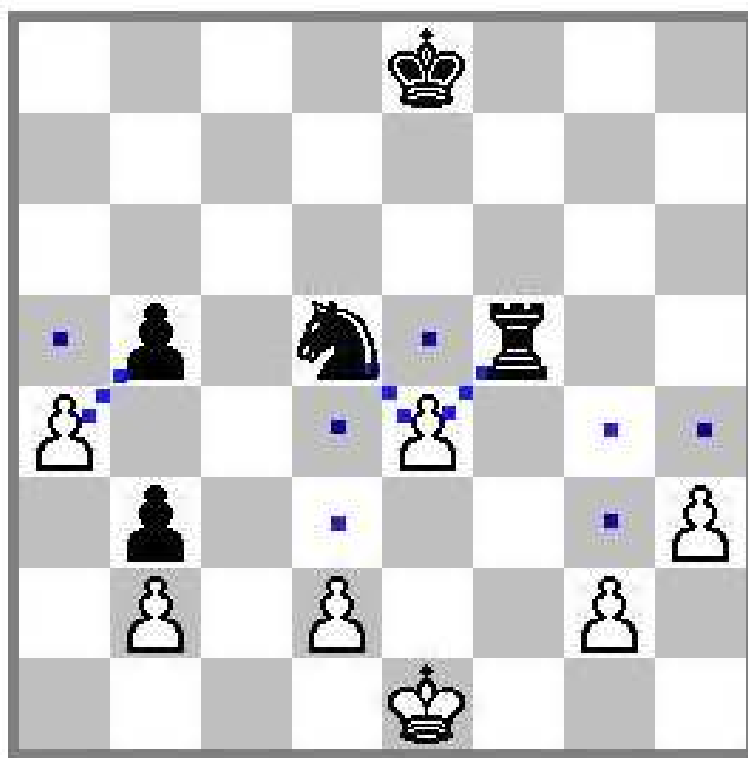


- Peão – movimenta-se uma casa para frente (da posição inicial pode avançar duas casas de uma vez); captura avançando uma casa na diagonal (é a única peça cujo movimento na captura é diferente do movimento normal); nunca pode recuar; se chegar até a última casa de uma fila é promovido a qualquer outra peça (só não um rei)



Captura: se dá por substituição; uma peça que tomar o lugar de uma peça adversária a terá capturado; a peça capturada sai do jogo; não é permitido capturar uma peça da sua própria cor.

### Peão



### Peão

O peão move-se para a casa à sua frente, desde que não esteja ocupada. Ao ser movido pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas.

O peão é a única peça que captura de maneira diferente do seu movimento. A captura é feita sempre em diagonal, uma casa apenas.

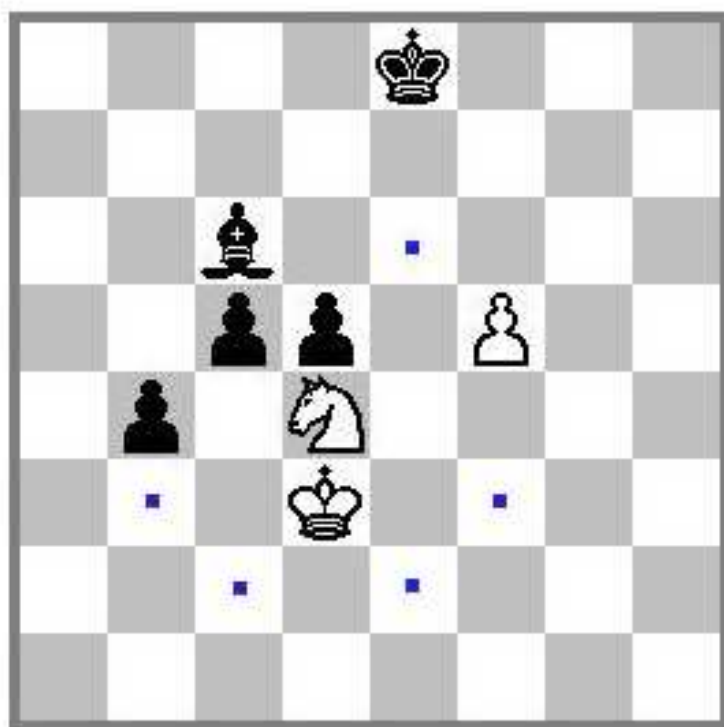
O peão nunca se move nem captura para trás. No diagrama, o peão branco central pode escolher entre capturar a torre ou o cavalo das pretas.

Os pontos indicam os movimentos possíveis dos peões.

Note que os dois peões de cores contrárias, situados frente a frente, não podem ser movimentados.

O peão tem, ainda, duas peculiaridades:

- promoção
- captura en passant



Cavalo



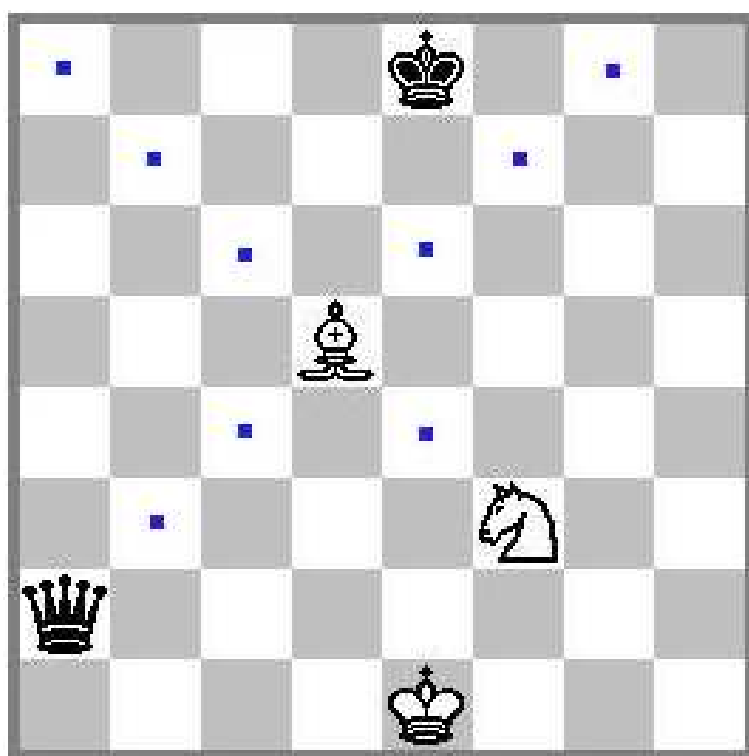
O cavalo é a única peça que salta sobre as outras, tanto pretas quanto brancas.

O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L" formada por quatro casas.

Veja no diagrama que o cavalo captura somente a peça adversária que esteja na casa final do seu salto.

Assim, o cavalo branco pode capturar o bispo preto ou ocupar qualquer casa assinalada.

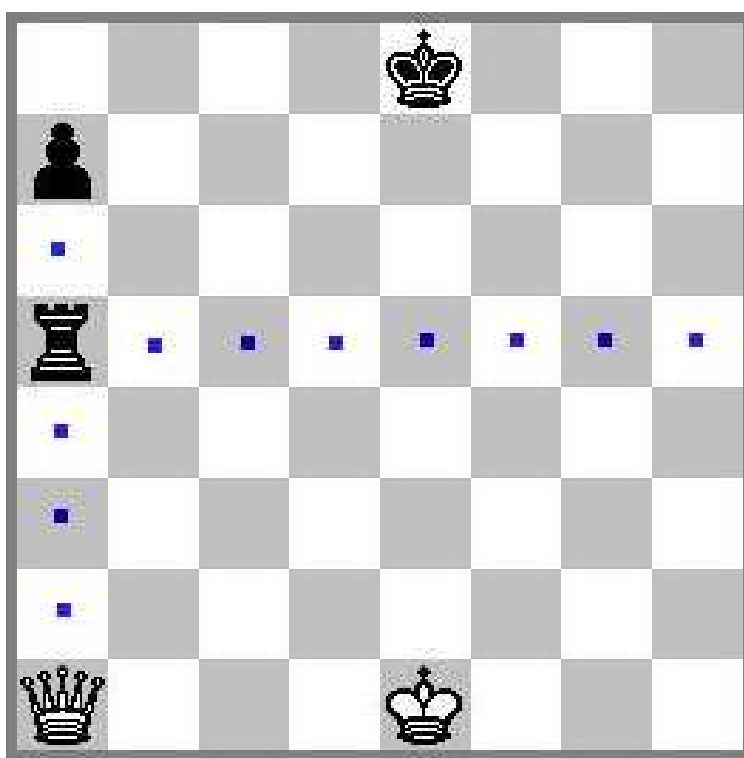
O peão branco bloqueia um de seus movimentos. Observe que nem os peões pretos nem o rei branco impedem os seus saltos.



Bispo

O bispo move-se ou captura pelas diagonais seguindo num único sentido em cada lance.

Cada jogador tem dois bispos: um anda pelas casas pretas e outro pelas casas brancas. No diagrama, o bispo branco pode capturar a dama preta ou ir para qualquer casa assinalada. Note que o cavalo branco está obstruindo parte de uma diagonal.



Torre

A torre move-se ou captura nas linhas e colunas, seguindo num único sentido em cada lance.