

DANILO SOARES MARQUES



Instrutor Regional de Xadrez

Formado pela Confederação Brasileira de Xadrez
(CBX)

Filiado à Federação Espiritosantense de Xadrez

Instrutor no Curso de xadrez no
Xadrez Martinense

Seus livros são escritos em linguagem de fácil compreensão, fazendo com que o aprendizado se desenvolva de forma natural e gradativa.

A maioria de seus livros possui ISBN (O ISBN (International Standard Book Number/ Padrão Internacional de Numeração de Livro) é um padrão numérico criado com o objetivo de fornecer uma espécie de "RG" para publicações monográficas, como livros, artigos e apostilas.

XADREZ PARA PRINCIPIANTES

(Básico ao Intermediário)

Danilo Soares Marques

2022

INTRODUÇÃO

BÁSICO

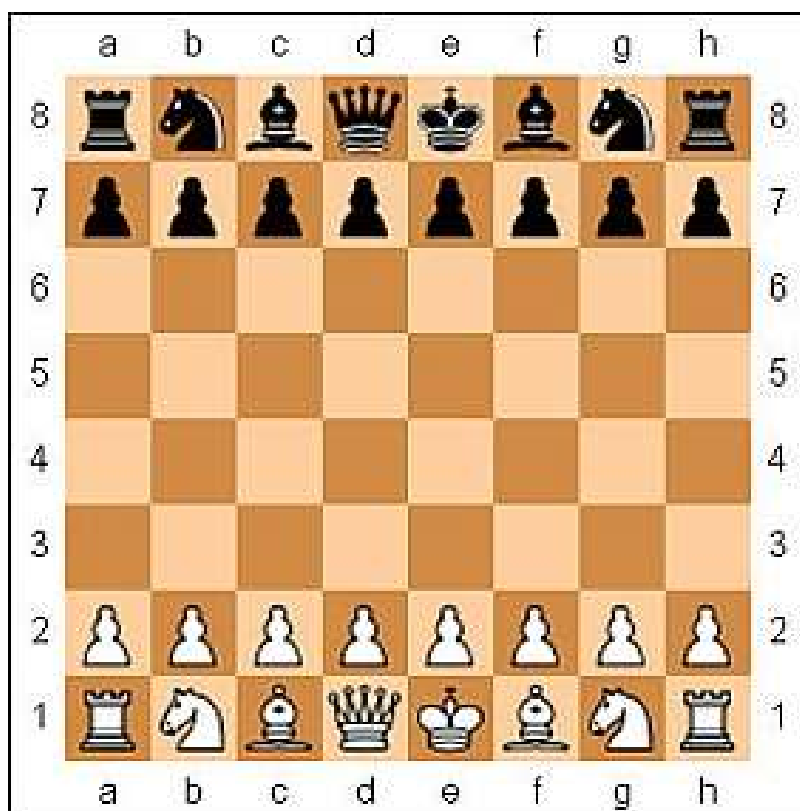
ESTRATÉGIA

TÁTICA

ABERTURAS

O tabuleiro e as peças

O Xadrez é jogado em um tabuleiro de oito colunas e oito fileiras. As fileiras são numeradas de 1 a 8, começando pela parte inferior do tabuleiro. As colunas são indicadas por letras. (veja figura abaixo).



Cada jogador começa com 16 peças: oito peões, duas torres, dois cavalos, dois bispos, um rei e uma dama. Os símbolos que representam as peças são: Peão branco peão preto, indicados por P Torre branca torre preta, indicadas por T Cavalo branco cavalo preto, indicados por C Bispo branco bispo preto, indicados por B Rei branco rei preto, indicados por R Dama branca dama preta, indicadas por D

	Peão branco		peão preto, indicados por P
	Torre branca		torre preta, indicadas por T
	Cavalo branco		cavalo preto, indicados por C
	Bispo branco		bispo preto, indicados por B
	Rei branco		rei preto, indicados por R
	Dama branca		dama preta, indicadas por D

Inicialmente, as peças são distribuídas no tabuleiro como indicado na figura abaixo. Posição inicial Sempre que se ilustra um tabuleiro, • a parte de baixo indica onde está o jogador com as peças brancas; • A casa branca – mostrada com a cor clara – deve ficar à direita de cada jogador; • No início do jogo, a dama branca está em uma casa branca e a dama preta em uma preta – neste mostrada com a cor escura.



Ala da dama e do rei Na figura acima, as quatro colunas que estão dentro do retângulo azul constituem a "ala da dama" e as que se encontram dentro do retângulo vermelho constituem a "ala do rei". Nomenclatura para as casas do tabuleiro Para indicar as casas do tabuleiro, adotaremos o sistema de notação algébrica, usado atualmente nas competições e na maioria dos textos e periódicos para descrever os lances de partidas. De acordo com este sistema, as colunas do tabuleiro são indicadas por letras e as fileiras por números, como ilustrado nas figuras acima.

Movimento das peças - 1

Nesta e na próxima lição vamos aprender como as peças podem se movimentar.

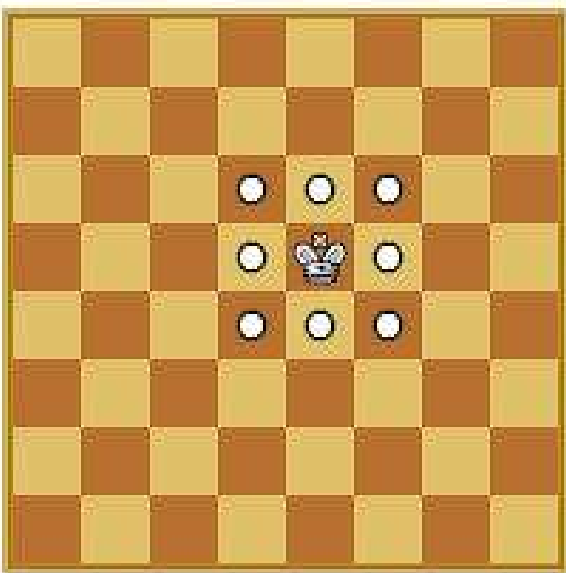
Generalidades

Cada peça tem um modo próprio de se mover. Nenhuma delas, a não ser o cavalo, pode passar por cima de outra. O peão é a única peça que não pode retroceder.

Uma peça não pode ocupar um lugar onde já se encontra uma de mesma cor. Se a cor for diferente, diz-se que a peça capturou, ou "comeu" a outra.

Movimentos

Veamos como as peças podem se mover. As bolinhas brancas indicam as casas em que a peça pode se mover a partir da casa em que se encontra na figura.

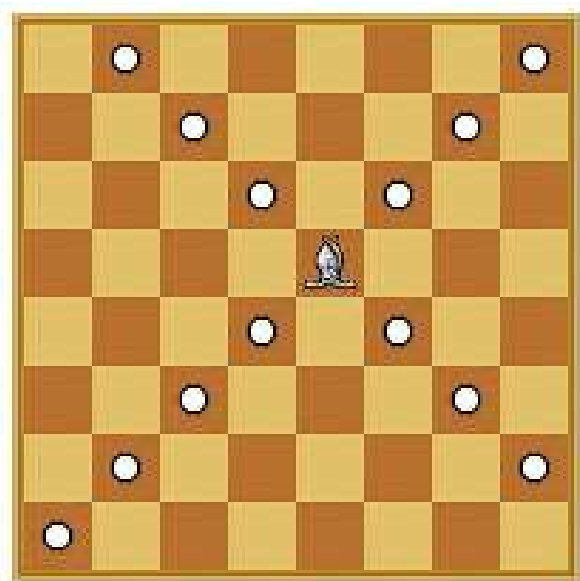


Rei: Pode se mover em qualquer direção, mas somente uma casa de cada vez; não pode se mover para uma casa onde possa ser capturado imediatamente.

Vantagens: Pode realizar o roque (ver mais adiante), trocando de posição com a torre.

Desvantagens: Movimenta-se lentamente de uma em uma casa.

Nos finais de partidas sua atuação é decisiva, principalmente em finais de reis e peões.



Bispo: Pode se mover para qualquer casa da diagonal em que se encontra.