



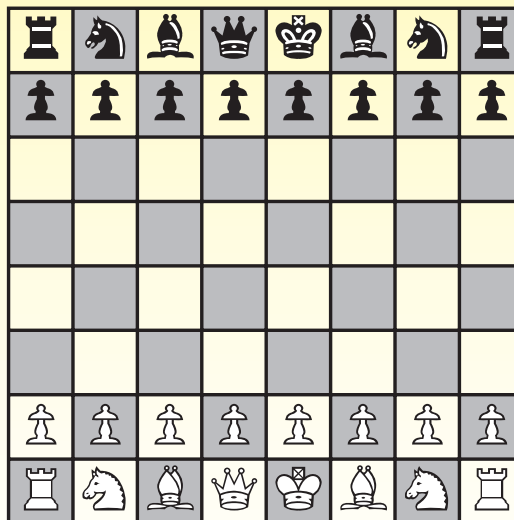
# Xadrez <sup>Para</sup> leigos

A não ser que você tenha poderes incríveis de visualização, o xadrez exige um jogo de peças e um tabuleiro para que você possa jogar. O conjunto de xadrez é composto por um tabuleiro dividido em seções chamadas de colunas e fileiras, e peças diferentes, cada qual com seu próprio movimento e poder. Depois de entender todos esses tópicos, você poderá começar a praticar o grande jogo que é o xadrez, com o xeque-mate como objetivo.

## ARRUMANDO SEU TABULEIRO DE XADREZ

Arrumar o tabuleiro é o primeiro passo para jogar xadrez. Dedique um tempo para montar o tabuleiro até que tenha confiança do lugar de cada peça.

1. As torres ficam nas casas dos cantos.
2. Os cavalos ficam ao lado das torres.
3. Coloque os bispos ao lado dos cavalos.
4. Depois dos bispos, é a vez das damas. Elas sempre começam na casa de cor igual a sua — a dama branca na casa branca e a dama preta na casa preta.
5. Coloque os reis ao lado das damas, que é o lugar deles.
6. Adicione os peões na linha horizontal em frente às outras peças.





# Xadrez <sup>Para</sup> leigos

## NOMEANDO AS FILEIRAS E AS COLUNAS NO XADREZ

O tabuleiro de xadrez é dividido em fileiras (números) e colunas (letras). Há oito de cada, e cada uma é formada por oito quadrados de mesmo tamanho.

- *Fileiras* são linhas que vão de um lado ao outro do tabuleiro e são referidas por números. Cada tabuleiro tem oito fileiras, que são numeradas de *baixo* (onde as peças brancas iniciam) para cima.
- *Colunas* vão de cima para baixo no tabuleiro, e cada tabuleiro tem oito delas. Como os números indicam as fileiras, as letras indicam as colunas, que são rotuladas da esquerda para a direita.
- As convenções de nomenclatura para fileiras e colunas nos permitem identificar cada casa usando o que os enxadristas chamam de *método de prioridade da coluna*. Por exemplo, a casa inferior direita é h1, o que significa coluna h, fileira 1.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

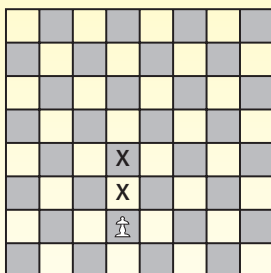


# Xadrez <sup>Para</sup> leigos

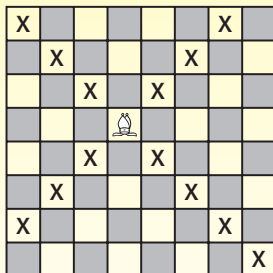
## CONHECENDO OS MOVIMENTOS QUE UMA PEÇA DE XADREZ PODE REALIZAR

Antes de poder jogar uma partida de xadrez, você precisa saber como movimentar as peças (legalmente). O poder de uma peça de xadrez está ligado à sua mobilidade. Quanto mais mobilidade a peça tem, mais poderosa ela é:

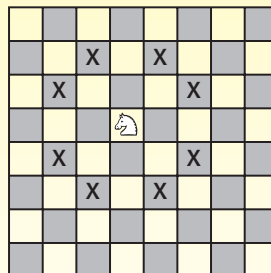
- **Peões:** Os peões só podem se mover para a frente. Em seu primeiro movimento, podem se mover uma ou duas casas. Depois só podem caminhar uma casa de cada vez. Eles podem capturar uma peça inimiga movendo-se uma casa para a frente na diagonal.
- **Bispos:** Os bispos podem se mover qualquer número de casas na diagonal.
- **Cavalos:** Os cavalos só se movem em L, uma casa para cima e duas para o lado, ou duas para o lado e uma para baixo, ou qualquer combinação de movimentos um-dois ou dois-um em qualquer direção.
- **Torres:** As torres podem se mover qualquer número de casas para cima, para baixo e para os lados.
- **Damas:** As damas podem se mover qualquer número de casas por todas as fileiras, colunas e diagonais.
- **Reis:** Os reis podem se mover uma casa de cada vez para qualquer direção.



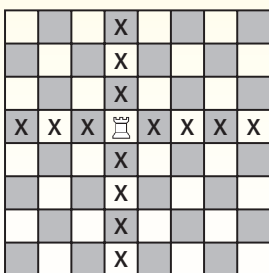
peão  
(pode andar 2 quadrados apenas no 1º mov)



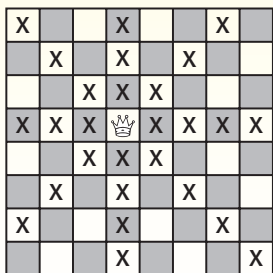
bispo



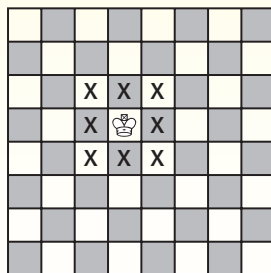
cavalo



torre



dama



rei



# Xadrez <sup>Para</sup> leigos

## ENTENDENDO O XEQUE, O XEQUE-MATE E O EMPATE POR AFOGAMENTO NO XADREZ

No xadrez, o *xeque* é um ataque ao rei inimigo, e esse ataque não pode ser ignorado. Se o xeque não puder ser neutralizado, então é *xeque-mate*, e o jogo acabou. O *empate por afogamento* ocorre quando um jogador não tem movimentos válidos, mas seu rei não está em xeque. Estes são alguns detalhes adicionais sobre o xeque, o xeque-mate e o empate por afogamento no xadrez:

- **Xeque:** Um ataque a um rei por uma peça ou peão adversário é chamado de *xeque*. Quando em xeque, um jogador deve executar uma das opções a seguir:
  - Mover o rei para que não esteja mais sob ataque.
  - Bloquear o ataque posicionando uma peça entre o rei e seu atacante.
  - Capturar a peça atacante.
- **Xeque-mate:** Quando um rei está em xeque e não consegue realizar nenhum dos movimentos anteriores, ele está em *xeque-mate*. Se seu rei estiver em xeque-mate, você perdeu o jogo. O termo *xeque-mate* normalmente é encurtado para *mate*.
- **Empate por afogamento:** O *empate por afogamento* é uma situação relativamente rara que ocorre quando um jogador cujo rei não está em xeque não tem mais movimentos legais para realizar. Nenhum dos jogadores ganha, mas o jogo acabou.