



# XADREZ

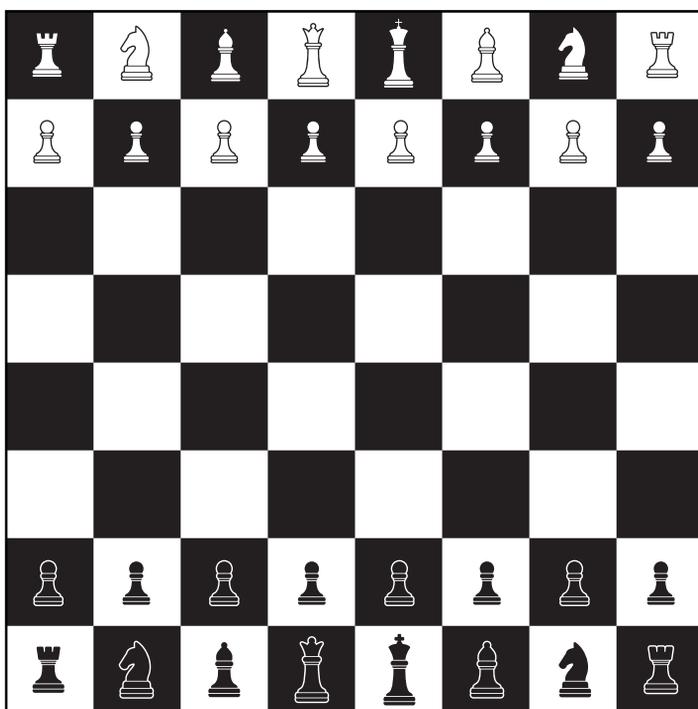
## INSTRUÇÕES



## POSIÇÃO INICIAL E OBJETIVOS DO JOGO

O xadrez é jogado num tabuleiro xadrez normal com 64 casas. Cada jogador começa o jogo com 16 peças: um rei, uma rainha, duas torres, dois bispos, dois cavalos e oito peões. Na posição inicial todas as peças são colocadas em duas filas no lado do jogador, conforme a figura seguinte.

O objetivo do jogo é fazer xeque-mate ao rei adversário. Isto significa que o jogador tem de atacar o rei do adversário e que este não pode deslocar-se para uma casa que não esteja a ser atacada por uma peça do adversário. Todas as formas de terminar o jogo serão descritas nas secções seguintes.



O jogo de xadrez - Glórias do SLB - é completamente personalizável. Decida a constituição de cada equipa (bases brancas ou pretas) e atribua a cada jogador a sua peça/função no tabuleiro. Escolha o seu rei e divirta-se.



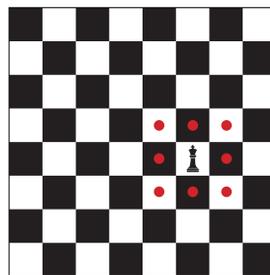
# MOVIMENTO DAS PEÇAS

As figuras seguintes mostram todas as peças e a forma como podem ser movimentadas (ilustrado com pontos vermelhos).

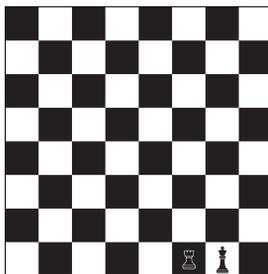
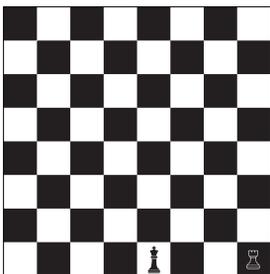


## REI

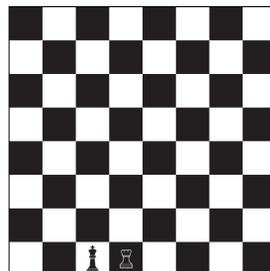
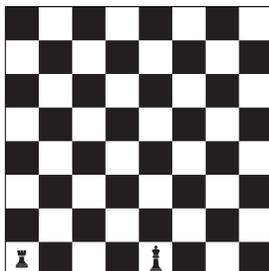
Um rei pode deslocar-se apenas uma casa em qualquer direção. A única exceção é o roque onde um rei e uma torre da mesma cor fazem um movimento em conjunto. O rei desloca-se horizontalmente duas casas para a direita ou para a esquerda e uma torre salta sobre o rei na direção oposta. As regras distinguem o roque maior e o roque menor, ilustrado por estas imagens (a posição antes e depois do roque).



### ROQUE MENOR



### ROQUE MAIOR



## Record

Para poder fazer roque, têm de ser verificadas estas condições:

- O rei e a torre que vão participar na jogada não se moveram desde o início do jogo;
- O rei não está em xeque;
- Não há outras peças entre o rei e a torre;
- O rei não cruza uma casa que esteja a ser atacada por uma peça do adversário nem termina a jogada em tal casa.

A outra exceção à regra de movimentação do rei é que o rei não se pode mover para uma casa que esteja a ser atacada por uma peça do adversário. Se um rei estiver a ser atacado (uma posição tal em que, se o rei não se mexesse, o adversário o capturaria na jogada seguinte), a posição é chamada de xeque.

O jogador que tiver o seu rei em xeque deve fazer imediatamente uma jogada para cancelar o xeque de uma das seguintes formas:

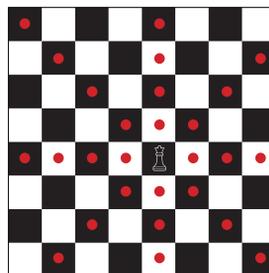
- Capturar a peça adversária que está a atacar o rei.
- Mover o seu rei para uma casa que não esteja a ser atacada por uma peça do adversário.
- Colocar qualquer outra peça entre o seu rei e a peça que efetua o xeque colocando-se na sua linha de ataque e cancelando o xeque.

Se o utilizador não consegue cancelar o xeque, perde o jogo. Esta situação é chamada **XEQUE-MATE**.



## RAINHA

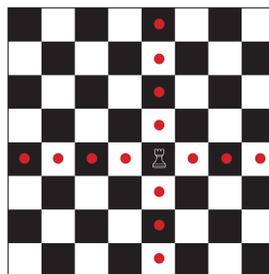
A rainha é a peça mais poderosa no tabuleiro de Xadrez porque pode deslocar-se em qualquer direção e sem limite do número de casas.





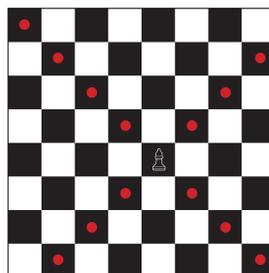
## TORRE

Uma torre pode mover-se qualquer número de casas vertical ou horizontalmente e é a segunda peça mais poderosa logo a seguir à rainha.



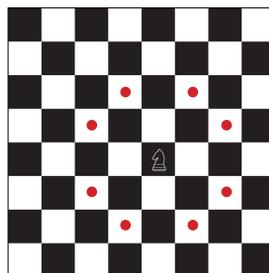
## BISPO

Um bispo pode mover-se um qualquer número de casas na diagonal. Quer dizer que um bispo nunca fica numa casa de cor oposta à da casa em que iniciou o jogo. Cada jogador tem dois bispos - um desloca-se em quadrados brancos e o outro em quadrados pretos.



## CAVALO

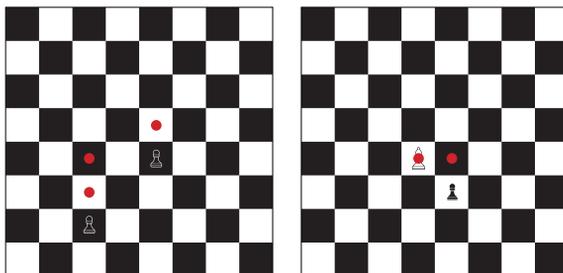
As jogadas do cavalo são em forma de L - desloca-se uma casa horizontal ou verticalmente e depois uma casa diagonalmente. Um cavalo pode saltar sobre outras peças na sua linha de jogo.



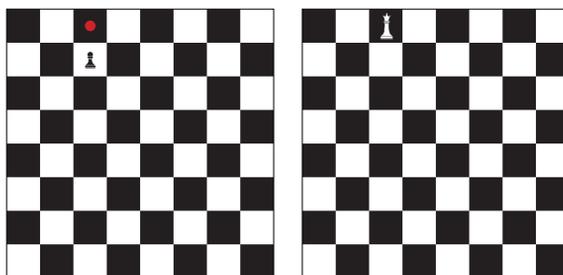


## PEÃO

Os peões, apesar de serem as peças mais fracas no tabuleiro de Xadrez, possuem várias características interessantes e são frequentemente determinantes para o resultado final. Um peão só se pode deslocar uma casa verticalmente para a frente e dentro da sua coluna, nunca horizontalmente nem para trás. Se um peão permanecer na sua posição inicial e se nenhuma outra peça bloquear a sua linha de movimentação, pode deslocar-se duas casas verticalmente para a frente. Um peão pode capturar uma peça adversária que esteja uma casa diagonalmente à sua frente.

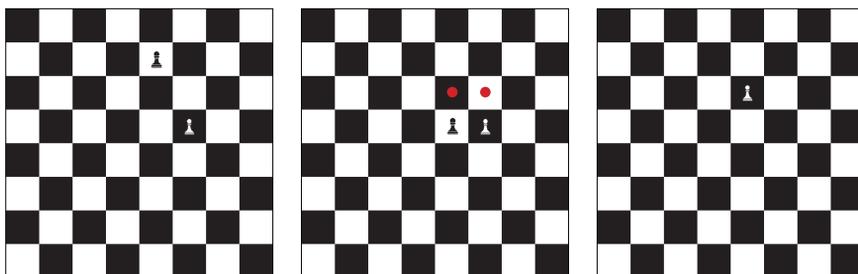


Se um peão atinge o lado oposto do tabuleiro (a última linha), pode ser promovido a rainha, torre, bispo ou cavalo (o jogador pode escolher) da mesma cor. A funcionalidade desta nova peça é imediata. Quer dizer que, por exemplo, uma rainha criada a partir de um peão promovido pode fazer xeque ou xeque-mate na mesma jogada.





Se um peão adversário tiver avançado duas casas na jogada anterior e tiver terminado a jogada na mesma linha que o peão do jogador mas na coluna ao lado (esquerda ou direita), o jogador pode capturar esse peão da mesma forma que o faria se o peão adversário se tivesse movido apenas uma casa. Esta jogada chama-se captura **EN PASSANT** e deve ser efetuada imediatamente após o peão adversário ter avançado as duas casas. O direito de fazer uma captura **EN PASSANT** perde-se nas jogadas seguintes. A figura seguinte mostra um exemplo (a posição antes da jogada das pretas, depois da jogada das pretas e depois da captura **EN PASSANT**).



## COMO CAPTURAR AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO

Se for a vez do jogador, e uma (ou mais) das suas peças puder movimentar-se para uma casa ocupada por uma peça adversária, o jogador pode capturar essa peça.

Capturar uma peça significa que o jogador remove essa peça do tabuleiro e move a sua própria peça para o seu lugar. A peça capturada irá surgir sob o tabuleiro (ou sobre, dependendo da orientação do tabuleiro) na zona das peças capturadas para informar os jogadores sobre o estado do jogo.

O jogador não pode capturar uma peça adversária se outras bloquearem a sua linha de movimento até essa peça. A única exceção a esta regra é o cavalo que pode “saltar” sobre quaisquer outras peças. Ambos os jogadores podem capturar qualquer peça adversária exceto o rei.

## COMO ACABAR O JOGO

O jogo termina quando uma das seguintes condições se verificar:

- O jogador ataca o rei adversário (coloca-o em xeque) e o adversário não consegue cancelar o xeque na jogada seguinte. Esta situação chama-se de **xeque-mate** e o jogador que tiver o seu rei em situação de **xeque-mate** perde o jogo.
- O jogador não consegue fazer um movimento sem colocar o seu rei em xeque e não se encontra de momento em xeque. Esta situação chama-se **STALEMATE** e o jogo considera-se empatado.
- Um dos jogadores desiste do jogo e perde.
- Ambos os jogadores acordam num empate.





Emblema

Rui  
Costa

José  
Águas

Simões

Valdo

Germano

Shéu

Nuno  
Gomes

Eusébio



Coluna

Luisão

Toni

Chalana

Mozer

José  
Augusto

Nené

Bento

# Record

COFINA MEDIA, SA (Jornal Record)  
Rua Luciana Stegagno Picchio, N° 3 A  
1549-023 Lisboa  
T (+351) 210 494 412 | F (+351) 210 493 137  
marketing@cofina.pt

