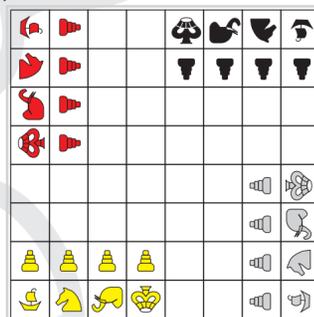


ORIGEM DO JOGO DE XADREZ

Há aproximadamente mil e quinhentos anos, na Índia, surgiu o Chaturanga, que se transformou no atual jogo de xadrez. Por intermédio de muitas guerras e na busca por novas rotas comerciais, o xadrez foi introduzido nos países ocidentais, e na Idade Média passou por algumas metamorfoses que o conduziram à forma atual.

O ancestral do xadrez (Chaturanga) era praticado tanto por duas como por quatro pessoas. Descreveremos a forma para quatro pessoas. Cada jogador possuía oito peças: um Ministro (hoje Dama), um Cavalo, um Elefante (hoje Bispo), um Navio (mais tarde uma Carruagem e hoje a Torre) e quatro Soldados (atualmente os Peões). A arrumação das peças era feita como mostra no quadro a seguir. O tabuleiro era monocromático (de uma só cor) e as peças dos quatro jogadores diferenciavam-se pelas cores: vermelha, verde, negra e amarela. A peça a ser movimentada era definida por um lance de dados.



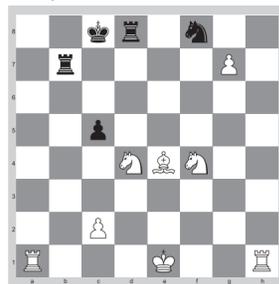
Aos poucos os dados foram eliminados e a forma dominante de praticar este jogo acabou sendo a de duas pessoas.

Com o Advento da Renascença Italiana, em 1485, o jogo de xadrez sofre alterações definitivas, transformando-se em um jogo mais competitivo. Novos poderes foram dados a algumas peças (dama, bispos, peões); nascendo assim o xadrez moderno. O xadrez moderno foi basicamente criado a partir do século XV e finalizado no século XIX.

NOTAÇÃO DO XADREZ

No xadrez utiliza-se um sistema para anotar as jogadas chamado Notação Algébrica. Os princípios da notação algébrica são:

- Cada casa identificada por uma letra e um número (e4).
- Um movimento é o desenho da peça que será movimentada e a casa para onde moverá (♗h7 significa bispo para h7).
- Se o movimento é uma captura insere-se um **x** depois da peça.
- Se duas peças do mesmo tipo podem ir para uma casa, insere-se uma coordenada de partida (♘fe2, ♖8d7).
- Para movimento de peão, apenas escreve-se a casa para onde o peão vai (c4).
- Se o movimento do peão for uma captura, procede-se como a regra anterior, mas acrescenta-se a coluna de partida (**cx**d4).
- Se o movimento do peão envolver uma promoção, a figura da peça promovida vai no final (gxf8 ♖).
- Os movimentos são numerados em pares com as brancas movendo por primeiro.
- Outros símbolos: + é xeque; ++ é xeque-mate; **0-0** é roque pequeno; **0-0-0** é roque longo.
- Pontuação pode ser adicionada depois de um lance da seguinte forma: ! lance bom; !? lance interessante; !! lance muito bom; ? erro; ?? erro grave.
- Uma partida pode terminar em 1-0 (vitória das brancas), ½-½ (empate), ou 0-1 (vitória das pretas).



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

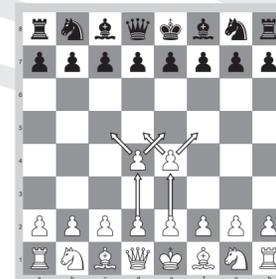
INICIANDO A PARTIDA

- No xadrez você inicia com 16 peças, (veja peças a seguir) cada qual com características distintas. Todas as peças são importantes.

PEÇA	SÍMBOLO	NOME	QUANT.
		REI	1
		DAMA	1
		TORRE	2
		BISPO	2
		CAVALO	2
		PEÃO	8

- Inicia-se a partida o jogador que possui as peças brancas.
- Jogar xadrez significa utilizar todas as peças de forma harmônica, a fim de alcançar o objetivo maior, o xeque-mate.
- Ao iniciar uma partida, as únicas peças que podem ser movimentadas na abertura são peões e cavalos.
- Quando os peões do rei e da dama se movem, abrem caminhos para os bispos e a dama que atacam as casas centrais.
- Na defesa os peões protegem o rei e as outras peças.
- No início do jogo deve ser evitado mover muitos peões laterais. Cada peão avançado enfraquece a posição. Os movimentos de peões recomendados na abertura são com os peões correspondentes às colunas e &d.
- Por serem as peças mais fracas do jogo, os peões necessitam do apoio das outras peças para avançar; caso contrário, serão facilmente capturados.

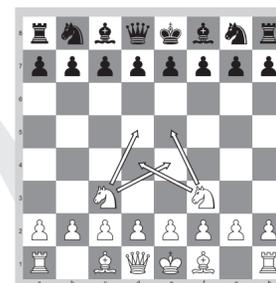
Observe o diagrama a seguir como o movimento inicial dos peões centrais libera os bispos e a dama.



- Para colocar os cavalos em jogo, devem-se buscar as casas centrais, pois, como pode ser visto na figura a seguir, nelas possuem maior raio de ação, dominando as casas centrais.

Nos movimentos iniciais é importante observar algumas regras:

- Domínio do centro;
- Desenvolvimento das peças rapidamente;
- Roque.



MOVIMENTOS ESPECIAIS

En passant

Um peão, atacando uma casa atravessada pelo peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original, pode capturar este peão oponente como se ele tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura pode ser feita apenas no movimento imediatamente após o referido avanço e é chamada de tomada "En passant".

Promoção

Quando o peão alcança a última casa da sua coluna, deve ser trocado, como parte de uma mesma jogada, por uma nova dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças já capturadas na partida. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de "promoção" e a ação da nova peça é imediata.

Roque

É um este um lance efetuado com o rei e uma das torres, de mesma cor na mesma fileira, levando-se em conta como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre. Em seguida, a torre é transferida para a casa que o rei acabou de atravessar.

1. Perde-se o direito de rocar:

- se o rei já foi movido, ou;
- se a torre que participa do roque já tenha se movido.

2. Roque não é permitido temporariamente:

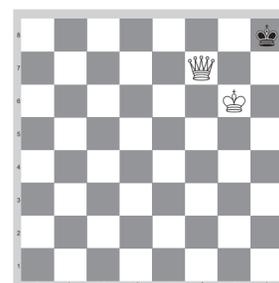
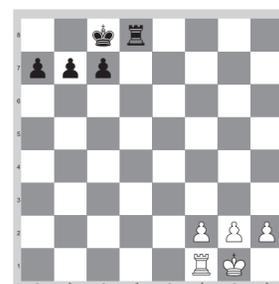
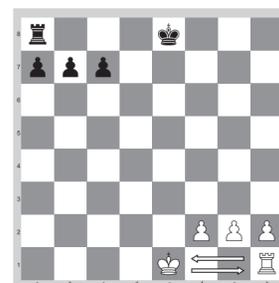
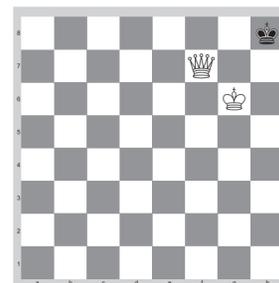
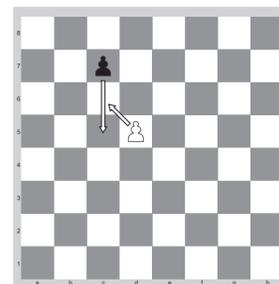
- se a casa que o rei ocupa (1), ou a casa pela qual deve passar (2), ou ainda a casa a que ele passará a ocupar (3), estiver atacada por uma ou mais peças do oponente;
- se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

CASOS DE EMPATES

- A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei "afogado". Isso imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de afogado. Ou seja, quando o rei não está em cheque e não há lance legal para ser feito.
- A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer sequência de lances legais.

Diz-se que a partida terminou numa "posição morta". Isso imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição.

- A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida. Isso imediatamente termina a partida. Ou seja, quando o adversário oferece o empate durante a partida e o jogador aceita com um aperto de mão.
- A partida pode estar empatada se uma posição idêntica (de todas as peças no tabuleiro) está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro (consecutivas ou não). Ou seja, se durante a partida for provada que uma posição se repetiu, ou, se repetira por três vezes consecutivas ou alternadas, a partida estará empatada.
- A partida pode estar empatada se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem qualquer captura. Isso não é provável de acontecer no início nem no meio da partida, que têm como característica movimentos de peões e captura de peças. No entanto, é mais provável de ocorrer num final de jogo em que existam poucas peças sobre o tabuleiro.



Material desenvolvido pelos acadêmicos, Leandro da Silva e Evandro Valencio do Curso de Educação Física do Centro Universitário Campos de Andrade-Uniandrade-Curitiba, PR, sob orientação do Professor Dr. Wilson da Silva. Elaborado a partir de: SILVA, Wilson. **Xadrez para todos:** a ginástica da mente. Curitiba: Ed. UFPR, 2015.

Material avaliado e recomendado pela Federação de Xadrez do Paraná

