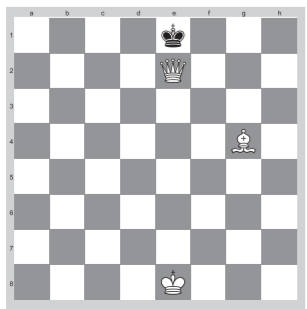
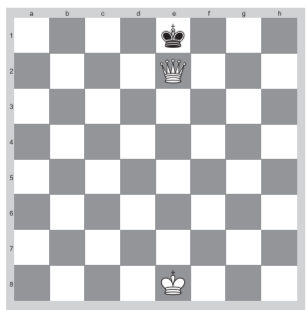
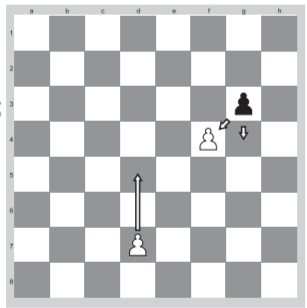
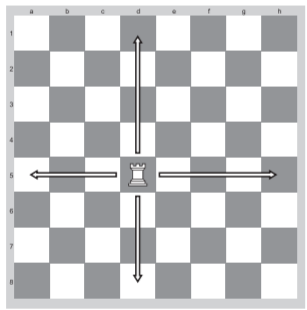
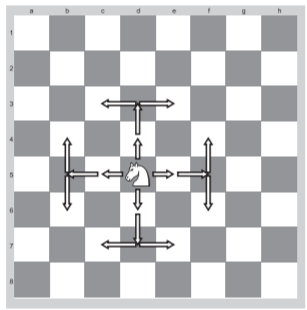
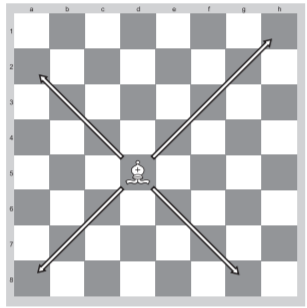
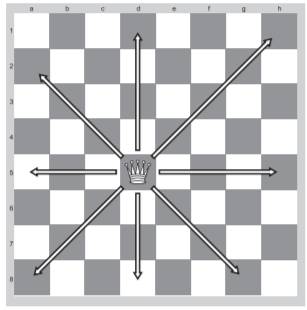
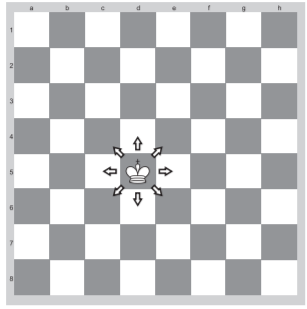
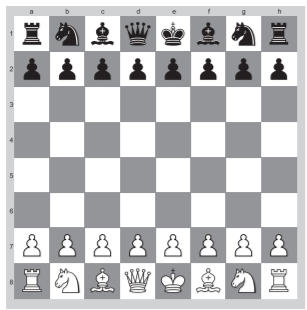


POSIÇÃO DAS PEÇAS
Antes de começar a partida, as peças devem ser organizadas nas posições, conforme o diagrama ao lado:
As brancas iniciam a partida.



REI:
- Move-se uma casa por vez em coluna, fileira ou diagonal, para atacar ou fugir de um ataque.
- Movimento de roque, onde o rei troca de lugar com uma das torres para se proteger.

DAMA:
- Move-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal;
- Captura em qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal.

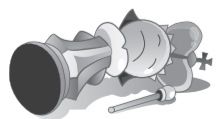
BISPO:
- Move-se para qualquer casa ao longo da diagonal que se encontra;
- Captura somente em diagonal;
- Pode ir e voltar em diagonal.

CAVALO:
- Única peça que salta sobre as outras;
- Movem-se duas casas na coluna ou na fileira em que se encontra e então anda mais uma casa para direita ou esquerda formando um L;
- A captura só pode ser feita no final do movimento.

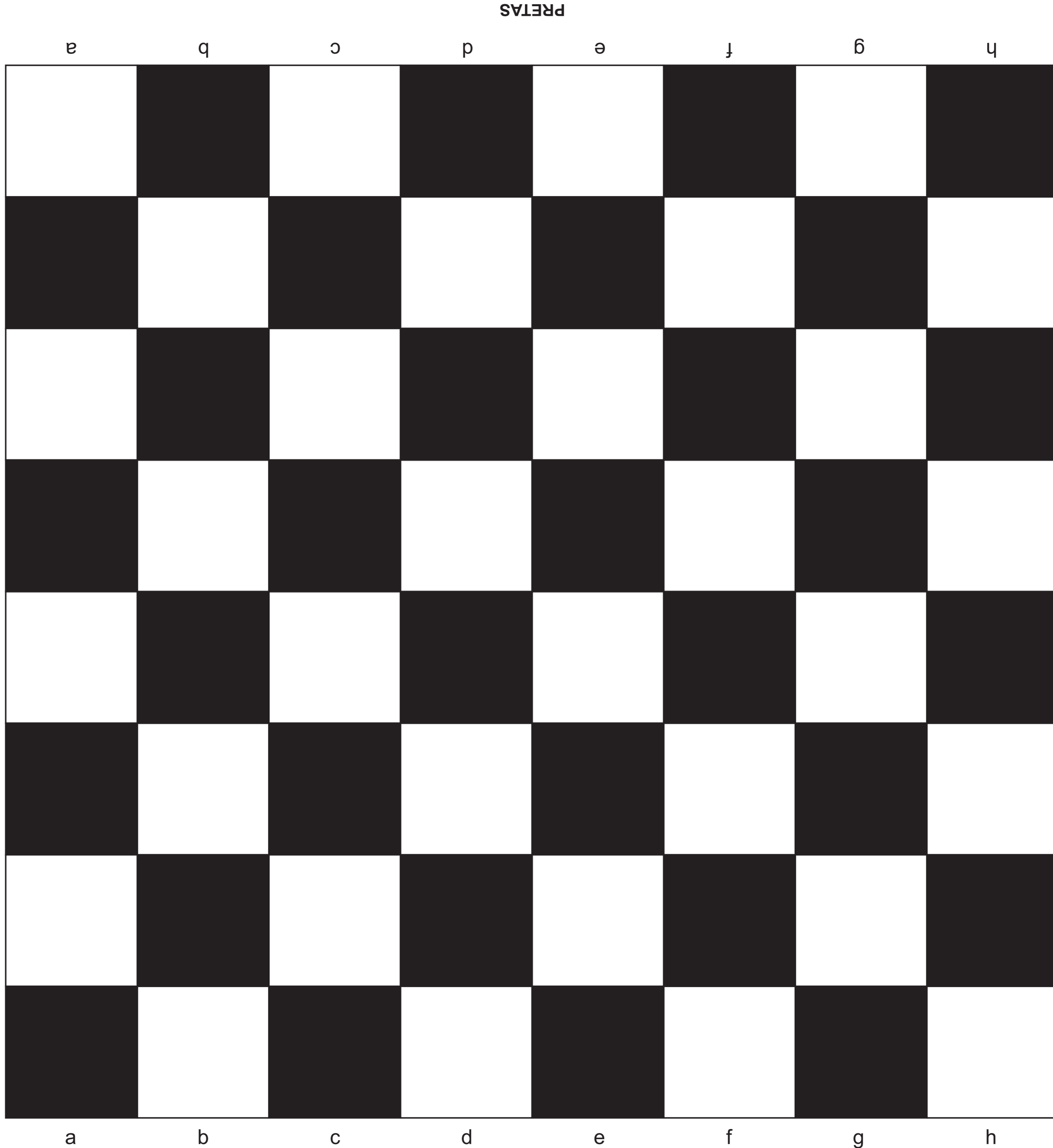
TORRE:
- Move-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira em que se encontra, podendo ir e voltar;
- Captura em qualquer casa ao longo da coluna ou fileira, em que se encontra;
- Pode ir e voltar.

PEÃO:
- Move-se uma casa à sua frente;
- Em seu primeiro lance pode avançar duas casas à sua frente;
- Captura as peças do oponente em diagonal;
- Não volta para trás.

O XEQUE:
- O rei está em xeque quando atacado por uma ou mais peças do oponente;
- Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o rei da mesma em xeque;
- Há três formas de escapar do xeque: fugindo, bloqueando com outra peça, ou capturando a peça agressora.



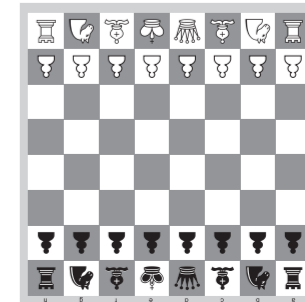
O XEQUE MATE:
- O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente "sob ataque" de tal forma que o oponente não tenha saída;
- Não é permitido deixar ou colocar seu próprio rei "sob ataque" bem como capturar o rei do oponente;
- O jogador que alcançar esse objetivo vence a partida.



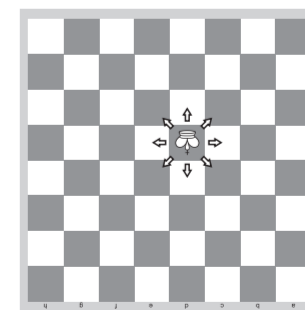
Material avaliado e recomendado pela Federação de Xadrez do Paraná



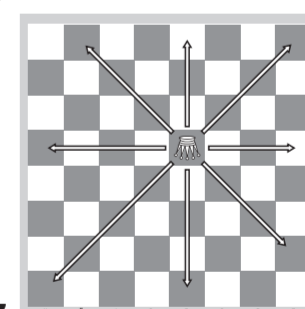
BRANCAS



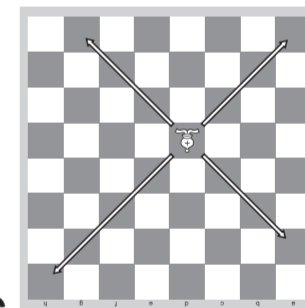
POSIÇÃO DAS PEÇAS
Antes de começar a partida, as peças devem ser organizadas nas posições, conforme o diagrama ao lado:
As brancas iniciam a partida.



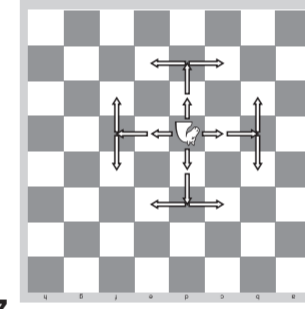
REI:
- Move-se uma casa por vez em coluna, fileira ou diagonal, para atacar ou fugir de um ataque.
- Movimento de roque, onde o rei troca de lugar com uma das torres para se proteger.



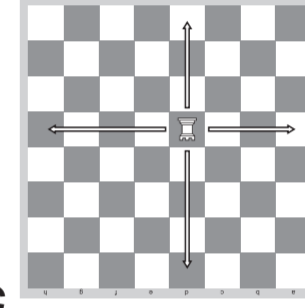
DAMA:
- Move-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal;
- Captura em qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal.



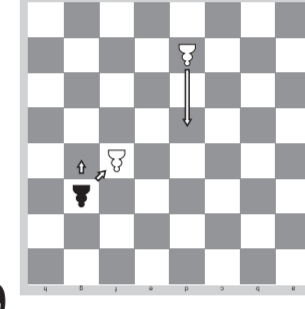
BISPO:
- Move-se para qualquer casa ao longo da diagonal que se encontra;
- Captura somente em diagonal;
- Pode ir e voltar em diagonal.



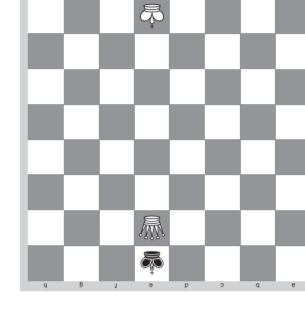
CAVALO:
- Única peça que salta sobre as outras;
- Movem-se duas casas na coluna ou na fileira em que se encontra e então anda mais uma casa para direita ou esquerda formando um L;
- A captura só pode ser feita no final do movimento.



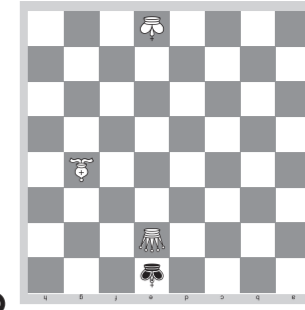
TORRE:
- Move-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira em que se encontra, podendo ir e voltar;
- Captura em qualquer casa ao longo da coluna ou fileira, em que se encontra;
- Pode ir e voltar.



PEÃO:
- Move-se uma casa à sua frente;
- Em seu primeiro lance pode avançar duas casas à sua frente;
- Captura as peças do oponente em diagonal;
- Não volta para trás.



O XEQUE:
- O rei está em xeque quando atacado por uma ou mais peças do oponente;
- Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o rei da mesma em xeque;
- Há três formas de escapar do xeque: fugindo, bloqueando com outra peça, ou capturando a peça agressora.



O XEQUE MATE:
- O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente "sob ataque" de tal forma que o oponente não tenha saída;
- Não é permitido deixar ou colocar seu próprio rei "sob ataque" bem como capturar o rei do oponente;
- O jogador que alcançar esse objetivo vence a partida.