

Échecs

Contenu • Contents • Inhalt
Contenido • Contenido

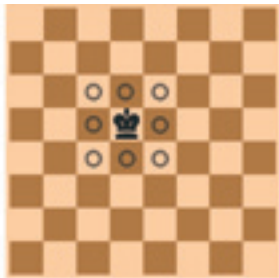


X 16

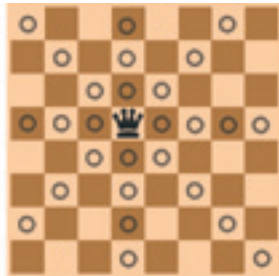


Échecs

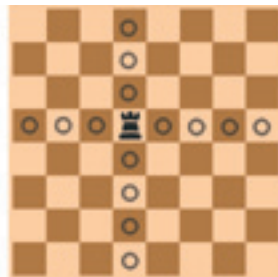
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas • Movimento dei pezzi
Verplaatsen van de stukken • Pjäsernas förflyttning
Træk • Deslocação das peças • Ходы фигур



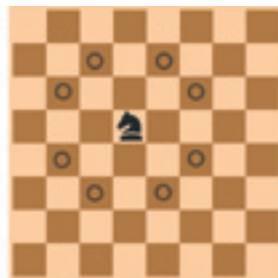
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



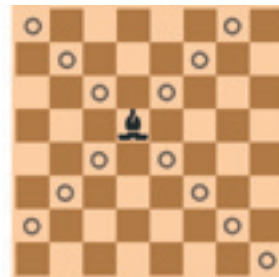
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



Tour - Rook - Turm - Torre - Torre
Toren - Torn - Tårn - Torre - ладья



Cavalier - Knight - Springer
Caballo - Cavallo - Paard - Springare
Springer - Cavalo - конь



Fou - Bishop - Läufer - Alfíl - Alfiere
Loper - Löpare - Løber - Bispo - слон



Prise - Capture
Schlagen
La captura - Scacco matto
Wegnemen van stukken
Angrepp - Angrepp
Recolha - Captura - Взятие

Pion - Pawn - Bauer - Peón - Pedone
Pion - Bonde - Bonde - Peão - пешка

P Regras do jogo

Échecs

Jogo de estratégia: O jogador desenvolve uma estratégia para fazer fracassar o seu adversário e desta forma obter a vitória.

Idade: a partir de 6 anos

Número de jogadores: 2



A partida é jogada num tabuleiro de xadrez de 64 casas alternadamente claras e escuras. **Atenção:** colocar o tabuleiro de xadrez de tal forma que haja sempre uma casa clara no ângulo inferior direito.

Cada jogador dispõe de 16 peças: 1 Rei, 1 Rainha, 2 Bispos, 2 Cavalos,

2 Torres e 8 peões que, no início do jogo são colocadas como acima.

Atenção: as rainhas são sempre colocadas sobre a sua cor.

Objectivo do jogo:

Capturar o rei adversário: é xeque-mate.

Desenvolvimento da partida

Escolhe-se à sorte o que ficará com a cor clara: quem ficar com ela começa.

É obrigatório jogar, não se pode passar.

Cada qual por sua vez, cada jogador desloca um dos seus peões.

• **Deslocação das peças** (ver esquemas no início do livrinho).

Uma peça nunca pode passar por cima de outra peça (salvo no caso do cavaleiro).

O REI é a peça principal do jogo; a sua captura significa a perda da partida!

Avança uma só casa em todas as direcções e tem igualmente uma deslocação específica chamada Roque.

• O Roque permite jogar simultaneamente o rei e uma torre se estes ainda não tiverem sido deslocados:

Pequeno Roque



Grande Roque



A RAINHA avança todas as casas que quiser e em todas as direcções.

A TORRE desloca-se vertical ou horizontalmente um número ilimitado de casas.

O BISPO desloca-se na diagonal um número ilimitado de casas.

O CAVALO desloca-se três casas: uma ou duas no sentido horizontal (ou vertical) e o complemento no outro sentido. Também se diz que ele se desloca "em L".

O cavaleiro é a única peça que pode passar por cima das outras.

O PEÃO desloca-se sempre para a frente e nunca pode recuar. Desloca-se uma só casa de cada vez, excepto se ainda estiver na sua casa de partida.

Neste caso, pode avançar duas casas.

Atenção: para apanhar uma peça do adversário, desloca-se uma casa na diagonal.

Se chegar a atingir a última linha do tabuleiro de xadrez, pode-se transformar em rainha, torre, bispo ou cavalo, à escolha do jogador (por isso, pode-se ter 2 rainhas).

• **A recolha**

É retirada uma peça do jogo quando uma peça do adversário se vem posicionar na casa que ocupava. À excepção do peão, as peças comem no sentido em que avançam. O peão, come na diagonal e em frente.

Quem ganha? Quem colocar o rei do outro numa posição de onde já não se possa mover: diz-se então que o rei está em XEQUE-MATE! A partida termina.

Uma partida de xadrez também pode terminar como partida nula.

P Regras do jogo

Dames

Número de jogadores: 2
Duração: 10 a 20 minutos

Objectivo do jogo:

O vencedor é quem tiver capturado todas as fichas do seu adversário ou bloqueado a partida de maneira a não ser possível nenhum movimento.

Desenvolvimento:

Os jogadores colocam as suas fichas como no esquema: As fichas deslocam-se de uma casa para outra na diagonal e para a frente. Uma ficha pode saltar sobre uma ficha contrária para a frente ou para trás, com a condição de que a casa de chegada esteja livre. Depois desta captura, e se se deparar com a mesma situação, continua a capturar as fichas contrárias da mesma forma. A captura é obrigatória, caso contrário, pode capturar a ficha, dizendo: "Soprar não é jogar!".

A dama

Quando uma ficha chega à linha de fundo contrária converte-se em "dama" (▲ △). Coloca-se por cima desta uma ficha, ganha pelo seu adversário. A dama pode deslocar-se por qualquer diagonal para a frente e para trás, e capturar as fichas que se encontre na sua linha se estiverem separadas, pelo menos, por uma casa livre. Pode continuar a sua deslocação, mudando de diagonal, se for possível outra captura.

