

Regras do Jogo

OBJETIVO

dar **XEQUE MATE** ao adversário.

posição em que o rei está sendo atacado e não possui nenhum recurso para sair da posição. Caso haja algum recurso, o rei está apenas em **XEQUE**. Quando não é possível forçar o mate, a situação é de **EMPATE**.

ato de atacar o rei com uma peça. Ele pode ser defendido capturando a peça atacante, bloqueando o ataque colocando uma peça no caminho ou movendo o rei para uma casa não atacada.

os conjuntos rei e cavalo vs rei; rei e bispo vs rei; e rei e dois cavalos vs rei, não podem forçar o mate. Nestes casos, a partida é declarada empatada.

quando um dos jogadores pode dar xeques continuamente ao adversário sem que este possa efetuar uma defesa permanente.

pode ocorrer de três formas: **XEQUE PERPÉTUO**, **MATERIAL INSUFICIENTE**, **REPETIÇÃO DE POSIÇÃO**, **50 LANCES**, **AFOGAMENTO** ou **ACORDO**

o jogador que tem a vez de jogar não está em xeque e não tem nenhuma jogada legal para fazer.

ocorre quando os lances de ambos os jogadores se repetem por três vezes sejam consecutivas ou não.

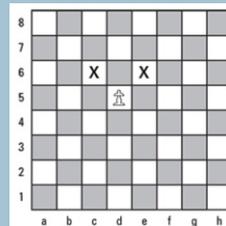
quando ocorrem 50 lances (par de jogada branca e preta) sem captura de peça nem movimento de peão a partida é declarada empatada.

os jogadores avaliam a posição e em comum acordo decidem empatar a partida.

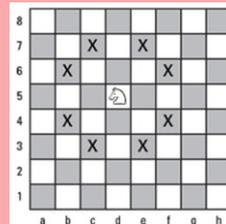
MOVIMENTO DAS PEÇAS



PEÃO: move-se sempre para frente, uma casa por vez, podendo em cada primeira jogada de cada peão escolher mover uma ou duas casas. O peão é a única peça que captura de forma diferente do seu movimento. Sua captura é na diagonal, uma casa por vez.



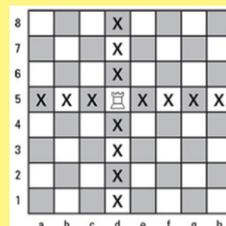
CAVALO: move-se duas casas na horizontal ou na vertical e depois uma para o lado. O movimento completo do cavalo forma um «L» sobre o tabuleiro. O cavalo é a única peça que pode saltar sobre as outras.



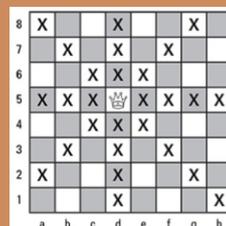
BISPO: movimenta-se em diagonais quantas casas desejar desde que estejam livres.



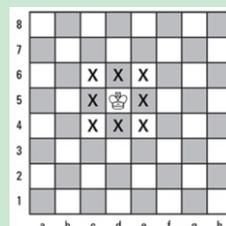
TORRE: move-se em linhas horizontais ou verticais quantas casas desejar desde que esteja livre.



DAMA: combina os movimentos do bispo e da torre: move-se quantas casas desejar nas retas horizontais, verticais e diagonais desde que estejam livres.



REI: move-se uma casa por vez em qualquer direção ou sentido.



Este peão, assim como todos em seu primeiro movimento pode optar por avançar uma ou duas casas. Em particular, este peão pode ocupar as casas **h6** ou **h5** como primeiro lance.

Este peão pode: avançar para a casa **b5**, capturar o peão de **a5** ou o bispo em **c5**.

o rei preto pode mover-se para as casas **e7**, **f8** ou ainda realizar o roque movendo-se para a casa **g8** e trazendo a torre para a casa **f8**.

o cavalo, na casa **f6**, está no centro ampliado. Uma boa localização pois, a partir de onde está controla as casas **g8**, **h5**, **g4**, **d5**, ataca o peão em **e4** e defende os peões **h7** e **d7**.



o bispo em **c4** controla a casa **g3** impedindo que as brancas façam o roque.

Se o peão de **h7** decidir avançar para **h5** em um único lance, este peão em **g5** poderá capturá-lo pelo fato de peão adversário ter saltado uma casa que estava atacada pelo peão. Esta é uma captura en passant.

A dama controla as casas da diagonal **a4-d1** podendo mover-se livremente para qualquer uma das suas casas e também pode ocupar as casas **d2** e **e2**.

a torre em **h1** pode ser movida para **f1** ou **g1**. Mas, pela característica da mobilidade da torre, ela irá controlar o mesmo número de casas independente da sua posição no tabuleiro.

Nesta condição, o rei pode ser movido para **d2**, **e2** ou **f1**. Ele não pode ser movido para **f2** porque esta casa está controlada pelo bispo em **c5**. Também não se pode fazer o roque porque a casa **g1** que o rei ficará está atacada.