

P Xadrez, Dama, Filetto

Nesta colecção de jogos encontram-se três dos mais conhecidos e preferidos jogos de tabuleiro. São jogados regularmente, em todo mundo, por milhões de pessoas e por vezes em torneios.

Um dos lados do tabuleiro apresenta uma mesa de jogo com campos pretos e brancos alternados. Esta mesa de jogo destina-se aos jogos de xadrez e de damas. O outro lado encontra-se o jogo do moinho.

Os três jogos são jogos de estratégia para dois jogadores, isto significa que o decorrer ou resultado do jogo não está dependente de sorte ou do acaso.

Xadrez

Jogo de estratégia para dois jogadores.

A mesa de jogo é o tabuleiro com os campos, que se alternam entre pretos e brancos. É idêntica à mesa de jogo das damas. Cada jogador joga com 16 peças de xadrez, pretas ou brancas.

Objectivo do jogo

O xadrez (o jogo da realza) é um jogo de tabuleiro de estratégia, no qual dois jogadores movimentam alternadamente as peças sobre o tabuleiro.

O objectivo do jogo é atacar o Rei do adversário de modo a não ser possível ao adversário defender-se: através da eliminação da peça atacante, através da protecção do rei por outra peça ou pelo desvio do rei para um campo onde o ataque já não é possível.

A esta situação de jogo é dado o nome de "xeque mate" que significa o fim do jogo com vitória para o jogador atacante. Aqui a sabedoria de jogo dos adversários é decisiva.

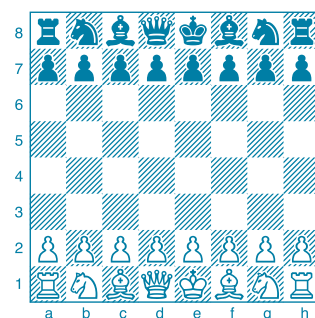
Preparação do jogo

No início do jogo cada um dos jogadores ("preto" e "branco") dispõe de 16 peças..

Em cada campo pode estar apenas uma peça. Uma peça bloqueia deste modo o campo para todas as outras peças da mesma cor, mas não para as peças do adversário: Se uma peça se encontrar com uma peça do adversário no mesmo campo, então a peça do adversário será retirada do tabuleiro: a peça foi capturada. Se uma peça está em perigo de ser capturada na próxima jogada, então essa peça encontra-se ameaçada (arcaico: a peça esta en prise). No entanto é possível cobrir essa peça, se, na jogada seguinte, existir a possibilidade de capturar a peça atacante. Se um dos reis se encontrar ameaçado, fala-se que o rei está em xeque

O tabuleiro de xadrez e a posição inicial de todas as peças

Do lado esquerdo é possível ver uma imagem de um tabuleiro de xadrez com todas as peças na sua posição inicial (imagem 1). Cada campo tem um "nome" próprio, que é designado pelas coordenadas.



img. 1

As peças do jogo

Ambos os jogadores possuem duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei (branco em baixo da esquerda para a direita) e oito peões. A rainha preta é colocada sempre no campo escuro e a rainha branca no campo branco. Os reis estão colocados ao lado da rainha no campo de cor oposta. As torres encontram-se sempre nas casas angulares (brancas: A1 e A8; pretas: H1 e H8). Seguem-se, em direcção ao meio, os cavalos e os bispos. A segunda linha é completada apenas por peões.

Regras do jogo

Possibilidades de jogadas

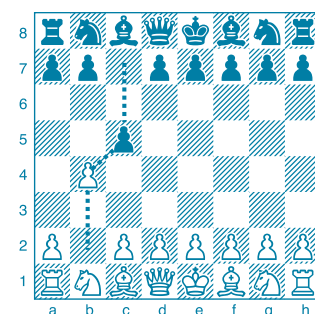
Cada peça tem características específicas no jogo. E só pode ser movimentada na forma para ela predefinida.

Não é permitido deslocar uma peça para um campo que já esteja ocupado por uma peça da mesma cor. Se uma peça for deslocada para um campo que esteja ocupado por uma peça do adversário, esta última será capturada e retirada, como parte integrante da jogada, do tabuleiro. Uma peça ataca uma peça do adversário quando esta pode proceder à captura nesse mesmo campo. Uma peça ataca um campo, mesmo estando impedida na jogada, porque, caso contrário, colocaria o próprio rei em posição de ataque ou deixaria que este ficasse exposto ao ataque.

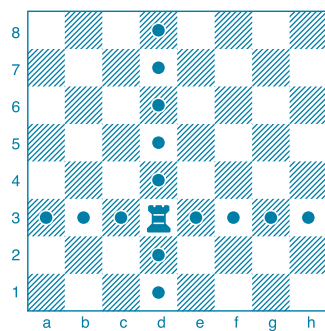
Peão (imagem 2):

A partir da posição inicial o peão pode movimentar-se um passo para a frente, desde que a casa alvo esteja livre, ou pode ainda efectuar um passo duplo desde que a casa à frente do peão e a casa alvo se encontrem desimpedidas. Se o peão já não se encontrar na posição inicial (2ª ou 7ª linha respectivamente), então só lhe é permitido avançar uma casa para a frente (caso ele não capture).

O peão captura na diagonal. Ele é a única peça que captura na direcção oposta à direcção de jogada. O peão apenas se pode movimentar para a frente. Ele é a única peça que não pode voltar para um campo anteriormente ocupado por ele.



img. 2



img. 3

Se um peão atingir a linha inicial do adversário, este deve ser substituído por uma rainha, torre, bispo ou por um cavalo da mesma cor (opção do jogador). O peão é retirado do jogo e no campo correspondente será colocada a nova peça. As características da peça nova entram de imediato em vigor o que pode levar directamente ao "xeque mate".

Torre (imagem 3):

A torre pode movimentar-se o número de casas desejadas, no entanto só o pode fazer na horizontal ou vertical. Jogadas na diagonal não são permitidas.

Cavalo (imagem 4):

O cavalo efectua movimentos em linha recta ou na lateral. Sendo irrelevante qual desses movimentos se efectua primeiro.

O cavalo pode movimentar-se para uma casa próxima da sua posição, desde que não seja uma casa da mesma coluna, fila ou diagonal.

O cavalo é a única peça que pode saltar sobre as outras, independentemente se são do adversário ou as próprias.

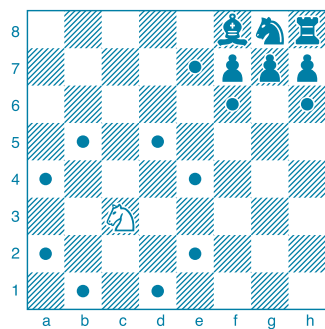
Bispo (imagem 5):

O bispo pode avançar o número de casas desejadas, no entanto só na diagonal.

O bispo pode movimentar-se para uma casa desejada, ao longo da diagonal na qual se encontra.

Rainha (imagem 6):

A rainha pode movimentar-se para qualquer casa desejada ao longo da coluna, da linha ou da diagonal, na qual ela se encontra.



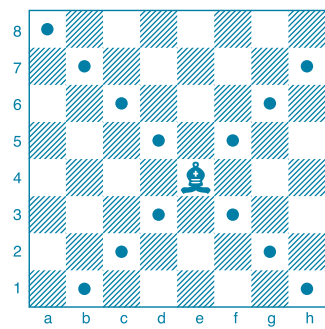
img. 4

Rei (imagem 7):

O rei pode apenas avançar uma casa de cada vez, independentemente da direcção. O rei não pode ser colocado em posição de xeque.

Há duas formas de movimentar o rei:

- ele movimenta-se para uma casa fronteiriça à sua escolha, desde que esta não esteja a ser atacada por uma ou mais peças do adversário.
- ele pode "rocar". O "Roque" é a jogada entre o rei e uma torre da mesma cor da mesma linha. Esta é uma jogada válida e executa-se do seguinte modo: O rei movimenta-se duas casas para o lado em direcção à torre, depois a torre é colocada na casa que o rei acabou de avançar.



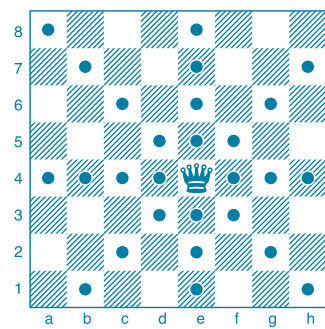
img. 5

Perde-se o direito de "roçar":

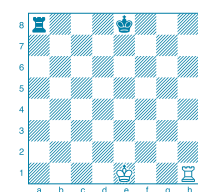
- quando o rei já se movimentou, ou
- se uma torre já se movimentou.

O "roque" encontra-se provisoriamente impedido,

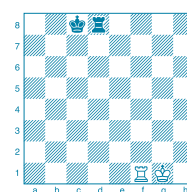
- quando a casa actual do rei, a casa que ele vai passar ou a casa de destino for atacada por uma ou mais peças adversárias,
- quando entre o rei e a torre, com a qual este vai "rocar", se encontra uma peça.



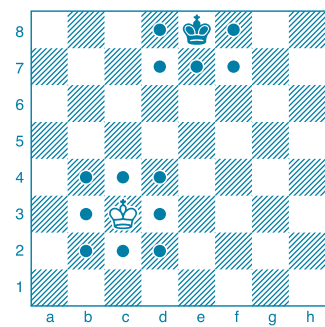
img. 6



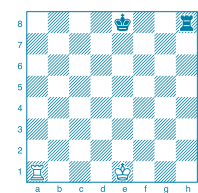
Antes de roque pequeno das brancas
Antes de roque grande das pretas



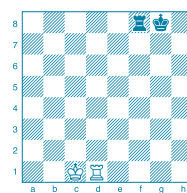
Depois de roque pequeno das brancas
Depois de roque grande das pretas



img. 7



Antes de roque grande das brancas
Antes de roque pequeno das pretas



Depois de roque grande das brancas
Depois de roque pequeno das pretas

Um rei "encontra-se em xeque", quando é atacado por uma ou mais peças do adversário, mesmo quando estas não podem executar a jogada, porque colocariam o próprio rei em posição de ataque ou o expunham ao ataque. Nenhuma peça pode efectuar uma jogada na qual o próprio rei fique exposto ao xeque ou que deixe o rei em xeque.

As regras de xadrez oficiais foram concebidas pela federação internacional de xadrez (FIDE). Estas regras são colocadas à disposição numa tradução autorizada pelas associações de xadrez de cada país. Ver também: <http://www.fide.com>

Damas

Jogo de estratégia para dois jogadores.

A mesa de jogo é o tabuleiro com os campos, que se alternam entre pretos e brancos. É idêntica à mesa de jogo de xadrez.

Para o jogo de damas são necessárias doze peças redondas e chatas brancas, e doze pretas.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é retirar ao adversário as hipóteses de efectuar jogadas, isto é, eliminar ou imobilizar as peças do adversário.

Preparação do jogo

Cada jogador recebe 12 peças de uma cor.

O tabuleiro deve estar colocado sobre a mesa de modo a que a casa angular à direita de cada jogador seja branca.

O jogo decorre apenas sobre os campos escuros.

Antes de iniciar o jogo, as peças devem ser colocadas de modo a que estejam ocupados todos os campos escuros nas primeiras três linhas de ambos os lados. De seguida, as peças podem ser deslocadas na diagonal, eliminando as peças adversárias.

O jogador com as peças pretas inicia o jogo.

Regras do jogo

As peças apenas podem ser deslocadas uma casa de cada vez, sobre a diagonal e para a frente.

Deve-se saltar as peças do adversário, desde que o campo a seguir esteja livre. Se o avanço para um campo permitir saltar outra peça, então esse avanço deve ser executado. As peças que foram capturadas (outra peça saltou por cima) são retiradas do tabuleiro.

Se uma peça atingir a linha inicial adversária, esta será promovida a “dama” colocando uma outra peça sobre a mesma. Uma dama pode movimentar-se na mesma direcção ilimitadamente, mesmo para trás. Quando a dama toma uma peça adversária, deve parar no campo diagonal imediatamente a seguir à peça capturada.

Variantes do jogo

Quando um jogador pode eliminar uma peça, então é essa a jogada que ele deve efectuar. O jogador é obrigado a executar a jogada em que pode eliminar mais peças do adversário, mesmo tendo outras hipóteses de jogo. - Neste caso há ainda outra variante: se o jogador não efectuar a jogada para eliminar as peças, o adversário pode exigir que ele efectue essa jogada, ou então retirar do tabuleiro a peça do adversário que iria eliminar as suas.

Uma variante especial do jogo de damas é o jogo do lobo e as ovelhas. Nesta variante joga-se com quatro peças brancas (ovelhas) contra uma peça preta (lobo). O lobo tem a tarefa de apanhar as ovelhas, isto é, deve conseguir passar no meio delas, o que as ovelhas, com as jogadas certas, devem impedir.

As ovelhas ocupam, na primeira linha de jogo, quatro campos pretos.

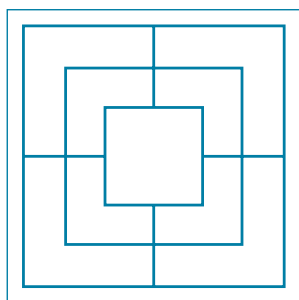
O lobo é colocado sobre um campo escuro à escolha.

As ovelhas só podem movimentar-se num sentido, por sua vez o lobo pode movimentar-se tanto para a frente como para trás.

As ovelhas vão encurralando o lobo até este não ter mais hipóteses de efectuar jogadas. Deste modo, as ovelhas ganham o jogo.

O lobo ganha o jogo, assim que ele quebrar a linha das ovelhas.





img. 1

Moinho

Jogo de estratégia para dois jogadores.

Tabuleiro de jogo: ver imagem esquerda (imagem 1).

Para o jogo do moinho são necessárias nove peças chatas brancas e nove pretas.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo do moinho é conseguir alinhar sobre o tabuleiro três peças na horizontal ou na vertical.

Preparação do jogo

Cada jogador recebe respectivamente nove peças pretas ou nove peças brancas. Os jogadores colocam alternadamente uma peça de cada vez, nos pontos do tabuleiro, até se esgotarem as nove peças.

As regras

Na fase da colocação das peças, ambos os jogadores colocam alternadamente uma peça de cada vez num dos pontos do tabuleiro à escolha.

Na fase seguinte, efectuam-se as jogadas do seguinte modo: Cada jogador pode movimentar uma peça por jogada, para um ponto livre imediatamente a seguir ao seu.

A fase final inicia-se quando um dos jogadores só tem 3 peças. A partir daqui, o jogador pode saltar com as peças: Agora o jogador pode em cada jogada saltar com a sua peça para um ponto livre no tabuleiro. Se lhe for eliminada uma das peças, ou se já não for possível executar nenhuma jogada válida, este jogador perde o jogo.

Se um jogador, numa das três fases, alinhar três peças em campos consecutivos, constrói o chamado "moinho". Quando isto acontece, o jogador pode retirar uma das peças do adversário do jogo, desde que esta não se encontre de igual modo em "moinho". As regras oficiais de torneios não permitem retirar peças de um "moinho" na fase final.

O mais importante não é construir desde início moinhos, principalmente no que diz respeito à primeira fase. O jogador deve dar sobretudo atenção à mobilidade das próprias peças para depois efectuar jogadas de sucesso. É mais importante ocupar os quatro pontos de cruzamento do que os pontos dos cantos.

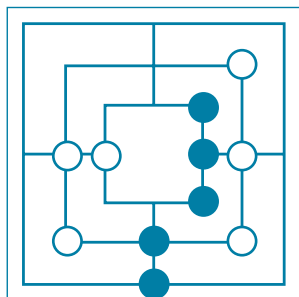
Para eliminar uma peça, geralmente faz mais sentido abrir o moinho próprio do que tentar impedir a construção de um moinho do adversário.

Muito vantajoso é a construção do chamado "moinho duplo". Na imagem ao lado é possível ver que o jogador das peças pretas pode construir um moinho em cada jogada. Deste modo, ele pode diminuir consideravelmente as peças do adversário, sem que este possa fazer algo contra isso.

Variantes do jogo

As primeiras duas fases do jogo não decorrem separadamente. Os jogadores podem optar entre colocar uma peça no tabuleiro ou movimentar uma que já se encontre colocada.

Também é possível jogar com dez peças por jogador, em vez das habituais nove peças. Esta hipótese é aconselhável na variante acima mencionada.



img. 2



oficinadidactica.pt
Telef.: 213 872 458