

# GÊNESES

*“Então disse Deus: haja luz, e houve luz”*

*“O xadrez, como o amor, como a música, tem o poder de fazer as pessoas felizes”*

*Siegbert Tarrash  
médico e pedagogo*

Informativo Educacional e Cultural - Itaúna - Minas Gerais - Ano IX - nº 45 - Março/Abril de 2004

## Aprenda a jogar Xadrez!



### Ao futuro enxadrista

*Prepare-se para iniciar uma grande aventura! Você vai aprender um dos mais antigos e divertidos jogos do mundo. O xadrez surgiu na Índia há muitos séculos e hoje é praticado em quase todos os países, por milhões de pessoas de todas as idades.*

*Você vai poder treinar com os amigos, participar de torneios e até desafiar os computadores. E lembre-se: para se tornar um grande campeão é preciso fazer os primeiros lances. Então, o que você está esperando?*

*Vire a página e boa sorte!  
A gente está torcendo por você.*



Universidade de Itaúna



**REGRAS BÁSICAS**

O xadrez é um esporte praticado entre duas pessoas, com o objetivo de dar o xeque-mate. Xeque-mate é uma expressão que vem do idioma persa e significa "o rei está morto".

Hoje em dia, costuma-se falar simplesmente mate, quando o rei adversário estiver atacado e não puder fugir. (O mate será tratado com mais detalhes logo adiante).

**1. TABULEIRO**

O tabuleiro é o campo de batalha das peças. Sua forma é quadrada e possui 64 casas, escuras e claras, dispostas alternadamente (Fig. 1).

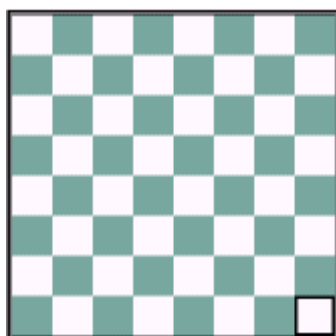


Fig 1 - Tabuleiro

O tabuleiro é colocado de modo que cada jogador fique com a sua primeira casa branca à direita. É composto de 8 linhas, 8 colunas e 26 diagonais.

Linha é uma seqüência horizontal de oito casas alternadas, claras e escuras. Coluna é uma seqüência vertical de oito casas alternadas, claras e escuras. Diagonal é uma seqüência de casas da mesma cor, dispostas num mesmo sentido, variando de duas a oito casas.

Centro é a região do tabuleiro composta pelas quatro casas cen-

trais. O controle do centro é fundamental para o enxadrista iniciar uma boa partida.

**2. PEÇAS**

A partida é disputada por 16 peças brancas e 16 peças pretas (Fig. abaixo).



Na Fig. 3, observe com atenção a posição inicial das peças. As pretas nas parte superior do tabuleiro, movimentando-se de cima para baixo. As brancas começam a partida, que prossegue com lances alternados de pretas e brancas.

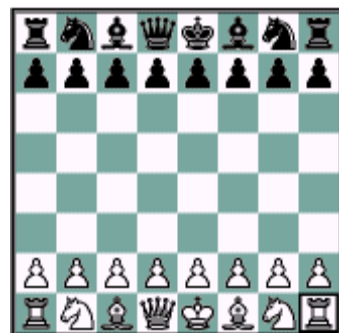


Fig. 3. Posição inicial das peças

**3. MOVIMENTOS E CAPTURAS**

Movimento é o deslocamento de uma peça de uma casa para ou-

tra, que não esteja ocupada.

Captura é o movimento de uma peça para uma casa já ocupada pelo adversário. Neste caso, tira-se a peça adversária, colocando a própria peça em seu lugar. A captura é opcional.

Cada tipo de peça obedece a regras diferentes.

O REI move-se ou captura peças em qualquer sentido, uma casa de cada vez. Os reis nunca podem se tocar.

Na Fig. 4, o rei branco pode capturar o peão preto ou mover-se para uma das casas assinaladas.

O rei preto tem apenas cinco opções: capturar o cavalo ou ocupar as casas assinaladas.

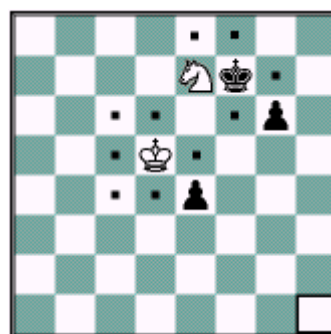


Fig. 4. Rei

Atenção: o rei é a única peça que não pode ser capturada. (Mais detalhes em Xeque e Xeque-Mate).

A DAMA move-se ou captura em qualquer sentido, quantas casas quiser, desde que seu caminho não esteja obstruído por alguma peça da mesma cor.

Na Fig. 5, a dama branca pode capturar o bispo preto, ou ocupar uma das casas assinaladas, mas não pode saltar sobre a torre ou sobre o peão.

A TORRE move-se ou captura nas linhas e colunas, seguindo num único sentido em cada lance.

Na Fig. 6, a torre preta pode capturar a dama branca, ou ocupar

qualquer uma das casas marcadas, mas a sua passagem está bloqueada pelo peão preto.

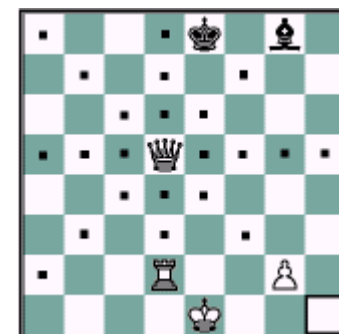


Fig. 5. Dama

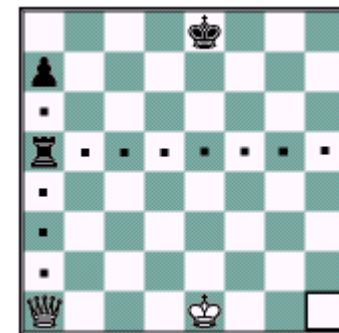


Fig. 6. Torre

O BISPO move-se ou captura pelas diagonais, seguindo num único sentido em cada lance.

Cada jogador tem dois bispos: um anda pela casas escuras e outro pela casas claras.



Fig. 7. Bispo



**Universidade de Itaúna**



***Orgulho de todo itaunense!***

Na Fig. 7, o bispo branco pode capturar a dama preta ou ir para qualquer casa assinalada.

Note que o cavalo branco está obstruindo parte de uma diagonal.

O CAVALO é o único que salta sobre as peças (pretas e brancas).

O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L", formada por quatro casas (Fig. 8)

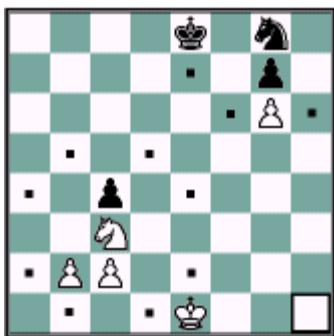


Fig. 8 - Cavalo: saltos em "L"

O cavalo captura somente a peça adversária que esteja na casa final do seu salto.

Na fig. 9, o cavalo branco pode capturar o bispo preto, ou ocupar qualquer casa assinalada. A torre branca bloqueia um dos seus movimentos. Observe que nem todos os peões pretos nem o rei branco impedem seus saltos.

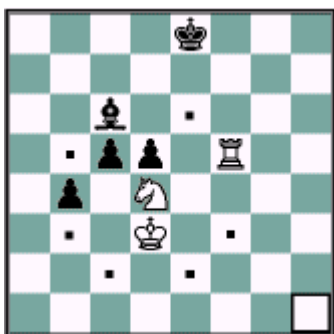


Fig. 9. Cavalo

O PEÃO move-se para a casa à

sua frente, desde que não esteja ocupada.

Ao ser movido pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas.

O peão é a única peça que captura de maneira diferente do seu movimento.

A captura é feita sempre em diagonal, uma casa apenas.

O peão nunca se move para trás.

Na Fig. 10, o peão branco central pode escolher entre capturar a torre ou o cavalo das pretas. Os pontos indicam os movimentos possíveis dos peões. Note que os dois peões de cores contrárias, situados frente a frente, não podem ser movimentados.



Fig. 10. Peão

#### 4. XEQUE E XEQUE-MATE

O rei está em xeque sempre que é atacado por uma peça adversária (Fig. 11). Ele não pode permanecer em xeque.

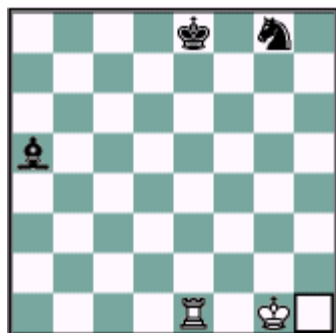


Fig. 11. Rei em xeque

O xeque deve ser defendido através da melhor das opções abaixo: Capturar a peça que dá o xeque (Fig. 12); ou,

Fugir com o rei para uma casa que não esteja sendo atacada por peça adversária (Fig. 13); ou,

Interpor uma peça própria entre o rei e a peça que dá o xeque (Fig. 14).

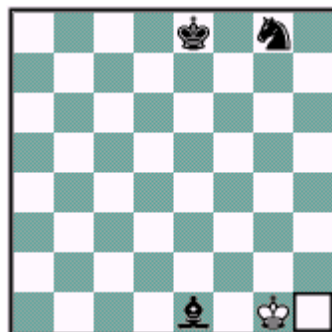


Fig. 12. Captura



Fig. 13. Fuga do Rei

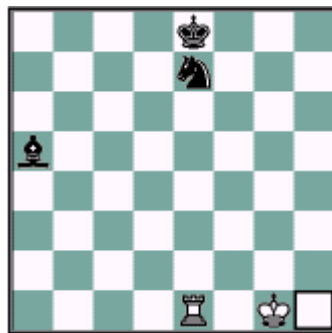


Fig. 14. Interposição

Se nenhuma das alternativas for possível, o rei estará em posição de xeque-mate, ou simplesmente mate. Neste caso, a partida estará terminada, com a vitória do enxadrista que deu o mate.

O xeque-mate é o objetivo do xadrez. Exemplos de xeque-mate:

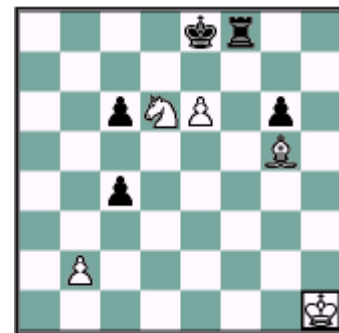


Fig. 15. Xeque-mate de Cavalo

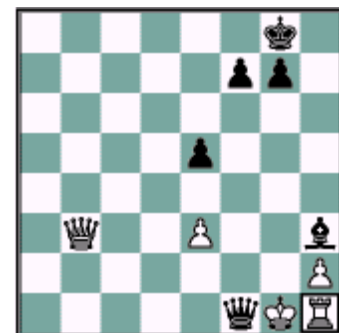


Fig. 16. Xeque-mate de dama

#### 5. MOVIMENTOS ESPECIAIS

ROQUE é o único lance que envolve o movimento de duas peças ao mesmo tempo: rei e torre. O roque tem como objetivo colocar o rei em maior segurança e uma das torres em posição mais ativa.

Há dois tipos de roque: roque pequeno e grande roque (Figs. 17, 18, 19 e 20).

No roque, pequeno ou grande, o rei sempre se move duas casas na direção de uma das torres; completando o movimento, a torre salta sobre o rei e passa a ocupar a casa a seu lado.

**Universidade de Itaúna**

**Dr. Façal David Freire Chequer**  
Reitor

**Dr. Irineu Carvalho de Macedo**  
Vice-Reitor

**Dr. Welerson Romaniello de Freitas**  
Presidente da Fundação

**Dr. Matozinho Ferreira Barbosa**  
Pró-Reitor Administrativo  
Financeiro

**Dra. Teresinha Alves de Almeida**  
Pró-Reitora de Ensino e  
Assuntos Acadêmicos



**Universidade de Itaúna**

*Uma nova realidade!*



### Expediente

**Editor: Walter Ferreira Júnior**  
**Correspondência: Jornal Gênesis Ltda**  
**Rua Pedro Camargos, 127 - Lourdes**  
**35680-167 - Itaúna - Minas Gerais**

**Fones: 8809-5253 / 3242-9747**  
**E-mail: tarrash@bol.com.br**

**Jornalista Responsável: Paulo Nogueira**  
**MTB 3454/SJPMG**

**Impressão - Março / 2004**  
**Tiragem - 10.000 Exemplares**

**Fontes: Ministério da Educação e do**  
**Desporto, Departamento de Desporto**  
**Profissional e Não-Profissional, Divisão de**  
**Desenvolvimento do Desporto,**  
**Confederação de Brasileira Xadrez.**



Fig. 17. Roque pequeno (antes)



Fig. 18. Roque pequeno (depois)



Fig. 19. Roque grande (antes)



Fig. 20. Roque grande (depois)

O roque não é permitido se:

- o rei estiver em xeque;
- o rei ou a torre já tiverem sido movimentados;
- o rei ficar em xeque ao final do movimento;
- o rei passar por uma casa dominada por peça adversária;
- houver alguma peça entre o rei e a torre.

**PROMOÇÃO** ocorre quando um peão chega à primeira linha do adversário, devendo ser imediatamente substituído por dama, torre, bispo ou cavalo. A peça escolhida ocupará a casa em que o peão se encontrava quando foi promovido. (Fig. 21 e 22).

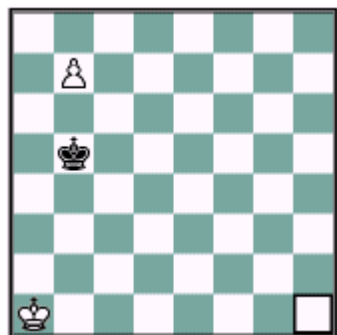


Fig. 21. Promoção (antes)

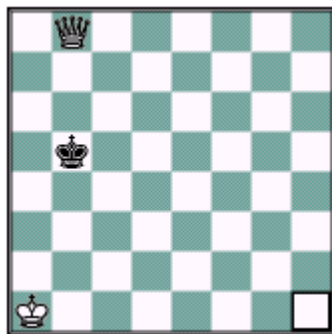


Fig. 22. Promoção (depois)

“EN PASSANT” é um tipo especial de captura feita somente pelos peões brancos que estiverem na quinta linha ou pelos peões pretos que estiverem na quarta linha do tabuleiro (Figs. 23, 24, 25 e 26). A captura “en passant” só pode ser executada no lance seguinte ao movimento do peão adversário. Caso contrário, esta captura “en passant” não será mais possível.

Na Fig. 23, o peão preto atingiu a quarta fila e o peão branco está em sua casa inicial. Na Fig. 24, o peão branco salta duas casas e passa pela casa atacada pelo peão preto, marcada com um ponto. Na Fig. 25, o peão preto pode capturar o peão branco “en passant”, deslocando-se para a casa que ele atacava, como se fosse uma captura normal. Na Fig. 26, o peão branco foi retirado do tabuleiro.

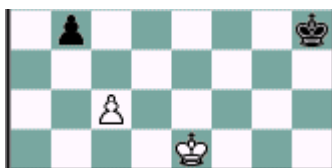


Fig. 23. Posição inicial

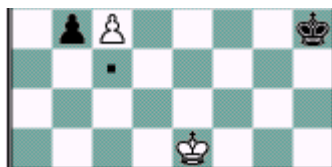


Fig. 24. Lance branco

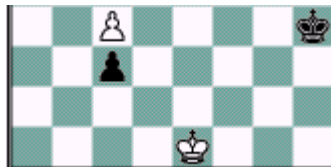


Fig. 25. Lance preto

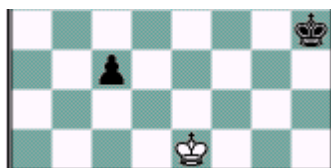


Fig. 26. Posição final

## 6. EMPATE

Existem 5 situações de empate:

1) Quando o jogador não pode mover qualquer peça e o seu rei não se encontra em xeque, a partida está empatada. No Brasil, esta situação é conhecida por rei afogado.

2) Quando uma mesma posição se apresenta pela terceira vez no tabuleiro, o interessado pode reclamar o empate. O xeque-perpétuo é o caso mais comum de empate por repetição de posição.

3) Quando um jogador, durante a partida, propõe o empate e seu adversário o aceita, ocorre o empate por comum acordo.

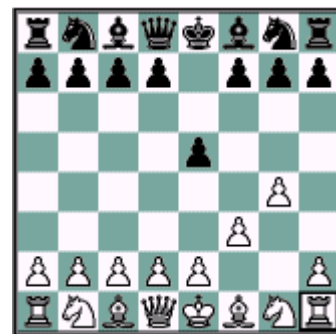
4) Quando a partida ficar reduzida aos seguintes finais: a) rei contra rei; b) rei e cavalo contra rei; c) rei e bispo contra rei. Nestas situações o xeque-mate não será mais possível. Ocorre então o empate por insuficiência de peças.

5) Quando ficar provado que, durante 50 lances de cada lado, não houve captura de peças nem movimento de peão. Este é o empate por falta de iniciativa.



## 7. EXERCÍCIOS

1. Mate do Louco: as pretas jogam e dão mate em 1 lance.



2. Mate do Pastor: as brancas jogam e dão mate em 1 lance.



3. Mate de Legal: as brancas jogam e dão mate em 1 lance.



Xadrez é um jogo espetacular. Para se progredir é necessário estudo e muita prática.

Walter Ferreira Jr.



# Universidade de Itaúna

CURSOS

CAMPUS DE ITAÚNA

*Direito, Fisioterapia, Odontologia, Arquitetura e Urbanismo, Ciências Biológicas, Ciência da Computação, Ciências Contábeis, Ciências Econômicas, Educação Física, Engenharia Industrial Mecânica, Engenharia de Telecomunicações, Farmácia e Bioquímica, História, Letras, Normal Superior, Pedagogia, Relações Internacionais, Química e Turismo.*

Rodovia MG 431, Km 45, Itaúna - Minas Gerais

Fone: (37) 3249-3000

www.uit.br

