



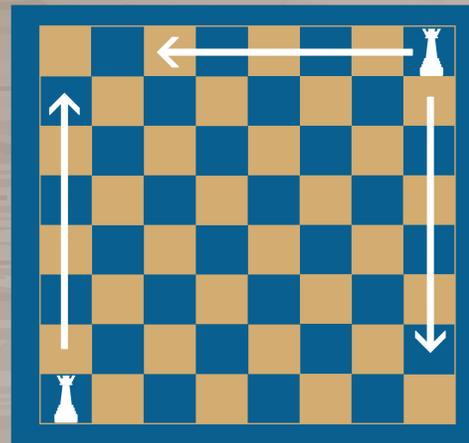
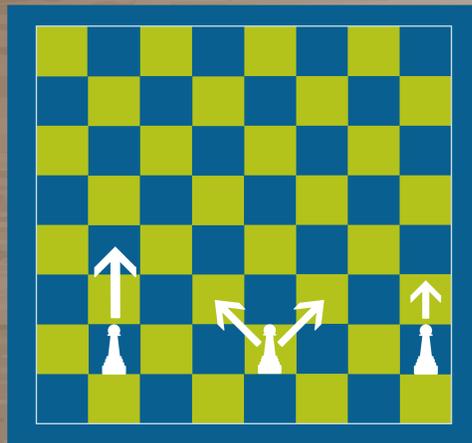
# QUERES APRENDER XADREZ?

encontra o local de ensino mais perto de ti em

[www.fpx.pt](http://www.fpx.pt)



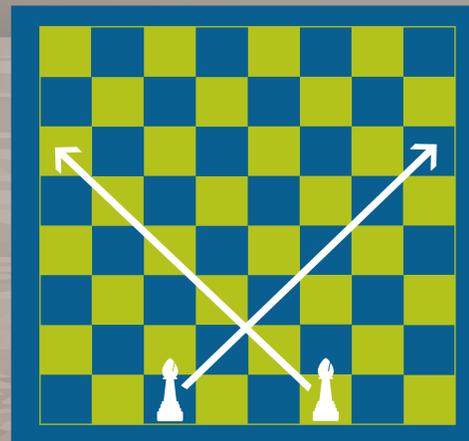
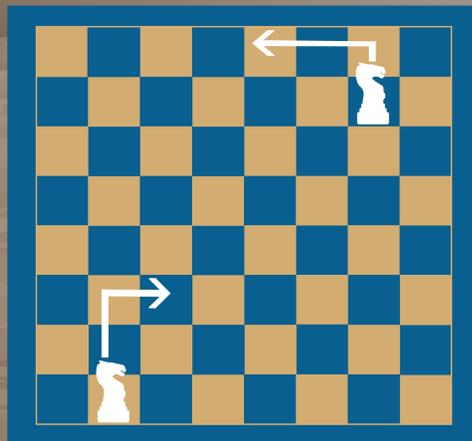
Na primeira jogada pode avançar uma ou duas casas, depois só pode avançar uma casa de cada vez. Esta é a única peça que não pode andar para trás.



Move-se nas linhas e colunas, sem limite.



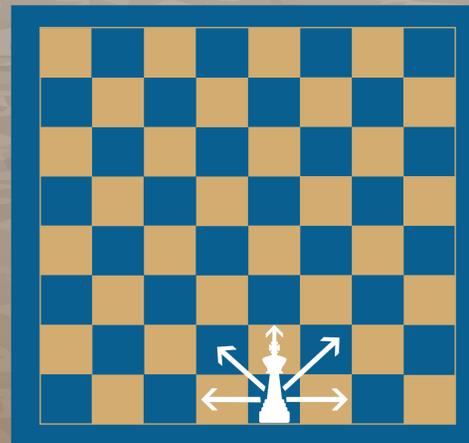
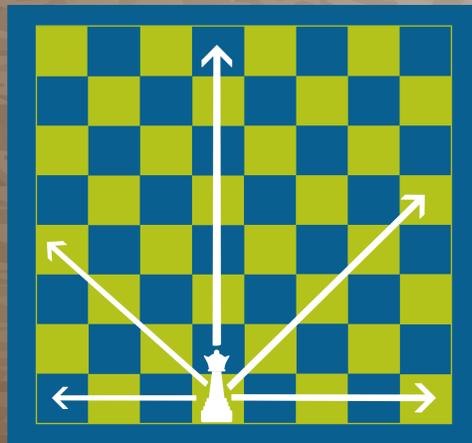
Move-se em "L", de 4 formas diferentes (uma ou duas casas para a frente ou trás e duas ou uma casa para o lado direito ou esquerdo, respetivamente). É a única peça que pode passar



Move-se nas diagonais, cada bispo numa casa de cor diferente, sem limite.



Move-se nas linhas e colunas, sem limite.



Move-se em todas as direcções apenas uma casa.



**CAPTURA:** Para capturar peças ao adversário move-se a peça para a casa da peça a capturar, retirando a peça do adversário do tabuleiro. No caso dos peões, apesar de se moverem em linha recta, capturam apenas na diagonal, com o alcance de uma casa.

**EN PASSANT:** Quando um peão avança duas casas, pode ser capturado, no lance imediatamente a seguir, por um peão adversário que esteja ao seu lado, como se tivesse avançado apenas uma. É apanhado "na passagem".

**PROMOÇÃO:** Quando um peão atinge a oitava linha ele é automaticamente promovido a qualquer peça à escolha de quem o promove (Dama, Bispo, Torre, Cavalo).

**ROQUE:** O Roque é uma jogada especial onde se podem movimentar duas peças simultaneamente o Rei e a Torre. Existem dois tipos de roque, o pequeno e o grande mas a técnica é igual em ambos. O Rei movimenta-se duas casas em direcção à torre e esta passa por cima do rei colocando-se na casa imediatamente a seguir. O Roque é proibido quando: O Rei ou a Torre já se moveram; o Rei encontra-se em Xeque; o Rei passa por uma posição Xeque.

**XEQUE:** É a ameaça de captura do Rei por uma peça adversária, obrigando a defender-se movendo-se para outra casa sem ameaça ou protegendo-se por outra peça.

**XEQUE MATE:** É quando se ataca o rei de forma a não ter fuga possível, terminando o jogo, vencendo o jogador que concretiza esta ameaça ao rei adversário.

O jogo acaba quando: Um dos jogadores faz xeque mate, vencendo, um dos jogadores fica "afogado", sendo empate, a eliminação de peças do tabuleiro leva a uma posição de empate teórico.

**AFOGADO:** É a vez de um jogador jogar, o seu Rei não está em Xeque e nenhuma das suas peças se pode mexer.

**POSIÇÕES DE EMPATE TEÓRICO:** Acontecem quando nenhum dos jogadores tem material suficiente para ganhar o jogo. São posições de empate: Rei contra rei; Rei e bispo contra rei; Rei e cavalo contra rei; ou Rei e bispo ou cavalo; Rei e dois cavalos contra rei.