

## Jogo de DAMA

O jogo de Damas é praticado no mesmo tabuleiro de 64 casas, claras e escuras que o Xadrez. A grande diagonal (escura - veja ao lado), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador, portanto a primeira casa branca fica no lado direito de cada adversário.

**O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.**

O jogo de Damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e 12 pedras pretas do lado oposto. **Começa quem estiver com as peças brancas.**

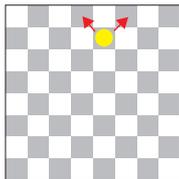
O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça, ao movê-la de uma casa para outra. Quando o jogador da vez toca na peça, ele obrigatoriamente tem que fazer a jogada.

### Diagonal Escura

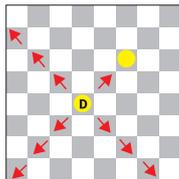


Montagem peças brancas  
(repetir o lado branco)

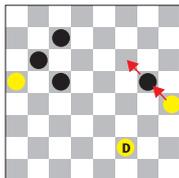
### Movimento das peças e Jogadas



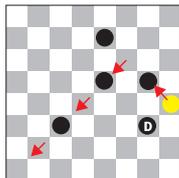
A pedra anda somente para frente, uma casa de cada vez. Quando a peça atinge a oitava linha do tabuleiro, ela é promovida à Dama e passa a ter movimentação diferente. Para identificar uma peça que se tornou Dama, coloca-se uma peça sobre a outra.



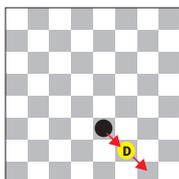
A Dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casa quiser. A Dama não pode saltar uma peça da mesma cor.



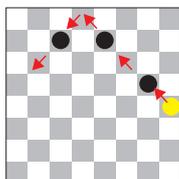
A captura é obrigatória. **Não existe sopra.** Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas.



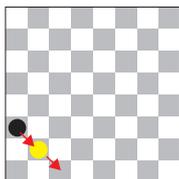
Se o mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, **é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças** (Lei da Maioria). Entretanto se tiver a opção de captura de somente uma pedra ou uma Dama, **deve-se capturar a Dama** (Lei do Valor).



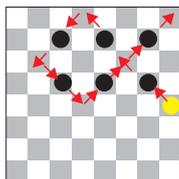
A pedra captura a Dama e a Dama captura a pedra.



A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, **não será promovida à Dama.**



A pedra e a Dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças



Na execução de lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia. Não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.

### Empate

#### Empate

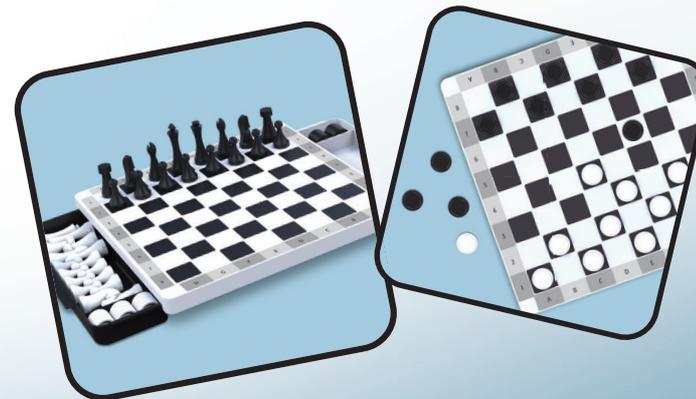
Após 20 lances sucessivos de Damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

#### As finais abaixo são declaradas empate após 5 lances.

2 Damas contra 2 Damas;  
2 Damas contra 1 Dama;  
2 Damas contra 1 Dama e 1 pedra;  
1 Dama contra 1 Dama;  
1 Dama contra 1 Dama e 1 pedra.

## JOGOS CLÁSSICOS

# XADREZ & DAMA EDUCATIVO



## REGRAS

Ref. 1276

# Jogo de XADREZ

O tabuleiro de xadrez é composto por 64 casas iguais, ou seja, 8 linhas e 8 colunas. O tabuleiro é colocado entre os jogadores de forma que o quadrado no canto direito mais próximo de cada jogador seja branco.

As peças são colocadas no tabuleiro conforme figura ao lado. A rainha está sempre numa casa da sua cor, ou seja, a rainha branca numa casa branca e a rainha preta numa casa preta.

Um jogador recebe as peças brancas e o outro as pretas.

O jogador com as peças brancas sempre começa e faz o primeiro movimento.



Montagem das peças

Ambos os jogadores têm o mesmo número de peças (Veja abaixo).

- 1 rei
- 1 rainha
- 2 torres
- 2 bispos
- 2 cavalos
- 8 peões



Peão

Torre

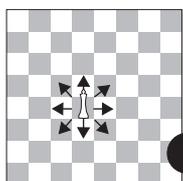
Cavalo

Bispo

Rainha

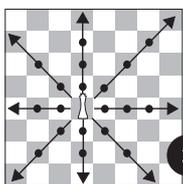
Rei

## Movimento das peças



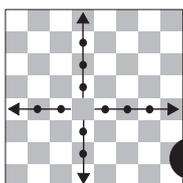
### O rei

Você pode mover-se para qualquer quadrado adjacente (figura 1). Ao contrário de todas as outras peças, o rei não pode ser capturado antes de ser avisado da ameaça por uma peça adversária pela palavra "xeque".



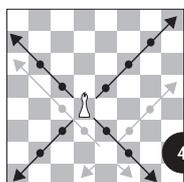
### A rainha

É a peça mais poderosa do jogo, pois pode mover-se em qualquer número de casas nas 8 direções (até à borda do tabuleiro) (figura 2). É por isso que é superior a todas as outras peças em termos de liberdade de movimento e poder.



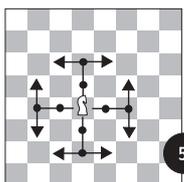
### Torre

A torre pode mover-se em 4 direções para qualquer casa ao longo da linha ou coluna em que está localizada (figura 3). Com esta peça, você só pode atacar e capturar peças adversárias nessas linhas ou colunas retas.



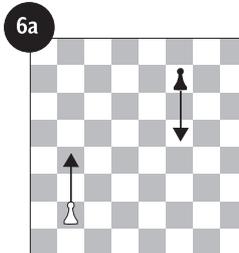
### O bispo

Cada jogador tem dois bispos, um no quadrado branco e o outro no quadrado preto. Os bispos nunca podem mudar a cor dos seus quadrados. Eles podem mover-se em 4 sentidos em direção a qualquer quadrado ao longo de uma das diagonais em que está localizado (figura 4). O bispo à direita do rei é chamado de "bispo do rei", enquanto o bispo à esquerda da rainha é chamado de "bispo da rainha".

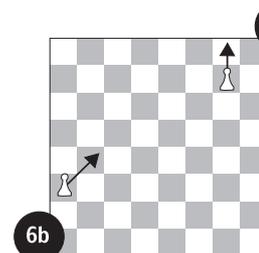


### O cavalo

Tem um movimento com padrão único no jogo de xadrez. Ele se move em forma de "L" ou "um três por dois" a cada jogada, ou seja, duas casas em uma direção (horizontal ou vertical) e então uma casa em uma direção perpendicular. Isso permite saltar sobre outras peças no tabuleiro.



6a



6b

6c

### O peão

A partir da sua casa inicial, o peão avança uma ou duas casas em linha reta (ilustração 6a). Depois, você só poderá avançar um espaço. É a única peça que só pode se mover em uma direção. Contudo, o peão pode capturar apenas uma peça do oponente movendo-se diagonalmente (ilustração 6b). Se um peão atingir a borda frontal do tabuleiro, o jogador pode escolher qualquer peça em troca deste peão e colocá-la no tabuleiro. Não importa se já existem peças deste tipo no tabuleiro ou não (figura 6c).

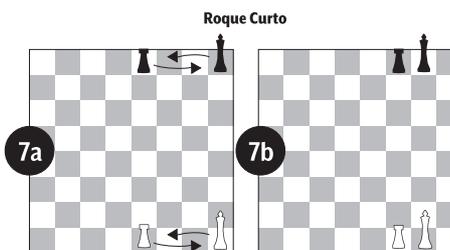
## Jogadas Xadrez

### Roque

O roque é um movimento de duas peças (o rei e uma torre) que conta como um único movimento e é feito para proteger o rei. Há um roque curto (ilustrações 7a + b) e um roque longo (ilustrações 8a + b). Ao rocar, a torre sempre se aproxima do rei e ele salta sobre ela em seguida.

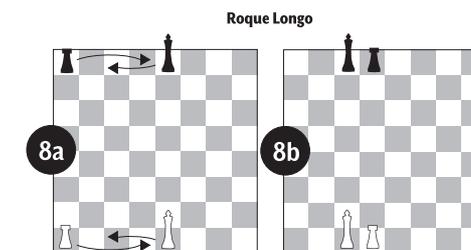
O roque só é permitido se:

- o rei nem a torre correspondente se moveram anteriormente durante o jogo;
- o rei não está em xeque;
- nenhuma peça própria ou do adversário está entre o rei e a torre;
- se as casas que devem ser atravessadas ou aquela que finalmente vai ser ocupada não forem atacadas por uma ou mais peças do adversário.



7a

7b



8a

8b

### Xeque/Xeque-Mate

Se uma peça adversária ameaçar o rei, o jogador adversário deve dizer "xeque". Agora, o rei tem que tentar sair desta situação. O objetivo principal é dar xeque-mate no rei do seu oponente. Sempre existem duas condições para o "xeque-mate":

- O rei é atacado em sua casa, ou seja, está em xeque.
- O rei não pode escapar dessa captura.

## Empate

Durante um jogo de xadrez, um empate pode ser alcançado se, por exemplo, cada jogador tiver apenas o rei ou uma peça adicional sobrando. Neste caso não pode ser decidido quem é o vencedor final. O jogo está empatado (empate).

### As seguintes regras e dicas devem ser levadas em consideração:

- Após a primeira fase do jogo em que os jogadores fazem os primeiros movimentos das suas peças, segue-se a fase intermédia. É verdadeira luta para se colocar em uma posição vantajosa com a ajuda da captura de peças ou posições cruciais para dar mate ao rei adversário na fase final do jogo.
- Após a captura de uma peça adversária, a peça que a atacou ocupará a casa da peça que foi retirada do tabuleiro.
- Um roque precoce é importante para a proteção do rei.
- As casas livres - ou seja, linhas sem peões - devem ser protegidas com a torre, a rainha ou o bispo porque desta forma com estas peças ficam ameaçadas ainda mais casas do adversário, o que limita as suas possibilidades.
- Além disso, você deve sempre tentar cobrir ou proteger suas próprias peças com várias peças.