

**XADREZ**

Segundo Tempo

Ministério  
do Esporte





LENDA  
DE  
SISSA

**18.446.744.073.709.551.615**

**HISTÓRICO**

**DO XADREZ**

# Xadrez

–Jogo disputado entre duas pessoas, composto de 01 tabuleiro de 64 casas de cores alternadas e 16 peças para cada jogador.

# *Classificações do xadrez*

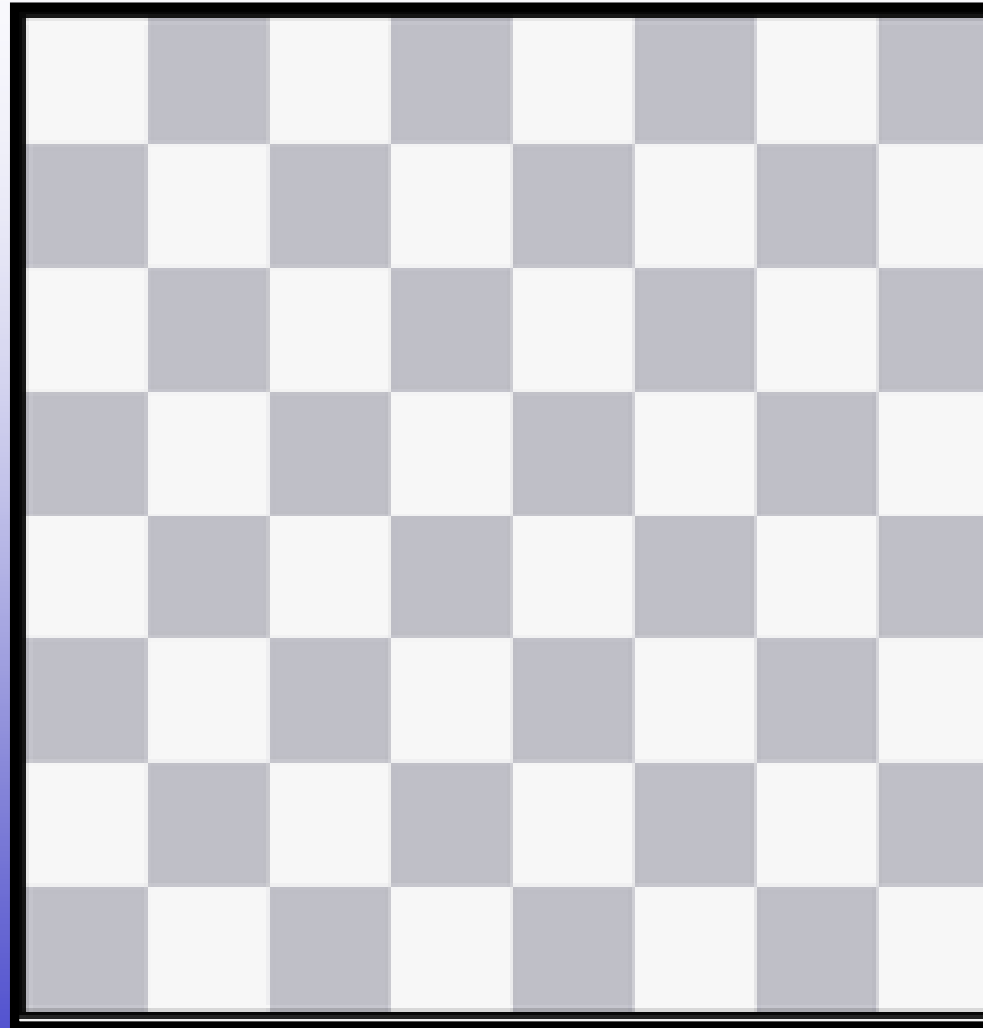
- **Xadrez arte**
- **Xadrez ciência**
- **Xadrez cultura**
- **Xadrez esporte**
- **Xadrez lazer**

# ESPORTE OLÍMPICO



# Tabuleiro

- Quadrado em duas cores
- 08 colunas
- 08 fileiras
- 26 diagonais
- 64 casas de cores alternadas



<b>8</b>	<b>a8</b>	<b>b8</b>	<b>c8</b>	<b>d8</b>	<b>e8</b>	<b>f8</b>	<b>g8</b>	<b>h8</b>
<b>7</b>	<b>a7</b>	<b>b7</b>	<b>c7</b>	<b>d7</b>	<b>e7</b>	<b>f7</b>	<b>g7</b>	<b>h7</b>
<b>6</b>	<b>a6</b>	<b>b6</b>	<b>c6</b>	<b>d6</b>	<b>e6</b>	<b>f6</b>	<b>g6</b>	<b>h6</b>
<b>5</b>	<b>a5</b>	<b>b5</b>	<b>c5</b>	<b>d5</b>	<b>e5</b>	<b>f5</b>	<b>g5</b>	<b>h5</b>
<b>4</b>	<b>a4</b>	<b>b4</b>	<b>c4</b>	<b>d4</b>	<b>e4</b>	<b>f4</b>	<b>g4</b>	<b>h4</b>
<b>3</b>	<b>a3</b>	<b>b3</b>	<b>c3</b>	<b>d3</b>	<b>e3</b>	<b>f3</b>	<b>g3</b>	<b>h3</b>
<b>2</b>	<b>a2</b>	<b>b2</b>	<b>c2</b>	<b>d2</b>	<b>e2</b>	<b>f2</b>	<b>g2</b>	<b>h2</b>
<b>1</b>	<b>a1</b>	<b>b1</b>	<b>c1</b>	<b>d1</b>	<b>e1</b>	<b>f1</b>	<b>g1</b>	<b>h1</b>
	<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>

**REI**

➤ **É a peça mais importante do jogo.**

– **Movimento:**

– **Para todos os lados, uma casa de cada vez.**

– **Quantidade:**

– **01 branco (casa inicial e1)**

– **01 negro (casa ini**

**IMPORTANTE !**

**“Um Rei jamais poderá  
ficar  
ao lado do outro Rei.”**

DAMA

**É a peça mais poderosa do  
jogo.**

**– Movimentação**

– A dama movimenta-se em todas as direções em quantas casas quiser.

**– Quantidade**

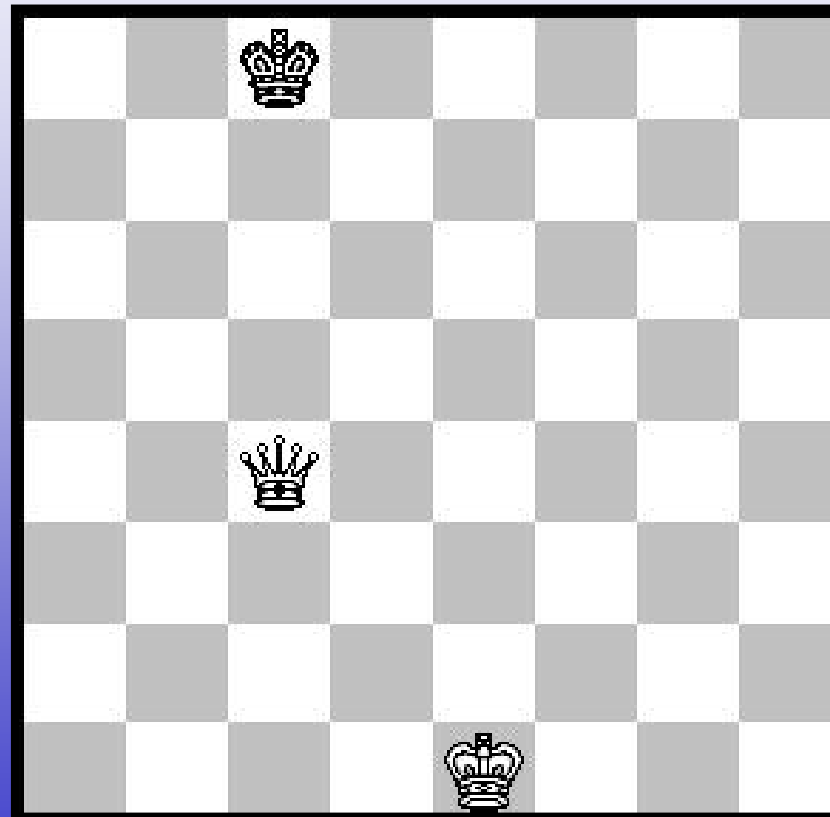
– 01 dama branca (casa inicial d1)

– 01 dama negra (casa inicial d8)



XEQUE

- Quando o Rei está sendo ameaçado por qualquer peça adversária.



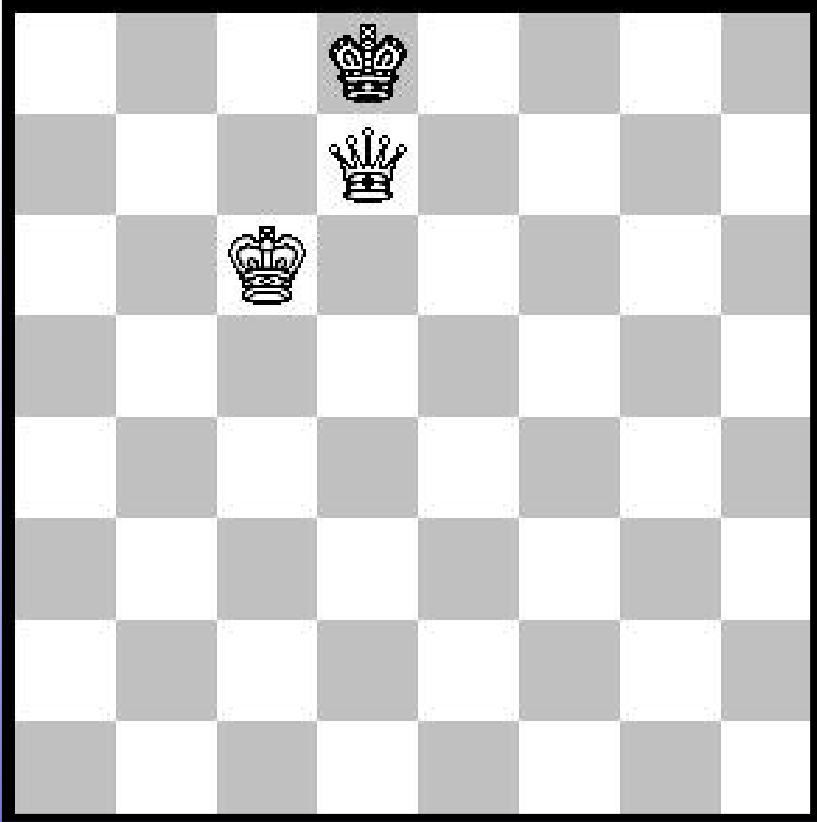
# **MANEIRAS DE SAIR DO XEQUE**

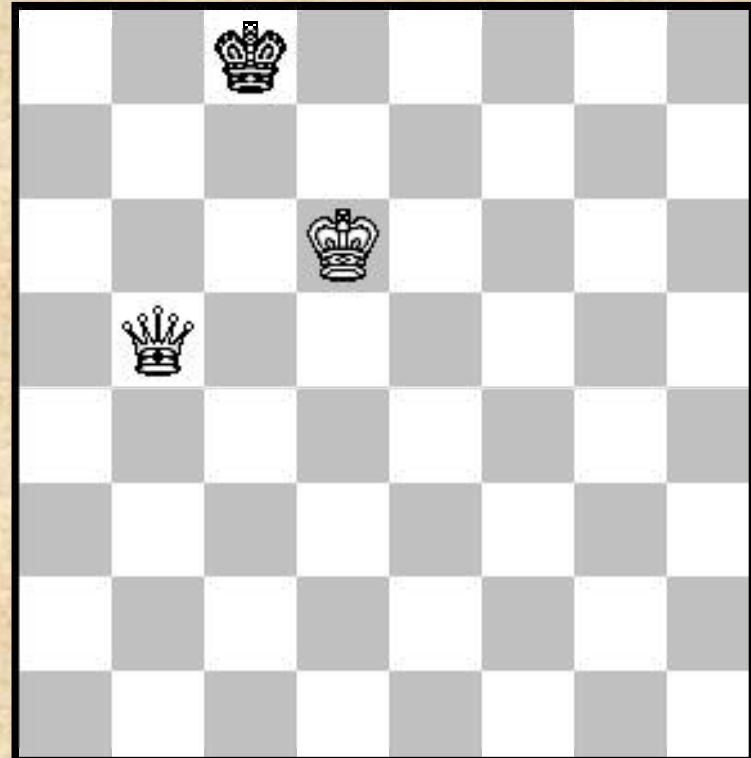
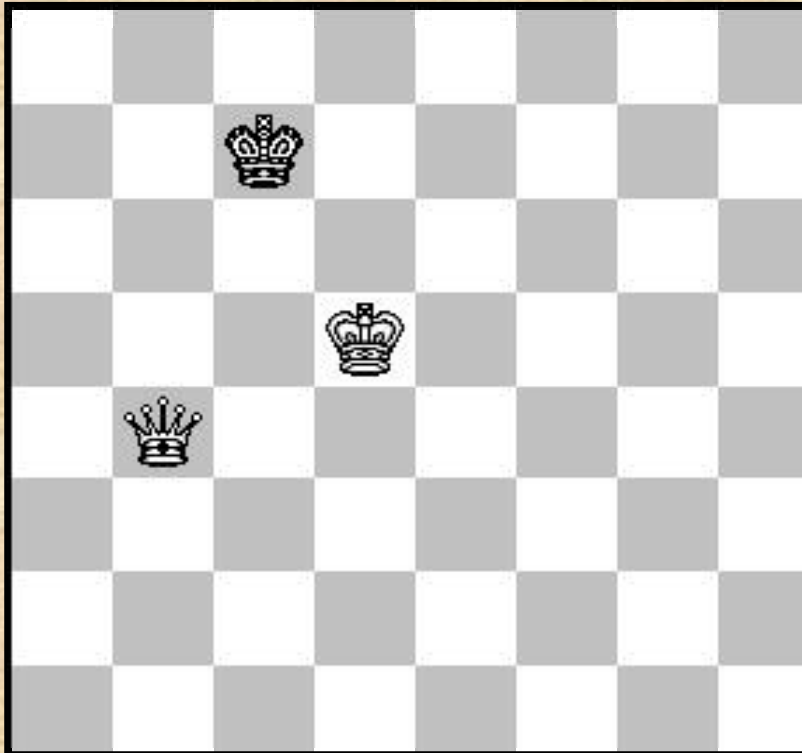
- **Capturar a peça adversária (desde que para isso o Rei não entre em xeque).**
- **Interpor uma peça para sua defesa.**
- **Fugir (sair, escapar).**

XEQUE

MATE

- Quando o Rei está sendo ameaçado e não existe nenhuma maneira dele sair do xeque.**
  
- Ponto final da partida.**



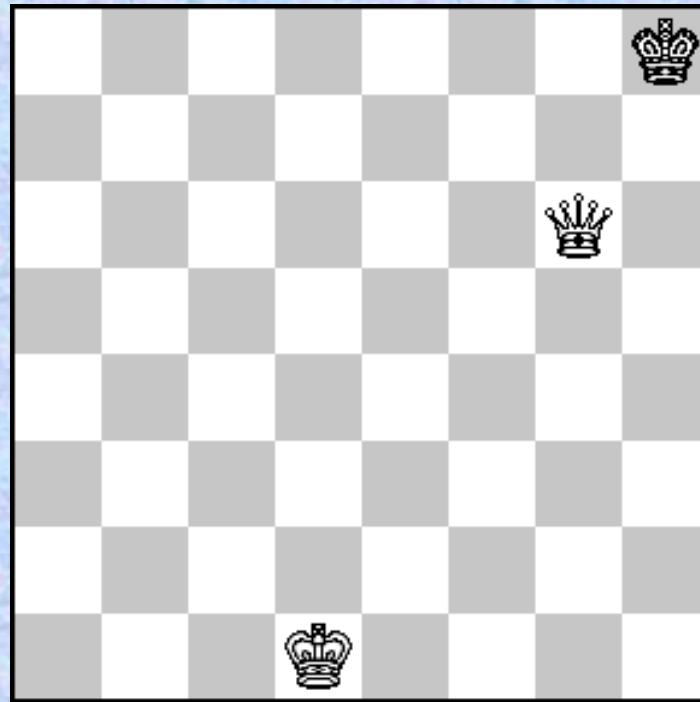


**AFOGAMENTO**



- **Afogamento é a situação onde o Rei não está em xeque, porém não existe nenhuma casa onde possa ir sem que fique ameaçado, e não existe outro lance possível com qualquer outra peça.**
- **A partida está empatada.**

# REI AFOGADO



TORRE

- **Movimento**

- em colunas e fileiras quantas casas quiser, desde que estejam livres.

- **Quantidade**

- 02 torres brancas (casas iniciais a1 e h1)
- 02 torres negras (casas iniciais a8 e h8)

BISPO

- **Movimentação:**
- **Desloca-se pelas diagonais da mesma cor quantas casas quiser, desde que estejam livres.**
- **Nunca trocam de cor nas diagonais.**
  
- **Quantidade:**
- **02 bispos brancos (casas iniciais c1 e f1).**
- **02 bispos negros (casas iniciais c8 e f8).**

CAVALLO

– **Movimento:**

- Assemelha-se a forma da letra L maiúscula (duas casas na coluna e uma na fileira, ou duas casas na fileira e uma na coluna).
- É a única peça que pode saltar sobre as demais.
- Ao final do movimento, terá parado sempre numa casa de cor diferente da que saiu.

– **Quantidade:**

- 02 cavalos brancos (casas iniciais b1 e g1).
- 02 cavalos negros (casas iniciais b8 e g8).



PEÃO

– **Movimentação:**

– Anda só para frente de uma em uma casa, podendo no seu primeiro lance saltar duas casas (desde que não estejam ocupadas).

– **Captura:**

– Pela diagonal, utilizando apenas uma casa.

– **Quantidade**

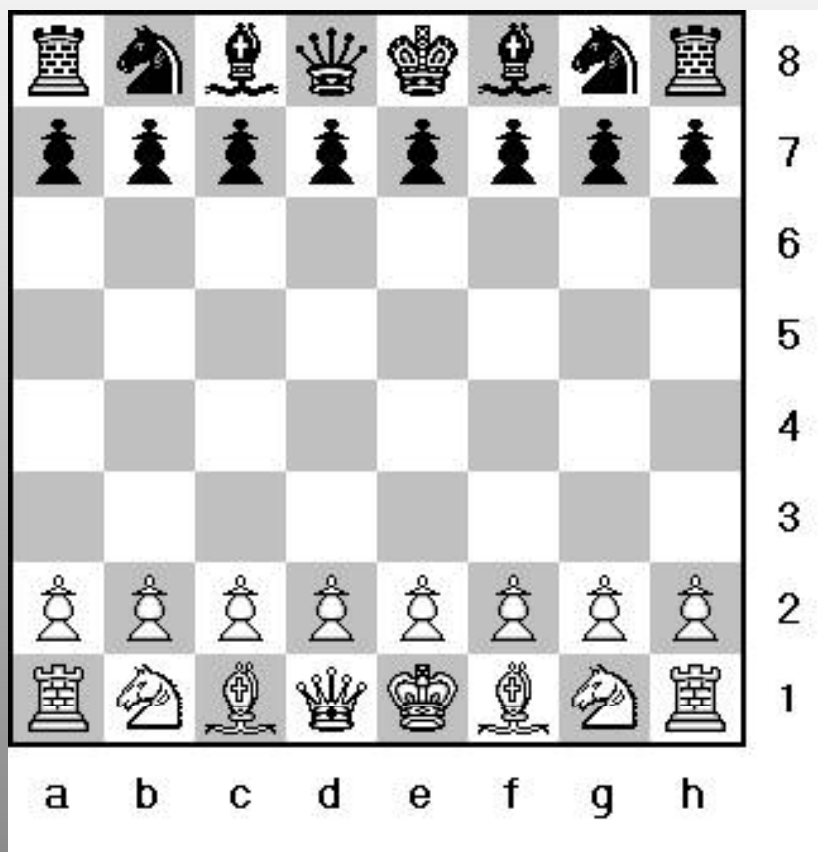
– 08 peões brancos

(casas iniciais a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2 e h2).

– 08 peões negros

– (casas iniciais a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7e h7).

# Jogo completo



# VALOR DAS PEÇAS

Peça	Valor
Peão	1
Cavalo	3
Bispo	3 (3,5)
Torre	5
Dama	9 (10)
Rei	

**Projetos Especiais**  
**(61)3429-6805**  
**projetosespeciais@esporte.gov.br**

# Segundo Tempo



Ministério  
do Esporte

