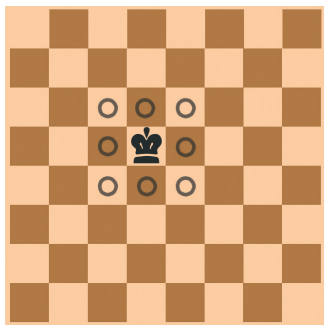
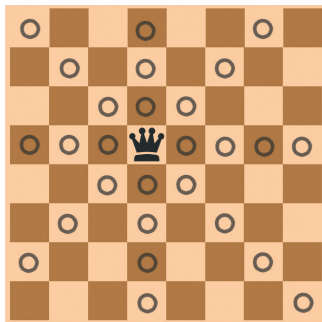


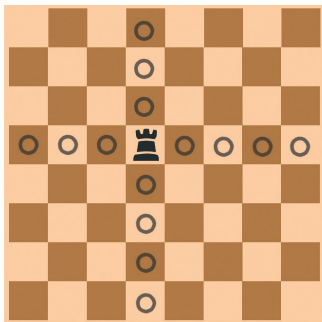
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas
Movimento dei pezzi • Verplaatsen van de stukken
vPjäsernas förflyttning • Træk
Deslocação das peças • Ходы фигур



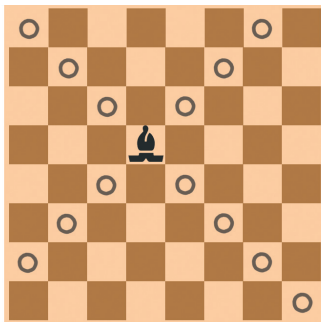
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



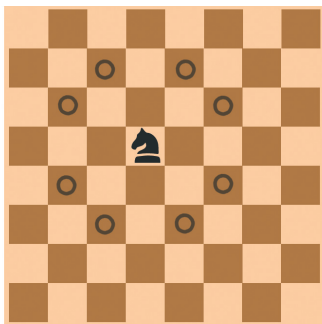
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



Tour - Rook - Turm - Torre - Torre
Toren - Torn - Tårn - Torre - ладья



Fou - Bishop - Läufer - Alfíl - Alfiere
Loper - Löpare - Løber - Bispo - слон



Cavalier - Knight - Springer
Caballo - Cavallo - Paard - Springare
Springer - Cavalo - конь



Prise - Capture
Schlagen
La captura - Scacco matto
Wegnemen van stukken
Angrepp - Angrepp
Recolha - Captura - Взятие

Pion - Pawn - Bauer - Peón - Pedone
Pion - Bonde - Bonde - Peão - пешка

P Regras do jogo

Xadrez



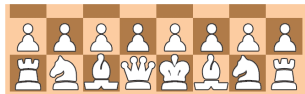
A partir dos 6 anos



2

Jogo de estratégia:

O jogador desenvolve uma estratégia para ganhar os planos do seu adversário e obter a vitória.



A partida é jogada num tabuleiro de 64 casas alternativamente claras e escuras.

Atenção: Colocar o tabuleiro de forma a que, em frente a cada jogador, a casa inferior direita seja de cor clara.

Cada jogador dispõe de 16 peças: 1 Rei, 1 Dama, 2 Bispos, 2 Cavaleiros, 2 Torres e 8 Peões que, no início do jogo, são colocados como indicado acima.

Atenção: As damas são sempre colocadas na casa da sua cor ficando, por conseguinte, frente a frente no tabuleiro.

Objetivo do jogo:

Capturar o rei adversário: é xeque-mate.

Desenrolar do jogo:

Tira-se à sorte quem ocupará a cor clara; começa a jogar aquele a quem for atribuída essa cor. É sempre obrigatório jogar, não sendo possível passar a vez. Na sua vez de jogar, cada jogador move uma das suas peças.

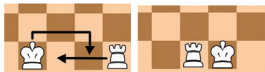
- **Deslocação das peças** (ver esquemas no início do folheto de instruções). Nenhuma das peças pode passar por cima das outras (exceto o cavaleiro).

- **O REI** é a peça principal do jogo; a sua captura implica a perda da partida! Avança uma única casa em todas as direções e possui igualmente um movimento específico designado Roque.

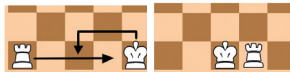
- **O Roque permite que se jogue ao mesmo tempo o rei e uma das duas torres, nas seguintes condições:**

- nem o rei nem a torre devem ainda ter sido movidos desde o início da partida;
- não deve existir qualquer peça entre as duas;
- o rei não se pode encontrar em xeque.

Pequeno Roque



Grande Roque



A DAMA avança o número de casas que desejar, em qualquer direção. É a peça mais poderosa do jogo.

A TORRE desloca-se verticalmente ou horizontalmente através de um número ilimitado de casas.

O BISPO desloca-se na diagonal podendo percorrer um número ilimitado de casas.

O CAVALEIRO desloca-se três casas: uma ou duas no sentido horizontal (ou vertical) e as restantes no outro sentido. Também se diz que se desloca em "L".

O cavaleiro é a única peça que pode passar por cima das outras.

O PEÃO: Avança em frente apenas uma casa de cada vez e nunca recua.

- Aquando do seu primeiro movimento, pode avançar duas casas.

- Se alcançar a última fila do tabuleiro, pode transformar-se noutra peça da sua cor (exceto num rei) à escolha do jogador.

• A captura

Uma peça é retirada do jogo quando uma peça do adversário se colocar na casa que aquela ocupava. Com exceção do peão, as peças capturam no sentido em que se deslocam. O peão captura na diagonal e para a frente.

• O rei está em xeque quando se encontrar em situação de ser capturado por uma peça adversária.

O jogador adversário declara então "xeque". (É proibido deixar o rei em situação de xeque.)

O REI está em xeque-mate:

- se não conseguir deslocar-se sem se colocar de novo em xeque;

- se o jogador não puder interpor qualquer peça entre o seu rei e a peça que o coloca em xeque;

- se o jogador não puder capturar a peça que o está a colocar em xeque.

Quem ganha? Quando um jogador colocar o rei adversário em situação de xeque-mate, exclama "xeque-mate!" e ganha a partida.

Uma partida de xadrez pode igualmente terminar com um empate se:

- um jogador estiver em situação de "pate", ou seja, não está em xeque, mas não dispõe de qualquer movimento que não coloque o seu rei em xeque;

- houver xeque perpétuo;

- houver repetição da mesma posição no tabuleiro três vezes;

- os jogadores já não tiverem peças suficientes para fazer xeque-mate;

- tiverem sido realizados 50 movimentos sem que nenhuma peça tenha sido capturada ou um peão tenha sido movido.