

XADREZ



Regras básicas do xadrez

O xadrez é un xogo de dous xogadores, onde a un xogador asígnanselle pezas brancas e ao outro negras. Cada xogador dispón de 16 pezas ao empezar o xogo: un rei, unha dama ou raíña, dúas torres, dous bispos, dous cabalos e oito peóns.

O propósito do xogo

O obxectivo do xogo é capturar ao rei do outro xogador. Unha vez que o rei é atacado e non pode escapar desa captura, dise que é un xaque mate e o xogo finaliza.

O comezo do xogo

As brancas (o xogador coas pezas máis claras) fai o primeiro movemento. Despois cada xogador ten unha única quenda para mover. Un xogador só debe facer un movemento en cada quenda. Noutras palabras, non se pode saltar a quenda para mover.

Xogando a partida

Un movemento consiste en colocar unha peza nun cela diferente, seguindo as regras de movemento de cada peza.

Un xogador pode capturar unha peza do seu relator movendo unha peza súa á casa na que está a peza do seu opoñente. A peza do opoñente retírase do taboleiro e permanecerá fóra de xogo o resto da partida.

Xaque

Se un rei é ameazado de que vai ser capturado, pero ten posibilidades de escapar, dise xaque. Un rei non pode moverse onde se lle vaia a facer xaque, e se se atopa en xaque débese mover inmediatamente. Hai tres xeitos nas que debes moverche fóra de xaque:

- ? Capturando a peza que fixo o xaque
- ? Bloqueando a liña de ataque colocando as túas propias pezas entre a peza que fixo xaque e o teu rei
- ? Movendo o rei fóra da zona de xaque

Xaque mate

O principal obxectivo no xadrez é facer xaque mate ao rei do teu opoñente. Cando un rei non pode evitar ser capturado dise que é xaque mate e o xogo finaliza inmediatamente.

Táboas por afogado

Dise 'táboas' cando ao xogador que lle toca mover non pode facer ningún movemento legal e o seu rei non está en xaque. Isto finaliza inmediatamente o xogo.

Control do tempo

Emprégase un reloxo de xadrez normal para limitar a duración da partida. Estes reloxos contabilizan o tempo que lle leva a cada xogador realizar os seus movementos por separado. As regras son ben sinxelas, se te pasas do tempo, perdes o xogo, así que debes planear o teu tempo.

Movementos especiais . Enroque

Se se dan as condicións necesarias, un rei e unha torre pódense mover simultaneamente nun movemento de enroque. As condicións son as seguintes:

? O rei que fai enroque non se moveu aínda en toda a partida.

? A torre que fai enroque non se moveu aínda en toda a partida

? O rei non se atopa en xaque

? O rei móvese a unha casa na que non pode ser atacado por ningunha peza inimiga; por exemplo, cando enrocas, non debe haber ningunha peza que se poida mover (diagonalmente, no caso dos peóns) á casa á que se vai a mover o rei. É dicir, non podes facer enroque para que che fagan xaque.

? O rei móvese a unha casa na que poida ser atacado por unha peza inimiga; por exemplo, non debes finalizar o enroque co teu rei en xaque.

? Todas as casas entre a torre e o rei antes de enroque deben estar baleiras.

Cando se fai enroque, o rei móvese dúas casas cara á torre, e a torre colócase na seguinte casa do rei, saltando por encima del;

Un exemplo: o rei branco na casa e1 e a torre na casa a1 móvese: o rei á c1 e a torre á d1 (enroque longo); o rei branco na casa e1 e a torre na casa h1 móvese o rei a g1 e a torre a f1 (enroque curto): O movemento similar para as negras.

Toma ao paso

Exclusivamente dos peóns, e que non é obrigatoria. Ocorre cando se atopa na quinta casa e un peón contrario abandona a súa casa inicial e queda na casa situada xustamente á beira dun peón contrario. Este último pode comelo en sentido horizontal, a dereita e esquerda, tal como faríao diagonalmente.

Coroación, converter ou entrar raiña

Cando un ou varios peóns logran entrar nunha casa da oitava liña do bando contrario, ten dereito a pedir calquera peza, fóra doutro peón; e elixirá a que máis lle conveña, que sempre será a mellor adaptación ás continxencias momentáneas do xogo. O efecto é inmediato e permanente.

Fin do xogo

Gañando

Gaña a partida o xogador :

? que consiga facer xaque mate ao rei do seu opoñente.

? que o seu opoñente se renda.

Táboas

Dise que a partida esta en táboas cando o rei do xogador ao que lle toca mover non se atopa en xaque, e este xogador non pode realizar ningún movemento permitido. Entón dise que o rei do xogador esta "**afogado**". Isto finaliza inmediatamente o xogo. A partida áchase en táboas se os dous xogadores así o acordaron de mutuo acordo. A partida áchase en táboas cando se presenta algún dos seguintes finais:

? rei contra rei;

? rei contra rei con só un alfil ou un cabalo;

? o rei e ou alfil contra o rei e un alfil, cos bispos en diagonais do mesma cor.

Perdendo

A partida pérdea ao xogador que non ordene o número de movementos no tempo permitido, a menos que o seu opón posúa en único rei restante, nese caso o xogo finaliza en táboas.