

XADREZ | DAMA | TRILHA | LUDO**DAMA****HISTÓRIA**

A Dama surgiu na Europa medieval, sem local e data precisos. É descendente do Alquerque (jogo que tem a Trilha como uma de suas variantes), de quem herdou a captura ao pular uma peça do adversário. O jogo também recebeu elementos do xadrez, como o tabuleiro, a promoção de peças ao alcançar a última linha e, talvez, o próprio nome.

Assim, como a maioria dos grandes jogos tradicionais, a Dama não é simplesmente um jogo, mas uma família de jogos semelhantes que apresentam variações históricas e regionais. Diferentemente de muitos outros, é um jogo de desenvolvimento puramente europeu, embora tenha sido difundido pelo globo como consequência da expansão europeia. Não há uma forma única de se jogar estabelecida como padrão internacional.

REGRAS**Componentes:**

- 1 tabuleiro de xadrez (8x8)
- 12 peças vermelhas
- 12 peças pretas

OBJETIVO

Capturar ou imobilizar todas as peças do adversário.

PREPARAÇÃO

O tabuleiro é posicionado de modo que cada jogador tenha uma casa clara na quina direita. Cada jogador coloca suas peças nas casas escuras das primeiras 3 linhas do tabuleiro. O jogador com peças pretas inicia o jogo.

COMO JOGAR:***Movimentação***

As jogadas são alternadas. Deve-se mover uma peça por jogada, em diagonal e para frente, para uma casa adjacente. Só as casas escuras são usadas e não é permitido recuar peças. As casas só podem ser ocupadas por uma peça de cada vez.

Captura

A captura é feita quando uma peça pula sobre outra adversária que esteja em uma casa adjacente a ela, e para na casa seguinte. Ela pode, na sequência, continuar pulando outras peças a fim de capturá-las. A jogada termina quando ela não tiver mais peças adversárias para pular.

Note que o primeiro movimento de captura deve ser sempre para frente. A partir daí é permitido, na mesma sequência, capturar também para trás.

As peças capturadas são retiradas do tabuleiro.

A captura é obrigatória, isto é, sempre que uma peça tem condições de fazer uma captura, deve fazê-la.



Promoção

Se uma peça alcança a última linha, ela se torna uma **dama**. Para marcar a promoção, costuma-se colocar uma segunda peça sobre a peça promovida. Várias peças podem ser promovidas na mesma partida.

Uma **dama** pode se mover tanto para frente como para trás.

Final de Partida

A partida termina quando um dos jogadores não tiver mais peças ou não puder mover nenhuma de suas peças. O outro jogador é declarado vencedor.

O jogo também termina se um dos jogadores, acreditando não ter mais condições de vitória, abandona a partida.

É ainda possível que os dois jogadores, em comum acordo, decidam parar a partida e considerem o resultado como empate.

LUDO

O Ludo é uma versão ocidental popular do antigo jogo hindu Pachisi. Pode ser jogado por 2, 3 ou 4 jogadores (no caso de 4, é possível formar 2 duplas). O tabuleiro quadrado tem um percurso em forma de cruz e cada jogador tem quatro peões. Um dado define os movimentos.

Os peões de cada jogador começam na base da mesma cor. O objetivo do jogo é ser o primeiro a levar seus 4 peões a dar uma volta no tabuleiro e a chegar no ponto final marcado com sua cor. Os peões são movidos pelo percurso no sentido horário.

Para transportar um peão de sua base para seu ponto de partida, é necessário tirar 6 na jogada de dados. Quando o jogador já tem pelo menos um peão no percurso, ele pode mover o peão do número de casas tirado no dado. Se tirar 6, além de usar esse resultado, pode-se jogar novamente o dado.

Se um jogador chegar a uma casa já ocupada por um peão adversário, este deve voltar para a sua base. Mas se 2 peões da mesma cor ocuparem uma mesma casa, eles não podem ser capturados e nenhum adversário pode passar por essa casa, tendo seus peões bloqueados.

Após dar a volta no tabuleiro, o peão avança pela reta final de sua própria cor. A chegada

ao ponto final só pode ser obtida por um número exato nos dados. Se o jogador tirar mais do que o necessário, ele vai até o fim e volta, tendo que aguardar sua próxima jogada. O vencedor é o primeiro a levar seus quatro peões ao ponto de chegada de sua cor.

Nos Estados Unidos, uma variante mais moderna do ludo tornou-se muito popular. O jogo Sorry (no Brasil, lançado em 1999 pela Estrela como Chispa), no qual os dados foram substituídos por um baralho de cartas, traz algumas possibilidades novas.

TRILHA ou MOINHO

A Trilha é um dos mais famosos jogos da família conhecida como Morris, da qual faz parte também o Jogo da Velha. Tabuleiros do jogo foram encontrados no Egito (datando de 1.400 AC), Srilanka (10 DC) e no navio viking Gokstad (900 DC).

Durante o século XIV, tabuleiros sofisticados já apresentavam o formato de uma caixa baixa com as tampas presas por dobradiças, na qual um lado era usado como tabuleiro de xadrez, o outro como tabuleiro de trilha e, quando aberta, o seu interior servia como tabuleiro de Gamão.

O tabuleiro do jogo está representado na figura ao lado. Cada jogador possui 9 peças de uma cor, preto ou vermelha, por exemplo. As peças são posicionadas alternadamente nos pontos de intersecção das linhas, até que todas tenham sido posicionadas no tabuleiro. Então, cada jogador move, na sua vez, uma de suas peças ao longo de uma linha, deslocando-a de um ponto (intersecção), até um outro que esteja vazio. Não é permitido pular peças, portanto, um movimento só poderá ser feito se houver um ponto vazio vizinho a uma das peças.

Quando um jogador consegue realizar um moinho, ou seja, alinhar três peças (não vale em curva), ele pode retirar do tabuleiro uma peça de seu oponente. Esta peça não volta mais para o jogo. Lembre-se que as peças que estiverem formando um moinho não podem ser retiradas.

Ganha o jogo aquele que conseguir reduzir o número de peças de seu oponente a duas, ou bloquear todas as peças dele de forma que não possam mais ser movimentadas.

Neste tipo de jogo, o posicionamento inicial

é fundamental para o desempenho do jogador durante a fase de movimentação, a tal ponto que uma partida pode ser perdida ou ganha em função deste posicionamento estratégico.

O BÁSICO DO XADREZ

REGRAS

Objetivo

O objetivo final é capturar o rei adversário.

Preparação

Cada jogador começa com 16 peças, dispostas na primeira linha na seguinte sequência: torre, cavalo, bispo, rei e dama (a dama na casa da sua cor), bispo, cavalo e torre. Na segunda linha, 8 peões. Note que a torre da direita deve estar em uma casa branca.

As brancas começam.

Como Jogar

A cada vez, um jogador faz um movimento. As peças têm movimentação diferenciada, o que faz com que tenham valores diferentes. Veja em resumo como se comportam as peças:

Rei - é a peça mais valiosa, pois, se capturado, a partida termina. Pode movimentar-se em qualquer direção, somente uma casa. Não pode se mover para uma posição em que possa ser imediatamente capturado.

Dama - é a peça mais poderosa. Pode movimentar-se para qualquer direção.

Torre - movimenta-se na horizontal ou na vertical.

Bispo - movimenta-se na diagonal.

Cavalo - movimenta-se uma casa na diagonal e uma casa na horizontal ou vertical, afastando-se do ponto de que partiu. É a única peça que pode pular outras em seu caminho.

Peão - movimenta-se uma casa para frente (da posição inicial, pode avançar duas casas de uma vez). Captura avançando uma casa na diagonal (é a única peça cujo movimento na captura é diferente do movimento normal). Nunca pode recuar. Se chegar até a última casa de uma

fila, é promovido a qualquer outra peça (menos um rei).

Captura: dá-se por substituição. Uma peça que tomar o lugar de uma peça adversária a terá capturado. A peça capturada sai do jogo. Não é permitido capturar uma peça de sua própria cor.

Xeque: quando o rei é ameaçado, está em xeque. Se não tiver defesa, é xeque-mate e final de partida. A defesa contra um xeque pode ser de três tipos: mover o rei, capturar a peça que está dando xeque ou colocar uma peça entre a peça que está dando xeque e o rei (a não ser que seja um cavalo, pois ele pode saltar sobre as outras peças).

Roque: movimento especial em que o rei avança duas casas na direção da torre e esta salta por cima do rei. Pode ser feito com qualquer uma das duas torres mas, para isso, é preciso que nem o rei nem a torre tenham ainda se movido. Além disso, é proibido fazer roque quando se está em cheque.

En passant: assim que um peão avança duas casas, se ele parar ao lado de um peão adversário, o peão adversário pode capturá-lo avançando em diagonal, como se o primeiro peão tivesse avançado apenas uma casa e não duas.

Final de Partida

Se um jogador der xeque-mate no outro, ele vence. Se um jogador não puder mover nenhuma peça mas não estiver em xeque, a partida é considerada empatada. Se um jogador não tiver material suficiente para dar xeque-mate no outro (pelo menos uma dama ou uma torre ou dois bispos ou um bispo e um cavalo ou um peão, que possa ser promovido), também é empate. Ainda é possível que, em qualquer momento do jogo, que os dois jogadores, em comum acordo, considerem a partida como empatada. Um jogador que achar que não tem mais chance, pode abandonar a partida, dando a vitória ao adversário.

ALGUNS PRINCÍPIOS ELEMENTARES

Importância das peças:

A importância das peças varia de acordo com a posição. Uma peça bem colocada é mais poderosa que uma peça mal colocada. Mas é necessário que o principiante tenha noção dos valores das peças para que possa julgar quais trocas lhes serão favoráveis. Um dos meios mais comuns é tomar um peão como unidade para dar valor às outras peças. Os valores então seriam:

Dama - 9 a 10.

Torre - 5.

Bispo - 3 a 3,5.

Cavalo – 3 a 3,5.

O rei tem valor absoluto, já que sua perda implica na derrota.

A ABERTURA

A seguir, alguns princípios para o decorrer da partida que são importantes ter em mente, especialmente nos primeiros lances, a fase conhecida como abertura.

Desenvolver as peças

Levar as peças da posição inicial para posições mais centrais, especialmente os bispos e cavalos. Costuma-se desenvolver pelo menos um dos cavalos antes de mover os bispos. As torres e a dama geralmente são as últimas a serem movidas. Até que a maioria das peças esteja melhor colocada, não se move a mesma peça duas vezes, a menos que isso seja necessário ou possa trazer um benefício imediato.

Procurar ter controle do centro

Como o valor das peças depende de sua posição e mobilidade, ganhar ou perder espaço no Xadrez é algo importante. É recomendável ter algumas peças ou situadas nas casas centrais ou apontando para elas. Geralmente se avança um dos dois peões centrais duas casas e pelo menos um dos cavalos é movido para a coluna do bispo.

Colocar o rei em segurança

Uma vez atingido o grau mínimo de desenvolvimento, é importante fazer o roque, pois ele deixa o rei mais protegido, além de colocar uma das torres em jogo.

O MEIO do JOGO

Feitos alguns lances, o tabuleiro já está numa posição bem diferente da inicial. No centro, há peões e boa parte das peças já está melhor posicionada. O rei está protegido pelo roque. Começa então o meio jogo, a fase onde a grande luta vai ser travada. A seguir, alguns princípios gerais, formulados por William Steinitz, primeiro

campeão do mundo de Xadrez, no final do século 19:

1. O exército dominante pode atacar, e deve fazê-lo. Caso contrário, correrá o risco de perder a vantagem. Deverá atacar o ponto mais fraco da posição do adversário.
2. Aquele que está na defesa deve querer defender-se e fazer concessões temporariamente.
3. Em toda posição equilibrada, os dois lados manobram procurando inclinar o equilíbrio a seu favor. Mas uma posição equilibrada gera outras também equilibradas, caso os jogadores joguem com precisão.
4. A vantagem pode consistir em uma jogada (???) grande e indivisível ou em um conjunto de pequenas. O lado predominante na luta de posições deve acumular pequenas vantagens e transformar as variáveis em constantes.

FINAL DE PARTIDA

Algumas características do final de partida.

Final de partida é o período do jogo em que a posição já está bem simplificada, com poucas peças sobre o tabuleiro.

1. O rei tem papel importante: abandona sua posição do roque e dirige-se ao centro do tabuleiro, protegendo seus peões e atacando os do adversário. Controla um bom espaço e impede a penetração das peças adversárias. Tenta-se promover os peões: em geral, esse é um dos objetivos principais no final de partida. Com o auxílio de uma nova dama fica mais fácil decidir a partida.



[contatos](#)

100% Educacional Ltda.
Rua Goio-Êre, 01 – Barracão 02
Vila Santana - Bairro Olarias
CEP: 84026-290 - Ponta Grossa - PR
sac@carimbras.com.br
Tel.: (42) 3235 7500