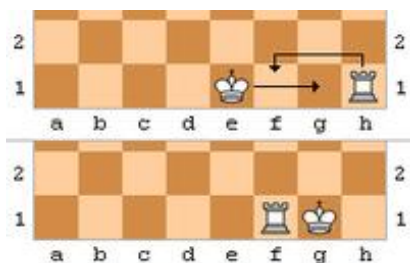
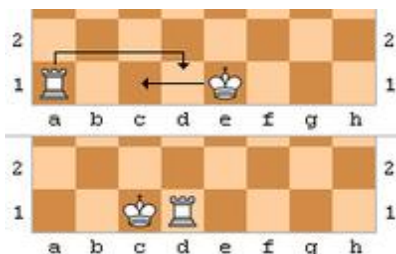


8.1. Pode ainda **capturar na passagem** quando o PEÃO adversário, estando na sua casa inicial, avance duas casas colocando-se ao seu lado. Neste caso, captura como se o PEÃO adversário tivesse avançado apenas uma casa. Esta captura só é válida se for efectuada imediatamente a seguir ao lance do PEÃO adversário que avança duas casas.

9. O **ROQUE (CASTLING)** é o único movimento de xadrez em que se jogam duas peças na mesma jogada. Consiste em jogar o REI duas casas para o lado, passando a TORRE correspondente para o outro lado. Existe o ROQUE PEQUENO e o ROQUE GRANDE.



O **ROQUE GRANDE (LONG CASTLING)** acontece quando o REI é jogado no sentido da posição inicial da DAMA (imagem de cima). O **ROQUE PEQUENO (SHORT CASTLING)** acontece quando o REI é jogado no sentido contrário à posição inicial da DAMA (imagem ao lado).

O **ROQUE** não pode ser feito nas seguintes circunstâncias:

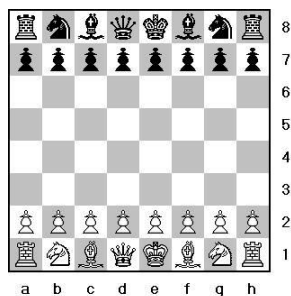
- Se uma ou várias casas entre o REI e a TORRE estiverem ocupadas;
- Se o REI ou a TORRE já realizaram algum movimento durante a partida;
- Se o REI está em xeque;
- Se o REI, ao efectuar o trajecto do ROQUE, atravessa alguma casa ameaçada;
- Se o REI, ao finalizar o ROQUE, ficar em xeque.



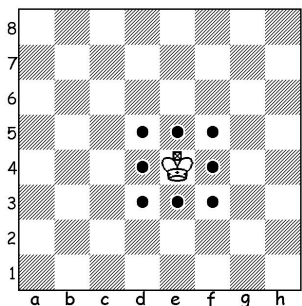
## O ESSENCIAL DO XADREZ PASSO A PASSO

DÉNIS CONCEIÇÃO

1. Os jogadores sentam-se frente-a-frente e o tabuleiro é colocado de modo a que a casa do canto do lado direito de cada jogador seja de cor branca. Observa a imagem seguinte para perceberes como deves colocar as peças para começares um jogo. Porém, antes de o fazeres deves proceder ao sorteio para definir quem joga com as brancas.

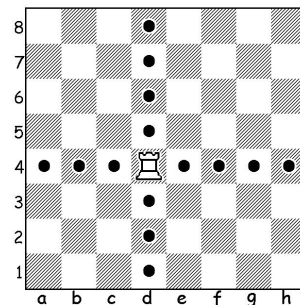
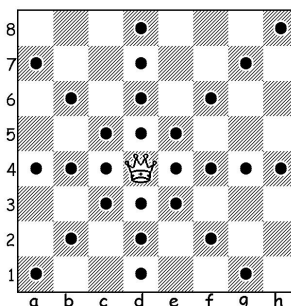


2. Feito o sorteio, depois de colocadas as peças e de se cumprimentar o adversário, é altura de dar início à partida. As brancas abrem sempre o jogo. As negras respondem e assim sucessivamente. Sempre que uma peça for jogada para uma casa ocupada por uma peça de cor diferente, esta é capturada no mesmo lance. A peça adversária é retirada do tabuleiro pelo jogador que a captura. No xadrez não és obrigado a capturar uma peça simplesmente porque ela está a ser atacada. Também não podes jogar uma peça para uma casa ocupada por uma das tuas peças.



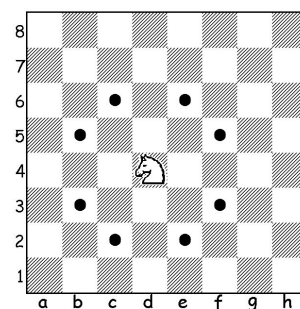
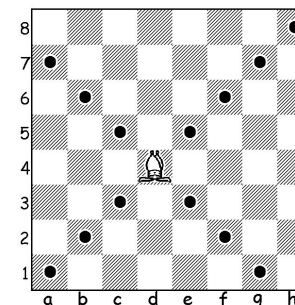
3. O **REI (KING)** é a peça mais importante do jogo de xadrez. Ele desloca-se (e captura) em todas as direcções apenas uma casa. Não pode jogar para uma casa ameaçada por uma peça adversária.

4. A **DAMA (QUEEN)** desloca-se (e captura) ao longo das colunas, das linhas ou das diagonais, desde que não passe por cima de outras peças.



5. A **TORRE (ROOK)** desloca-se (e captura) da sua casa para outra da mesma linha (horizontal) ou da mesma coluna (vertical), desde que não passe por cima de outras peças.

6. O **BISPO (BISHOP)** desloca-se (e captura) da sua casa para uma casa situada nas diagonais, desde que não passe por cima de outras peças.



7. O **CAVALO (KNIGHT)** movimenta-se dando um salto (um passo de TORRE seguido de um passo de BISPO). É a única peça que pode saltar por cima de outras. Captura uma peça de outra cor caso esta se encontre na casa de chegada.

8. O **PEÃO (PAWN)** é a única peça que se movimenta de forma diferente da que captura. Joga uma casa de cada vez, sempre para a frente. Quando se encontra na casa inicial pode avançar duas casas em apenas um lance. Captura avançando uma casa na diagonal.

