



APOSTILA 1 - XADREZ E NEGÓCIOS

1- Introdução ao xadrez. Conhecimentos básicos e demonstração de novos valores do jogo ciência.

- *Breve história do surgimento do xadrez como jogo ciência.
- *Elementos básicos das regras do jogo.
- *Relação análoga do xadrez com a empresa, a matemática, a educação e qualquer faceta da vida.
- *Exercícios de comprovação.

História do Xadrez

A criação do xadrez é um grande mistério e não há dados históricos que confirmem a exata origem do jogo. Alguns historiadores atribuem sua criação ao Rei Salomão, que governou Israel de 961 AC a 922 AC; outros, aos sábios mandarins contemporâneos de Confúcio. Porém, há indícios de que o xadrez já era disputado no Antigo Egito.

O documento mais antigo sobre o jogo é a pintura mural da câmara mortuária de Mera, em Sakarah (nos arredores de Gizé, no Egito). Ao que parece, essa pintura, que representa duas pessoas jogando xadrez, ou algo semelhante, data de aproximadamente 3000 anos antes da era cristã. Porém, há registros indicando que o jogo era disputado na Índia, onde teria surgido por volta do século V ou VI de nossa era, derivado de antiquíssimo jogo hindu conhecido por "Chaturanga", nome que aludia às quatro armas (anga) do exército indiano: elefante, cavalos, carros e infantaria. Daí ele teria passado à Pérsia (hoje Irã). Do mundo islâmico, o xadrez chegou à Europa por vias distintas: a invasão muçulmana da Península Ibérica e a Primeira Cruzada.

Tal como é jogado atualmente, o xadrez é Medieval em seu caráter. Se assemelha a uma guerra convencional e a um jogo da corte, conforme pode ser visto pelos nomes e ação das peças. Foi o jogo dos Reis e hoje é o Rei dos Jogos. Os peões são os oficiais subalternos, cobrindo e batalhando à frente da cavalaria, dos bispos e personagens da realeza. Os cavalos, bispos, rei e rainha (dama) são auto-explanatórios, enquanto as torres representam as fortalezas dos nobres. Se todos esses personagens desapareceram de muitos países do mundo, o xadrez permanece como um jogo de distinção social, capaz de exigir da mente humana o mais elevado esforço. Com o advento da Internet, praticamente acabou a antiga forma de xadrez postal. Esta forma de jogo era bastante demorada e tediosa, onde cada lance era feito por uma carta. Como exemplo, um competidor fazia um lance, enviava uma carta e ficava à espera da resposta do oponente. Assim, o jogo demorava anos para ser finalizado.

As regras do jogo de xadrez

O jogo de xadrez é jogado entre dois adversários, que movimentam peças num tabuleiro quadrado chamado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se ser 'a vez' do jogador, quando seu adversário completou um lance.

Objetivo:

O objetivo de cada jogador é colocar o rei adversário 'sob ataque', de tal forma que o adversário não tenha lance legal a evitar a 'captura' de seu rei no lance seguinte. O jogador a alcançar tal objetivo, ganhou a partida e diz-se, deu 'mate' no adversário. O jogador que levou o mate, perdeu a partida.

Posição Inicial das Peças no Tabuleiro.

O tabuleiro de xadrez é constituído de uma malha quadriculada de 8x8, com 64 casas iguais, alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas'). O tabuleiro de xadrez é colocado entre os jogadores de forma a deixar a casa à direita de cada jogador de cor branca.

No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças 'pretas').

Essas peças são como a seguir:

Brancas:

Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo

Uma dama branca, usualmente indicada pelo símbolo

Duas torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo

Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo

Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo

Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo

Pretas:

Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo

Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo

Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo

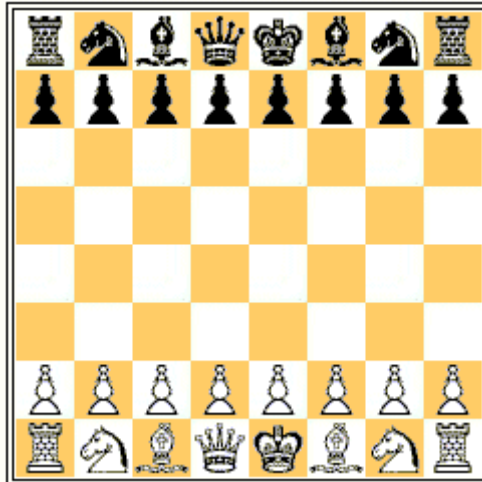
Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo

Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo

Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo



A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:



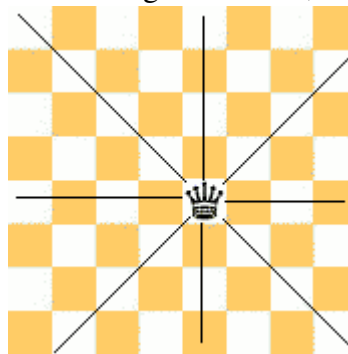
As oito linhas verticais são chamadas de ‘colunas’. As oito linhas horizontais são chamadas de ‘fileiras’. As linhas de casas da mesma cor, de borda a borda, são chamadas de ‘diagonais’

Movimento das Peças

Nenhuma peça pode se mover a uma casa ocupada por uma peça de sua cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça adversária, esta é capturada e retirada do tabuleiro, isso fazendo parte do mesmo lance. Diz-se estar uma peça atacando uma casa se esta peça puder capturar naquela casa.

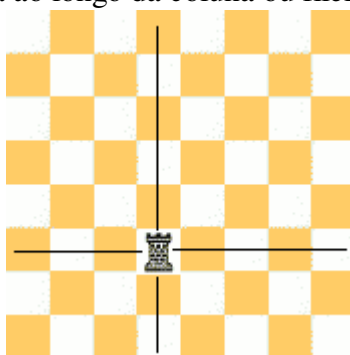
Dama:

A dama move-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal que ocupa.



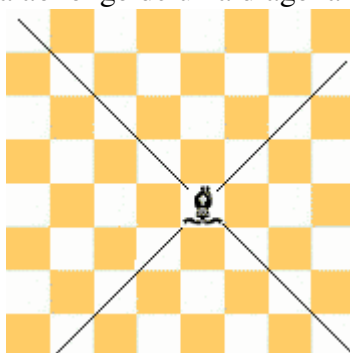
Torre:

A torre move-se a qualquer casa ao longo da coluna ou fileira que ocupa.



Bispo:

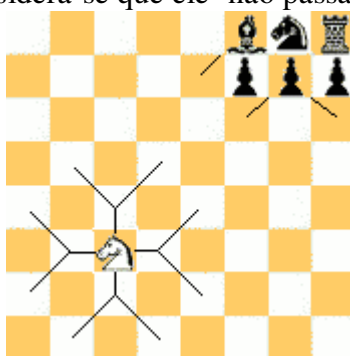
O bispo move-se a qualquer casa ao longo de uma diagonal que ocupa.



Ao executar seus lances, a dama, a torre ou o bispo não podem ‘pular’ sobre nenhuma peça em seu caminho.

Cavalo:

O cavalo move-se para a casa mais próxima em relação à qual ocupa, mas não na mesma coluna, fileira ou diagonal. Considera-se que ele ‘não passa’ pelas casas adjacentes.

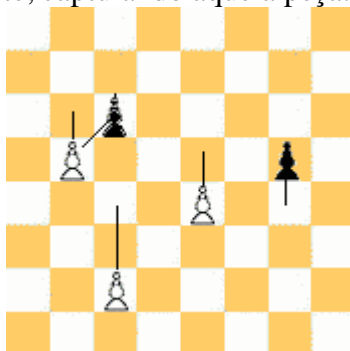


Peão:

- a) O peão avança para uma casa vazia, imediatamente à sua frente na mesma coluna, ou
- b) em seu primeiro lance o peão pode avançar duas casas na mesma coluna, desde que

ambas estejam vazias, ou

c) o peão avança a uma casa ocupada por uma peça adversária, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.

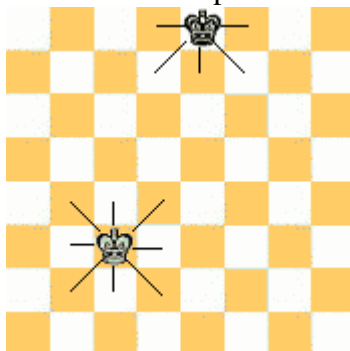


Ao alcançar a última fileira, um peão deve ser imediatamente trocado, como parte integrante da mesma jogada, por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças capturadas previamente. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de ‘promoção’ e o efeito da peça promovida é imediato.

Movimento do rei:

a) O rei pode mover-se de duas formas:

I) indo para qualquer casa adjacente não atacada por uma ou mais peças adversárias,



ou

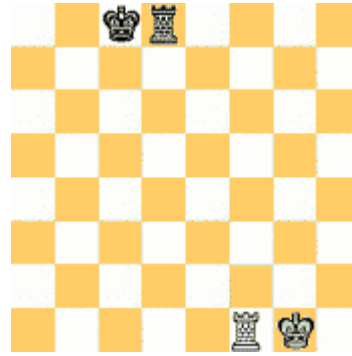
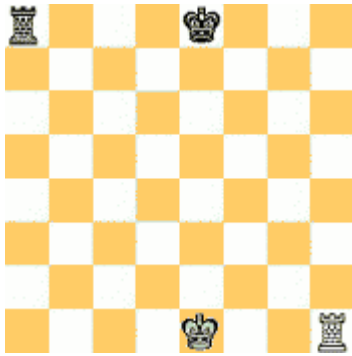
II) ‘rocando’.

Este é um lance do rei com qualquer das torres de mesma cor situada na mesma fileira e é considerado como um lance de rei apenas. Ele é executado da seguinte forma:

O rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre e, então, a torre é transferida sobre o rei para a casa qual o rei acaba de atravessar.

Antes do roque grande das pretas.

Depois do roque grande das pretas.



1)O roque é ilegal:

- a]se o rei já foi jogado ou
- b]com uma torre que já tenha sido jogada.

2)O roque está temporariamente impedido:

- a]se a casa original do rei ou uma casa pela qual o rei deve passar ou ainda a casa a ser ocupada pelo rei ao fim do roque, estiver atacada por uma peça adversária.
- b]se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual se pretende rocar.

b)Um rei é dito ‘em xeque’, se estiver sob o ataque de uma ou mais peças adversárias, mesmo que essas peças não possam se mover. Avisar um xeque não é obrigatório. Um jogador não deve fazer um lance que coloque ou deixe seu rei em xeque.

Partida Terminada

A partida é ganha pelo jogador que, executando um lance legal, deu mate no rei do adversário. Isto termina a partida imediatamente.

A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina a partida imediatamente.

Empate:

A partida está empatada quando um jogador, que tem a vez de jogar, não tem um lance legal para fazer e cujo rei não está em xeque. Diz-se, então, que o rei está ‘afogado’. Isto termina a partida imediatamente.

A partida pode terminar no empate se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu no tabuleiro, pela terceira vez.

A partida pode terminar no empate, se ambos os jogadores completarem 50 lances consecutivos sem a movimentação de qualquer peão e sem a captura de qualquer peça