

XADREZ CHINÊS



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 35
- 16 tuchos amarelos e 16 vermelhos
- 32 peças em cartão



Conhecido no Ocidente como Xadrez Chinês, o *Choo-hong-ki* pode ser considerado como o irmão oriental do Xadrez. E, como este, também é um complexo jogo de estratégia e tática. O jogador de Xadrez terá grande facilidade para entender e se familiarizar com o Xadrez Chinês. Mas, ao lado das semelhanças existentes entre eles, são várias as diferenças em suas regras, muitas vezes bastante sutis. Contudo, são essas peculiaridades que dão ao Xadrez Chinês um caráter original.

O tabuleiro e as peças

O tabuleiro do Xadrez Chinês é formado por 10 linhas horizontais e 9 linhas verticais. As linhas verticais são interrompidas no centro do tabuleiro, deixando livre uma faixa que representa um rio.

Nesse jogo, ao contrário do que acontece no Xadrez ocidental, as peças não são colocadas nas *casas* formadas pelas linhas e nem se movem por elas. Como acontece em vários jogos de tabuleiro orientais, as peças localizam-se nos pontos formados pelas interseções das linhas do tabuleiro, inclusive nos pontos situados nas linhas laterais que demarcam os limites do tabuleiro e nas linhas que formam a faixa central. Também a movimentação das peças é feita por essas interseções, como veremos mais adiante.

Existem, ao todo, 90 interseções no tabuleiro, que servem como casas para o posicionamento e o deslocamento das peças.

Para efeito de localização das peças

no tabuleiro, costuma-se numerar as linhas horizontais de 1 a 10 e indicar as linhas verticais com letras, da esquerda para a direita, de A até I.

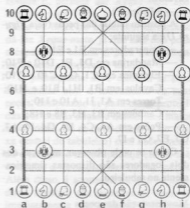


Figura 1

XADREZ CHINÊS

Observando a *Figura 1*, o primeiro ponto no canto inferior esquerdo do tabuleiro seria a *casa A1*, assim como o último ponto do canto superior direito seria a *casa I10*. Dessa forma, qualquer ponto — que chamaremos de *casa* para efeito do jogo — é facilmente localizável no tabuleiro.

As casas D1, D2, D3, E1, E2, E3, F1, F2, F3 e D8, D9, D10, E8, E9, E10, F8, F9, F10 representam as fortalezas, cujo papel no jogo veremos mais adiante.

Finalmente, a faixa central que separa as 2 metades do tabuleiro não impede o movimento das peças, pois é possível ultrapassá-la como se as linhas verticais fossem contínuas. Por exemplo: uma peça situada em B5 pode deslocar-se no sentido vertical, conforme as regras do jogo, até B6, como se a linha não estivesse interrompida.

No Xadrez Chinês, cada jogador possui 16 peças de 7 tipos diferentes, diferenciadas pela cor, que são as seguintes:

- 1 Imperador (abrevia-se I);
- 2 Mandarins (abrevia-se M);
- 2 Elefantes (E);
- 2 Cavalos (C);
- 2 Torres (T);
- 2 Canhões (abrevia-se com um A, de *artilharia*, para não confundir com *cavalos*);
- 5 Peões (P).

A posição inicial das peças (veja *Figura 1*) é a seguinte:

- Imperadores em E1 e E10;
- Mandarins em D1, F1, D10 e F10;
- Elefantes em C1, G1, C10 e G10;
- Cavalos em B1, H1, B10 e H10;
- Torres em A1, I1, A10 e I10;
- Canhões em B3, H3, B8 e H8;
- Peões em A4, C4, E4, G4, I4, A7, C7, E7, G7 e I7.

Como se pode observar, as peças dos dois jogadores são dispostas simetricamente no tabuleiro.

Movimentação das peças

As peças vermelhas fazem sempre o 1.º lance, dando início ao jogo, e a partir de então os adversários se alternam para

jogar, movimentando obrigatoriamente uma peça — e somente uma — em cada lance. No Xadrez Chinês as peças movimentam-se da seguinte forma:

1. Imperador — essa peça move-se em todos os sentidos (para frente, para trás, para os lados ou em diagonal), mas apenas uma casa por vez. O Imperador pode deslocar-se para qualquer casa vaga adjacente à casa em que se encontra, mas com duas limitações:

a) o Imperador não pode, em hipótese alguma, abandonar sua fortaleza — ou seja, seus movimentos restringem-se a apenas 9 casas: D1, E1, F1, D2, E2, F2, D3, E3, F3, para o Imperador vermelho; e D8, E8, F8, D9, E9, F9, D10, E10 e F10, para o Imperador amarelo. Na *Figura 2* as setas indicam todos os movimentos possíveis de um Imperador.

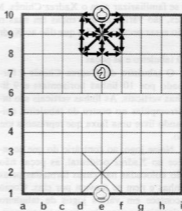


Figura 2

b) o Imperador não pode *ver a face* do Imperador inimigo — isto é, ele não pode ocupar uma casa situada diretamente em frente ao Imperador inimigo se não existirem peças ocupando qualquer uma das casas situadas ao longo da mesma linha vertical. Por exemplo: o Imperador vermelho não pode deslocar-se para F1, F2 ou F3, se o Imperador amarelo

XADREZ CHINÊS

estiver colocado em F8, F9 ou F10.

Na *Figura 2* os dois Imperadores estão ocupando casas situadas na mesma linha vertical porque existe entre eles um cavalo. Dessa regra depreende-se, também, que nenhuma peça pode mover-se, se o seu movimento colocar os Imperadores "face a face". O Cavalo da *Figura 2*, por exemplo, não pode movimentar-se enquanto os 2 Imperadores estiverem na linha E ou, então, até que uma outra peça se interponha entre eles. Até que isso aconteça, o Cavalo estará "cravado" — isto é, impedido de fazer qualquer movimento.

Entretanto, se, em vez do Cavalo, a peça interposta entre os Imperadores fosse um Peão, esta peça, que se movimenta na vertical e para a frente, poderia mover-se, desde que se mantivesse na mesma linha em que se encontram os dois Imperadores.

2. Mandarins — os Mandarins constituem uma espécie de guarda pessoal dos Imperadores, e se movem uma ou duas casas por vez, somente na diagonal e numa mesma direção, não podendo também sair da fortaleza. Dessa forma, o raio de ação dos Mandarins é ainda mais restrito que o dos Imperadores, limitando-se a apenas 5 casas. Os Mandarins vermelhos só podem deslocar-se pelas casas D1, F1, E2, D3 e F3, e os amarelos pelas casas D8, F8, E9, D10, F10. Apesar disso, são peças defensivas da maior importância. Na *Figura 3* estão indicados, com setas, os movimentos de um Mandarim.

3. Elefantes — essas peças movimentam-se de duas em duas casas, somente no sentido diagonal e sempre na mesma direção. O Elefante que inicia o jogo em C1, por exemplo, só tem duas casas para onde pode seguir: as casas A3 e E3.

No Xadrez Chinês, os Elefantes não podem cruzar a faixa central que divide o tabuleiro, a qual representa um rio. Em consequência disso, e de se movimentarem de duas em duas casas no sentido diagonal, a ação dessas peças restringe-se a apenas 7 casas do tabuleiro:

os Elefantes vermelhos podem mover-se pelas casas C1, G1, A3, E3, I3, C5 e G5; e os amarelos, pelas casas C6, G6, A8, E8, I8, C10 e G10. Na *Figura 3* aparecem indicados os movimentos de um Elefante.

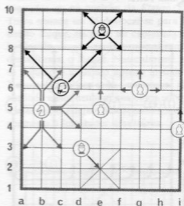


Figura 3

4. Cavalos — essas peças também se movimentam de duas em duas casas, sendo a primeira casa em linha reta (horizontal ou vertical) e a segunda em diagonal, na mesma direção, da mesma forma que os Cavalos no Xadrez. Assim, um Cavalo localizado em B5, por exemplo, poderia deslocar-se para as casas A3, C3, D4, D6, C7 e A7 (como indicado na *Figura 3*), desde que estivessem vagas as casas intermediárias (respectivamente B4, C5 e B6) pelas quais passaria na 1.ª fase de seus movimentos. Além desta, o Cavalo não possui outras limitações de movimento, podendo deslocar-se para qualquer casa do tabuleiro desde que o faça da forma indicada — ou seja: de duas em duas casas, movendo-se para a primeira em sentido ortogonal e para a segunda, onde termina seu movimento, em sentido diagonal.

5. Torres — essas peças movimentam-se no sentido horizontal ou vertical, por

XADREZ CHINÊS

tantas casas quantas desejar o jogador. A única limitação para o deslocamento das Torres é a presença de outras peças, amigas ou inimigas, em casas situadas ao longo do seu percurso, pois essas peças **não podem saltar por cima** de outras peças em seus deslocamentos. A *Figura 4* mostra um exemplo de movimentação de uma Torre.

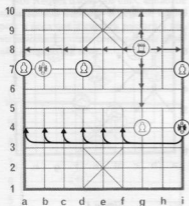


Figura 4

6. Canhões — os movimentos dessas peças são idênticos aos das Torres, com uma única e importante diferença: um Canhão só pode movimentar-se se saltar por cima de uma peça — amiga ou inimiga — durante seu percurso. Ou seja: *um Canhão não pode movimentar-se sem saltar por cima de uma peça em seu caminho*. A peça por cima da qual o Canhão salta é chamada de *peça de apoio* e, mesmo quando for uma peça inimiga, não será capturada. Trata-se apenas de um elemento indispensável para o movimento do Canhão.

Atenção: Um Canhão não pode saltar sobre 2 peças.

Na *Figura 4* vê-se um exemplo dos movimentos possíveis de um Canhão que utiliza como *peça de apoio* um Peão adversário.

7. Peões — essas peças movem-se uma casa por vez, no sentido vertical ou horizontal: antes de transporem a linha central, os Peões movem-se somente para a frente, no sentido vertical; mas, depois que ultrapassam a faixa central do tabuleiro, eles podem se movimentar tanto para a frente, no sentido vertical, como para os lados, no sentido horizontal.

Os Peões são as únicas peças que não podem, em caso nenhum, recuar. Portanto, quando atingem a última casa do tabuleiro, passam a ter tão-somente movimentos laterais, no sentido horizontal (ver *Figura 3*).

Resumo geral dos movimentos

1) Algumas peças têm limitações em seus movimentos: os Imperadores e os Mandarins não podem sair de suas fortalezas; e os Elefantes não podem ultrapassar a faixa central do tabuleiro.

2) Os Imperadores e os Peões só se movem uma casa por vez, tendo que ocupar sempre uma casa adjacente àquela em que se encontravam.

3) Os Mandarins podem mover-se uma ou duas casas, de acordo com sua posição e desejo do jogador que os conduz.

4) Os Elefantes e os Cavalos movem-se sempre duas casas.

5) As Torres e os Canhões não têm limitação de casas para os seus movimentos.

6) O Imperador move-se em todos os sentidos (vertical, horizontal e diagonal).

7) Os Mandarins e os Elefantes movem-se no sentido diagonal.

8) Os Canhões, as Torres e os Peões movem-se em sentido ortogonal (vertical ou horizontal).

9) Os Cavalos deslocam-se uma casa no sentido ortogonal (vertical ou horizontal) e mais uma casa no sentido diagonal.

10) Os Peões são as únicas peças que nunca podem recuar.

11) Nenhuma peça pode ocupar uma casa que já esteja ocupada por outra peça amiga.

XADREZ CHINÊS

12) Nenhuma peça pode saltar por cima de outra peça em sua movimentação, com exceção do Canhão. Este, em compensação, é obrigado a saltar por cima de uma peça (amiga ou inimiga) para poder se movimentar.

As capturas

Qualquer peça pode capturar qualquer outra peça adversária, desde que, ao se deslocar, termine o seu movimento na casa ocupada por uma peça adversária, que é então imediatamente retirada do tabuleiro.

As capturas, no entanto, são sempre optativas — isto é, o jogador captura uma peça adversária somente se o desejar, não sendo obrigado a fazê-lo.

No caso dos Canhões, que devem saltar por cima de uma *peça de apoio* para se movimentarem, eles só capturam a 2.^a peça adversária situada no sentido de seu movimento.

No exemplo mostrado na *Figura 4*, o Canhão situado em B7 pode capturar o Peão que se encontra na casa I7 utilizando como *peça de apoio* o Peão situado na casa D7. Contudo, ele não pode capturar este Peão em D7 e nem o outro Peão adversário situado em A7, por não dispor de apoio para capturar estas peças.

Xeque e Xeque-mate

No Xadrez Chinês, o objetivo dos jogadores é eliminar o Imperador adversário. Portanto, o jogo termina quando um dos jogadores não pode mais defender seu Imperador do ataque das peças adversárias.

Quando uma peça, ao se movimentar, expõe o Imperador inimigo ao alcance de seu ataque — ou ao alcance do ataque de uma outra peça aliada —, ocorre uma situação de *Xeque*, como acontece no Xadrez.

Na posição indicada na *Figura 5*, existem duas possibilidades de dar Xeque: pode deslocar a Torre de I6 para I2, expondo o Imperador inimigo ao seu ataque; ou, então, pode deslocar o Canhão situado em F3 de volta ao seu próprio

campo, usando como *peça de apoio* o Peão em F5 para posicionar esse Canhão em F6, F7, F8 ou F9 e, assim, expondo o Imperador inimigo ao seu ataque na próxima jogada.

Nesse jogo, só existem três maneiras de fazer com que um Imperador saia de uma situação de Xeque:

1. Capturando a peça atacante. Por exemplo: se, na posição da *Figura 5*, a Torre situada em I6 deslocar-se para I2, dando Xeque, ela pode ser capturada pelo Cavalo situado em H4, neutralizando, dessa forma, o Xeque. Naturalmente, esse recurso é utilizado apenas quando o Xeque é dado por uma única peça, não surtindo efeito nenhum nos casos em que várias peças estejam ameaçando simultaneamente o Imperador adversário.

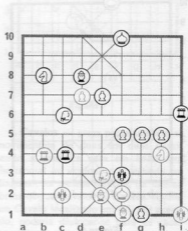


Figura 5

A *Figura 6* mostra um exemplo de Xeque dado por 3 peças: ao se deslocar de D8 para F9, o Cavalo expõe o Imperador inimigo a três Xeques, pois, na próxima jogada, o Imperador estará sujeito ao ataque do próprio Cavalo, da Torre e do Canhão.

2. Interpondo uma peça entre a peça atacante e o Imperador ameaçado. Na posição da *Figura 5*, por exemplo, o Xe-

XADREZ CHINÊS

que dado pela Torre ao ser deslocada para I2 pode ser neutralizado com o deslocamento do Cavalo situado em H4 para a casa G2, a fim de proteger o Imperador do ataque da Torre. E, se o Xeque for dado pelo Canhão situado em F3, ao se deslocar para F6, ele pode ser neutralizado tanto com o deslocamento do Mandarim de E3 para F3, como com a movimentação do Cavalo de H4 para F3.

Nos Xeques dados por um Canhão, nada adianta capturar a *peça de apoio*, pois a peça que a captura passará a servir automaticamente como *peça de apoio* não evitando o Xeque.

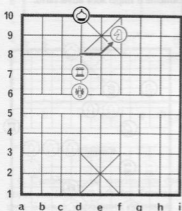


Figura 6

Nos Xeques duplos, a defesa pela interposição de peça só pode ser feita nos casos de Xeques dados por uma Torre e Canhão. Na posição da *Figura 6*, por exemplo (supondo-se que o Xeque estivesse sendo dado apenas pela Torre e pelo Canhão, sem que houvesse Cavalo), o Xeque seria neutralizado pelo deslocamento de uma peça adversária para a casa D9.

3. Movendo o Imperador (geralmente essa é a única saída nos Xeques duplos) para fugir ao ataque. Na *Figura 5*, tanto

no Xeque dado pela Torre, ao se deslocar para I2, como no Xeque dado pelo Canhão, ao se movimentar para F6, o Imperador pode escapar movendo-se para E1. No caso do Xeque ser apenas de Torre, o Imperador atacado poderá também escapar capturando o Canhão, que estaria em F3.

Atenção: Observe que o Imperador não poderia escapar capturando o Peão adversário situado em G1 pela simples razão de que o *Imperador nunca pode sair de sua fortaleza*.

Na *Figura 6*, o Imperador pode escapar ao Xeque indo para E9 ou E10 (mas não para qualquer casa da coluna C, pois não pode sair da fortaleza, nem para a casa D9, onde continuaria em Xeque).

Atenção: Da mesma forma que no Xadrez, o Imperador não pode permanecer em Xeque. Portanto, ele não pode capturar nenhuma peça adversária que esteja protegida e nem se deslocar para uma casa em que fique em situação de Xeque. Além disso, ele deve sair imediatamente de uma situação de Xeque; e, se não puder fazê-lo, trata-se do chamado *Xequemate*, que significa a derrota do jogador e o fim do jogo, como no Xadrez.

Se, por equívoco, um jogador colocar seu Imperador em Xeque, a jogada é nula, e a peça deslocada deve voltar à posição anterior, repetindo-se a jogada.

Na posição da *Figura 5*, por exemplo, se a casa F1 estivesse vaga, ainda assim o Imperador não poderia transferir-se para ela, pois estaria se colocando em situação de Xeque, dado pelo Peão adversário situado em G1.

Vitória e empate

O jogo termina quando um dos jogadores consegue dar *Xequemate* no Imperador do adversário. Ou, então, quando um dos jogadores não pode efetuar nenhum movimento.

No Xadrez ocidental, isso caracteriza uma situação de empate. Mas, no Xadrez Chinês, o jogador que não conseguir movimentar nenhuma de suas peças é considerado derrotado.

XADREZ CHINÊS

No Xadrez Chinês também pode ocorrer empate, o que acontece quando a quantidade das peças remanescentes no tabuleiro não permite que nenhum dos jogadores consiga alcançar a vitória. Neste caso, o empate é sempre proclamado por acordo entre os jogadores.

Ao contrário do que acontece no Xadrez, não existem nesse jogo casos de empate por Xequo perpétuo e repetição de jogadas. No Xadrez Chinês, após efetuar a mesma jogada (ou Xequo) por duas vezes, o jogador é obrigado a mudar sua jogada, fazendo outro lance qualquer.

Princípios básicos de estratégia

Naturalmente, a primeira coisa que um jogador precisa fazer para jogar com eficiência é se familiarizar com os movimentos de cada uma das peças. Algumas partidas rápidas, jogadas sem maior preocupação, poderão servir para treinar os principiantes.

Uma das primeiras noções que se adquire nesse jogo é a de que os Elefantes e Mandarins, com seus movimentos restritos, são peças essencialmente defensivas, cujo papel fundamental é o de proteger o Imperador em sua fortaleza. Portanto, ao posicionar os Elefantes e Mandarins, é sempre conveniente fazê-lo de forma a que se protejam mutuamente. Estas peças, eventualmente apoiadas por um Cavalo, costumam ser suficientes para montar uma poderosa defesa. É preciso, no entanto, que o Imperador não se veja totalmente cercado por suas próprias peças defensivas, ficando sempre com pelo menos uma casa para mover-se, sem o que os ataques de Canhões, à distância, podem ser fatais.

Os Elefantes, em geral, tornam-se pouco eficazes quando situados tanto nas laterais do tabuleiro como ao longo da faixa que separa os dois campos. Duas posições onde essas peças se tornam muito eficientes são, por exemplo, suas próprias casas iniciais e as casas E3 (para as peças vermelhas) e E8 (no caso das peças amarelas).

Os Peões são muito úteis no ataque, mas perderão seu valor se forem lança-

dos precipitadamente à frente, em especial até as duas últimas colunas.

Os Canhões são poderosas peças atacantes, mas pela necessidade da *peça de apoio* para seu movimento, devem preferir tomar posições à distância, onde podem, simultaneamente, atacar e defender. É de se destacar ainda que, quanto menos peças existirem no tabuleiro, mais difícil se torna a ação dos Canhões. Enquanto uma Torre consegue dar *Xequemate* com grande facilidade contra um Imperador isolado, o Mate é impossível de ser dado apenas com Canhões, e sem o auxílio de *peças de apoio*.

Os Cavalos são peças excelentes tanto para o ataque como para a defesa e valorizam-se ainda mais quando colocados em casas centrais, onde ampliam seu raio de ação.

Já as Torres, ofensivas por excelência, são peças muito úteis nos finais de partida. É importante, logo nos primeiros lances, desenvolver as Torres, deslocando-as para posições mais favoráveis.

Finalmente, o Imperador, que no início deve apenas ser mantido sob proteção, pode tornar-se bastante ofensivo nos finais de partida, em virtude da regra segundo a qual os dois Imperadores não podem "ver a face" um do outro. É o Imperador que, situado, por exemplo, na coluna E, permite dar *Xequemate* apenas com uma Torre. De fato, a Torre situada na linha do Imperador adversário dá-lhe *Xequemate*, já que este não pode escapar pela coluna E para não defrontar-se com o Imperador inimigo.

O principiante deve esforçar-se para sincronizar bem o movimento de suas peças, deslocando-as para casas protegidas por outras peças e dando-lhes maior mobilidade. Só se deve cruzar o *rio* (faixa central do tabuleiro) com Peões quando a posição a ser ocupada já estiver sob controle e proteção de outras peças. Além disso, é aconselhável que os jogadores resistam aos impulsos de atirar-se imediatamente ao ataque, deslocando Torres e Canhões para o campo inimigo, pois essa é uma tática que, em geral, dá péssimos resultados.

XADREZ CHINÊS

O jogador deve evitar sair em busca de capturas de Peões enquanto não tiver desenvolvido satisfatoriamente suas peças. Para efeito de se conhecer o valor das peças, nas eventuais situações de troca, os especialistas costumam avaliá-las em pontos da seguinte forma:

— PEÃO antes de transpor a linha central: 1 ponto;

— PEÃO depois de transpor a linha central, MANDARINS e ELEFANTES: 2 pontos;

— CANHÃO (com poucas peças no tabuleiro) e CAVALO (com muitas peças no tabuleiro): 4 pontos;

— CANHÃO e CAVALO (em circunstâncias contrárias): 5 pontos;

— TORRE: 8 pontos.

Finalmente, o jogador deve evitar sair em busca de capturas de Peões enquanto não tiver desenvolvido satisfatoriamente suas peças. Para efeito de se conhecer o valor das peças, nas eventuais situações de troca, os especialistas costumam avaliá-las em pontos da seguinte forma:

Finalmente, o jogador deve evitar sair em busca de capturas de Peões enquanto não tiver desenvolvido satisfatoriamente suas peças. Para efeito de se conhecer o valor das peças, nas eventuais situações de troca, os especialistas costumam avaliá-las em pontos da seguinte forma:

O jogador deve evitar sair em busca de capturas de Peões enquanto não tiver desenvolvido satisfatoriamente suas peças. Para efeito de se conhecer o valor das peças, nas eventuais situações de troca, os especialistas costumam avaliá-las em pontos da seguinte forma:

Finalmente, o jogador deve evitar sair em busca de capturas de Peões enquanto não tiver desenvolvido satisfatoriamente suas peças. Para efeito de se conhecer o valor das peças, nas eventuais situações de troca, os especialistas costumam avaliá-las em pontos da seguinte forma:

Finalmente, o jogador deve evitar sair em busca de capturas de Peões enquanto não tiver desenvolvido satisfatoriamente suas peças. Para efeito de se conhecer o valor das peças, nas eventuais situações de troca, os especialistas costumam avaliá-las em pontos da seguinte forma:

Finalmente, o jogador deve evitar sair em busca de capturas de Peões enquanto não tiver desenvolvido satisfatoriamente suas peças. Para efeito de se conhecer o valor das peças, nas eventuais situações de troca, os especialistas costumam avaliá-las em pontos da seguinte forma:

REGRAS

ASSALTO



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 34
- 24 botões amarelos e 2 violeta



Este jogo, para 2 pessoas, é uma variante do conhecido *Raposa e Gansos*. A exemplo de outros jogos de tabuleiro, baseia-se no princípio da quantidade contra a qualidade, pois é um jogo em que uma força numerosa, mas pouco armada, ataca uma fortaleza defendida por uma força pequena, mas poderosa.

Regras

O *Assalto* é praticado sobre um tabuleiro em forma de cruz, que tem 9 casas no centro e mais 6 casas, dispostas 3 a 3 em cada um dos braços da cruz, num total de 33 casas. Na posição inicial do jogo, as 24 peças de cor amarela, que representam os atacantes e são chamadas de “peões”, ocupam todas as casas do tabuleiro, com exceção apenas de 9 casas situadas no interior da fortaleza, como mostra a *Figura 1*. As 2 peças de cor vio-

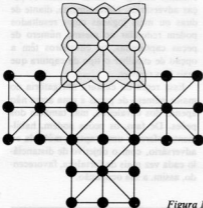


Figura 1

leta — os cavaleiros — representam os defensores da fortaleza e podem ser colocadas em qualquer uma das casas livres no interior da fortaleza na posição inicial do jogo.

Os peões têm direito ao primeiro lance, após o qual os jogadores se alternam para jogar, deslocando apenas uma única peça em cada movimento.

Objetivos do jogo

Os peões não efetuam capturas, e seu objetivo no jogo é somente o de tomar a fortaleza inimiga, o que pode ser conseguido de duas maneiras:

a) ocupando a fortaleza com 9 peças, expulsando dela os cavaleiros. Se os peões conseguirem tomar *todas* as casas da fortaleza, vencerão o jogo;

b) ocupando a fortaleza de tal modo que os cavaleiros em seu interior fiquem bloqueados — ou seja, incapazes de efetuar qualquer movimento.

Quanto aos cavaleiros, seu objetivo no jogo é o de capturar o maior número de peões, tornando, assim, impossível a ocupação da sua fortaleza. Se os cavaleiros conseguirem eliminar do jogo 16 peões, eles ganham o jogo.

Assim, o jogo terminará com a vitória

ASSALTO

dos cavaleiros quando restarem no tabuleiro 8 ou menos peões. E com a vitória dos peões, quando os cavaleiros ficarem bloqueados ou a fortaleza tiver sido totalmente ocupada.

Desenvolvimento do jogo

Os peões deslocam-se para a frente ou para os lados — em sentido vertical ou horizontal. Eles movem-se apenas uma casa por vez, ocupando sempre uma casa vaga. Os peões *não podem* recuar nem fazer movimentos diagonais.

Os cavaleiros movem-se em qualquer direção: vertical, horizontal ou diagonal. Além disso, podem recuar e executar movimentos especiais para capturar os peões. Veja na *Figura 2* alguns exemplos de movimentos dos peões e cavaleiros, indicados por setas.

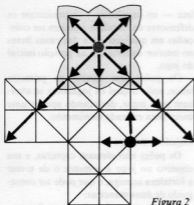


Figura 2

Os cavaleiros capturam no mesmo sentido do seu movimento. Nas capturas feitas com movimentos horizontais e verticais, eles saltam por cima do peão a ser capturado e terminam o movimento numa casa vaga imediatamente posterior à casa em que se encontra o peão, o qual é logo retirado do tabuleiro. Nesse tipo de captura, o cavaleiro deve estar sempre ocupando uma casa adjacente ao peão que pretende capturar, e também é neces-

sário que a casa imediatamente posterior à casa em que se encontra o peão esteja vaga.

Nas capturas feitas com movimentos em diagonal, o cavaleiro não precisa estar ocupando uma casa adjacente ao peão que pretende capturar — isto é, ele pode andar várias casas se a sua casa de partida estiver distante do peão — e nem terminar o movimento em uma casa imediatamente posterior ao peão capturado, podendo fazê-lo em outra casa mais adiante, se assim o desejar e houver casas vagas para isso.

Os cavaleiros podem ainda fazer capturas múltiplas — ou seja, capturar vários peões numa mesma jogada. Para isso, basta que essa captura se realize durante o *mesmo movimento* e que as casas anteriores e posteriores às peças a serem capturadas estejam vagas.

Entretanto, os cavaleiros *não podem em hipótese alguma* mudar o tipo de deslocamento durante a captura. Se, durante uma jogada, um cavaleiro fizer a primeira captura na horizontal ou na vertical, as outras capturas da *mesma jogada* só podem ser feitas neste mesmo sentido, não podendo capturar na diagonal. Da mesma forma, se a captura se inicia no sentido diagonal, o cavaleiro não pode mudar, fazendo capturas na horizontal ou na vertical.

Os cavaleiros são *obrigados* a capturar e, se possível, capturar em série para eliminar do jogo o maior número de peças adversárias. Naturalmente, diante de duas ou mais jogadas cujos resultados podem redundar no mesmo número de peças capturadas, os cavaleiros têm a opção de escolher o tipo de captura que mais lhes convier.

Essa regra da captura obrigatória do maior número de peças é uma arma não apenas dos cavaleiros, mas também dos peões. De fato, os peões podem, habilmente, oferecer uma captura múltipla ao adversário, com o objetivo de distanciá-lo cada vez mais da fortaleza, favorecendo, assim, a sua ocupação.