

BRASEZ, OU XADREZ BRASILEIRO/XADREZ-BRASUCA

Por Rafael R. M. Oliveira (aka Rafael Ramus) - versão 1.3- 2017.

Inspirado pelos jogos Chatranj, Modern Chatranj, Makruk, Shogi, Xadrez/Orthochess (Xadrez FIDE) e o livro "Encyclopedia of Chess Variants", por D. B. Pritchard.

Esta variante pretende captar determinadas características que eu aprecio nos jogos "Modern Chatranj, Makruk, Shogi e FIDE/Modern Chess. Eu decidi criar esta variante após ler o excelente livro "Encyclopedia of Chess Variants", de D. B. Pritchard, tendo por vezes seguido algumas de suas sugestões para a criação de variantes de Xadrez.

As peças aqui são menos fortes do que no Xadrez FIDE moderno, mas mais fortes do que em Modern Shatranj e Makruk. Há algo do "paraquedismo" que ocorre no Shogi (aqui relacionado à promoção de um peão - o Grão-Duque) e, após testes e alguma reflexão sobre o jogo acabei introduzindo dois elementos já presentes em outras variantes do Xadrez: uma forma diferente de capturar e o conceito de passar a sua vez.

O que você precisará para jogar:

Para jogar esta variante, você precisará:

A) De um tabuleiro de Xadrez moderno (8x8) e suas peças (caso em que será necessário pintar as cabeças ou bases de dois peões de cada lado - algo que os distinga dos demais);

B) 6 peças diferentes - podem ser tokens ou peças de damas ou gamão (para a promoção dos peões).

C) 1 token representando a habilidade de Passar a Vez .

D) Sugiro também uma folha ou algo destinado ao Ducado (tabuleiro auxiliar).

Setup:

Xadrez Brasuca (BrazChess) é arrumado de forma semelhante ao Xadrez com o qual a maioria de nós está acostumada. A maior diferença é a posição inicial das Torres e SS(Bispos):

Linha de Trás: Escolha entre (Branças primeiro, depois as Pretas):

- **Rei (R)** em E, **Warlord/Grão-Lorde (W)** [Rainha/General de Ouro] em D, em C e F, **Torres (T)** [Carruagens/Towers] **Cavaleiros/Cavalos (C)** em B e G e **Sumo-Sacerdotes (SS)** [Bispos/Elefantes] em A e H;

- Alternativamente, **Rei (R)** em D e **Warlord/Grão-Lorde (W)** em E.

Linha Frontal: Peões (P) em A, B, D, E, G and H; Lordes (L) [Generais de Prata] em C e F.

O token de Passar a Vez é entregue ao jogador que está com as peças Pretas. O jogador com as Brancas começa o jogo.

8	SS	C	T	W/R	R/W	T	C	SS
7	P	P	L	P	P	L	P	P
6								
5								
4								
3								
2	P	P	L	P	P	L	P	P
1	SS	C	T	W/R	R/W	T	C	SS
	A	B	C	D	E	F	G	H

Movimento das peças:

- **Rei:** exatamente como o do Rei no Xadrez (1 passo ortogonalmente ou diagonalmente);

	*	*	*		
	*	K	*		
	*	*	*		

- **Warlord/Grão-Lorde [General d'Ouro/Vizir/Rainha]:** similar ao do General de Ouro no Shogi.

1 ou 2 espaços ortogonalmente para a frente ou para os lados, 1 espaço ortogonalmente para trás, ou 1 espaço diagonalmente para a frente:

			*			
		*	*	*		
	*	*	W	*	*	
			*			

- **Sumo-Sacerdotes [Bispos/Elefantes]:** Similar ao Elefante em Modern Shatranj.

1-3 passos diagonalmente em qualquer direção ou 2 espaços na diagonal pulando outra peça que esteja ocupando a primeira casa (caso pule o SS precisa terminar o seu movimento nessa segunda casa, capturando apenas uma peça adversária que ocupe a casa de "aterrissagem"):

*						*
	*				*	
		*		*		
			LL			
		*		*		
	*				*	
*						*

- **Cavaleiros/Cavalos:** exatamente como o Cavalo no Xadrez (duas casas na horizontal e uma na vertical, ou duas na vertical e uma na horizontal).

	*↓		*↓	
*↓				*↓
		N		
*↓				*↓
	*↓		*↓	

- **Torres (Carruagens):** exatamente como a Torre no Xadrez (quaisquer número de casas ortogonalmente):

	↑	
←	T	→
	↓	

- **Lordes/Coronéis (bispos/kon/thon/Silver Generals):** Move de forma parecida com a do General de Prata no Shogi (um passo em qualquer direção na diagonal, um passo para a frente ortogonalmente). Pode realizar o movimento "Charge/Kamikaze" (ver "Charging" na próxima página).

	*C	
*	*	*
	L	
*		*

- **Peões:** Movem-se como os peões no Xadrez, mas podem realizar diversas manobras táticas, como o "Charge":

Move-se 1 passo para a frente ortogonalmente, captura apenas uma casa na diagonal (pode realizar um ataque suicida / "charge").

	*C	
*cap	*m	*cap
	P	

Mais Regras Reminiscentes do Xadrez FIDE:

- **Primeiro Movimento dos Peões pode ser Duplo** funciona exatamente como no Xadrez (peões brancos da linha 2 para a 4/ pretos da linha 7 para a 5). Ver também **Movimento de Lança**;

- **Captura En-Passant** é permitida (após um movimento duplo do adversario, o peão pode capturar da linha 4 para a 3 [preto] ou da 5 para a 6 [branco]).

- **Roque (Castling)** é permitido, mas como as posições iniciais das Torres estão mais próximas, apenas o Rei se move (pulando ou para a casa B ou G) - só pode ser feito se ambos Rei e Torre não tiverem sido movidos ainda no jogo e se o Rei não estiver em xeque.

Novas Regras

Charge / Ataque Suicida/ Ataque Kamikaze

Peões e Lordes podem executar um movimento semelhante a um "charge" ou a um "ataque suicida". Tais peças podem se mover para a frente 2 casas ortogonalmente, capturando qualquer outra peça nessa **segunda casa**; a diferença é que, após essa captura, a peça movida também é removida do tabuleiro (considere capturada pelo adversário). Peões e Grão-Duques não podem ser capturados desta maneira (e impedem tal movimento)

Movimento de Lança

É o primeiro movimento dos peões, que pode ser duplo (como em Xadrez FIDE), mas se há alguma peça adversária sem apoio na primeira ou segunda casa, tal peça é empurrada para trás. Se, no entanto, houver qualquer peça atrás da peça adversária, o movimento não é possível.

P (Pretas)
P(Brancas)

Branças fazem um Movimento de Lança

P (Pretas)
P(Brancas)

Se, no entanto:

Lorde
P (Pretas)
P(Brancas)

então tal movimento não é possível.

Movimento Legionário

Dois peões que estejam lado a lado podem se mover simultaneamente uma casa para a frente ortogonalmente. Peças adversárias em seu caminho são empurradas uma casa para trás (desde que não haja outra peça atrás da peça a ser empurrada):

P(Brancas)	P(Brancas)

As brancas fazem um M. Legionário

P(Brancas)	P(Brancas)

ou

P (Pretas)	
P(Brancas)	P(Brancas)

As brancas fazem um M. Legionário

P (Pretas)	
P(Brancas)	P(Brancas)

Se, no entanto:

P (Branças)
P (Pretas)
P(Branças)

então o movimento não é possível.

Promovendo

Peões

Peões que alcancem a linha adversária mais distante podem ser promovidos para:

- **Qualquer** das suas peças capturadas pelo adversário;
- **Grão-Duque**.

Sumo-Sacerdotes

Sumo-Sacerdotes (SS) que alcancem a linha adversária mais distante podem se mover excepcionalmente uma casa na ortogonal (e podem capturar ao fazê-lo), em turnos seguintes - uma **Mudança de Cor das Casas** (SS muda de casas brancas para pretas, e vice-versa. Desde que estejam na linha mais distante, SS podem se mover desta maneira (uma casa na ortogonal, para o lado ou para trás).

Lordes e Grão-Lordes(W)

Após atingirem a linha adversária mais distante, (em turnos seguintes) Lordes e Grão-LordesW podem ser realocados para qualquer casa do tabuleiro que não esteja ocupada (**Movimento Sorrateiro**).

Movimento do Grão-Duque

Grão-Duques não se movem como as demais peças. Há dois tipos de movimento realizados por grão-duques:

Movimento A) Do tabuleiro para o Ducado (espaço designado fora do tabuleiro);

Movimento B) do Ducado para o tabuleiro. A casa não pode estar sob ameaça direta, e não pode ser posta adjacente ao Rei adversário.

Grão-Duques não podem se mover de outra maneira e tampouco podem ser capturados (podem ser movidos por Movimentos de Lança, no entanto). O Movimento A NÃO É CONSIDERADO um movimento normal e deve ser feito imediatamente após o movimento normal de outra peça; o Movimento B é um movimento completo, de forma que o turno do jogador termina imediatamente após a reintrodução do Grão-Duque ao tabuleiro.

Qualquer peça adversária que se mova para uma casa adjacente ao Grão-Duque é removida do tabuleiro (incluindo um Peão que fez um Movimento de Lança), exceto se tal posição coloca o Rei em xeque ao fazê-lo.

Casas na **ZdC** (Zona de Controle) de um Grão-Duque:

	*Z	*Z	*Z	
	*Z	G	*Z	
	*Z	*Z	*Z	

Passando a Vez

O jogador que estiver com a Peça de Passagem pode, em seu turno, passar a peça para o adversário ao invés de mover uma de suas peças (efetivamente passando o turno).

Se imediatamente a isso o oponente decidir também passar, o jogo termina empatado.

Assim:

Jogador B passa a peça para o Jogador A. Jogador A move uma de suas peças: continua o jogo.

Jogador B passa a peça para o jogador A. Jogador A devolve a peça para o Jogador B: Empate.

Xeque-Mate

A ZdC do Grão Duque, A Mudança de Cores do SS, os **Movimentos Sorrateiros** de Grão-LordesW e Lordes, **Charges** (ou a ameaça de uma charge/ataque kamikaze), **Movimentos Legionários** e **de Lança** são todos movimentos válidos para dar xeque-mate.

Afogamentos/Stalemates (o Rei não pode se mover) são considerados Vitória do jogador que encurralou o Rei adversário.

Força Maior: Assim que um Rei é deixado sozinho no tabuleiro, o oponente é declarado vencedor (portanto Rei e SS contra Rei é uma vitória de Rei e SS). Grão-Duques são considerados no tabuleiro para tal fim.

Reis e Duques: Conte **cinco rodadas (dez movimentos)** após restarem no tabuleiro apenas Reis e Grão-Duques. Caso nenhum xeque-mate ocorra, o jogador com a maioria de peças no tabuleiro é a vencedora. Se ambos possuírem o mesmo número de peças, o jogo termina empatado.

50 movimentos sem captura ou movimento de peões encerram o jogo. O jogador com o maior número de peças (incluindo Grão Duques) é o vencedor. Se ambos tiverem o mesmo número de peças, o jogo termina empatado.

Três movimentos idênticos empatam o jogo (como no Xadrez FIDE)