

# XADREZ BRASILEIRO OLIVEIRA

Por Rafael R. M. Oliveira (aka Rafael Ramus) - versão 1- 2017.

*Inspirado pelos jogos Chatranj, Modern Chatranj, Makruk, Shogi, Xadrez/Orthochess (FIDE Chess) 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) 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:

O jogo é arrumado de forma semelhante ao Xadrez com o qual a maioria de nós está acostumada:

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

- Rei (R) em E, Warlord/Grão-Lorde (W) [Rainha/General de Ouro] em D, Sumo-Sacerdotes (SS) [Bispos/Elefantes] em C e F, Cavaleiros/Cavalos (C) em B e G e Torres (T) [Carruagens/Towers] 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	T	C	SS	W/R	R/W	SS	C	T
7	P	P	L	P	P	L	P	P
6								
5								
4								
3								
2	P	P	L	P	P	L	P	P
1	T	C	SS	W/R	R/W	SS	C	T
	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 (se ambos Rei e Torre não se moveram ainda no jogo e o Rei não está em xeque, o Rei pode pular uma casa para o lado aterrissando na segunda casa, ao mesmo tempo em que a Torre ocupa a casa pulada).

## 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).

### Lancer Move

It is the Double First Move of Pawns of FIDE Chess, but if there is a single enemy piece in any of the first or second squares this piece is immediately pushed back one step. If, however, there is any piece behind this enemy piece the move is not possible.

<b>P (Black)</b>
<b>P(White)</b>

Branças fazem um Movimento de Lança

<b>P (Black)</b>
<b>P(White)</b>

Se, no entanto:

<b>Lorde</b>
<b>P (Pretas)</b>
<b>P(Branças)</b>

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):

<b>P(Branças)</b>	<b>P(Branças)</b>

As brancas fazem um M. Legionário

<b>P(Branças)</b>	<b>P(Branças)</b>

ou

<b>P (Pretas)</b>	
<b>P(Branças)</b>	<b>P(Branças)</b>

As brancas fazem um M. Legionário

<b>P (Pretas)</b>	
<b>P(Branças)</b>	<b>P(Branças)</b>

Se, no entanto: 

<b>P (Brancas)</b>
<b>P (Pretas)</b>
<b>P(Brancas)</b>

 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:

- A) Do tabuleiro para o Ducado (espaço designado fora do tabuleiro);
- 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 (tampouco podem ser capturados. Podem ser movidos por Movimentos de Lança, no entanto). Qualquer peça adversária que se mova para uma casa adjacente ao Grão-Duque é removida do tabuleiro, 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	<b>G</b>	*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 Vitoria 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)