






Futebol de Xadrez

A associação do futebol com o xadrez é conhecida desde 1940, quando o suíço Henri Boisier desenvolveu o jogo num tabuleiro de 23x17 casas. Desde então, as variações se multiplicaram até chegar a esta versão. Neste jogo da coleção **Ludens Planet**, os desenhos são do artista brasileiro Tenório da Silva.



O jogo

- É um jogo que mistura confronto estratégico e sorte, para 2 jogadores.
- Usa-se um tabuleiro de 165 casas (11x15), 11 peças azuis e 11 amarelas, 1 bola e 1 dado de 6 faces. Nesse jogo não se usa o Peão do xadrez. Para cada cor, as peças são :

1 Rei , 2 Rainhas , 2 Torres , 2 Bispos , 4 Cavalos .

Objetivo

Fazer o maior número de gols.

Início da partida

- Determinar se a partida será disputada por gols ou por tempo. Por exemplo, ganha quem fizer primeiro 5 gols, ou quem marca mais gols em 20 minutos.
- Cada jogador escolhe uma cor e um lado do campo de futebol.
- Determina-se quem iniciará a partida lançando o dado. Quem tirar o maior número inicia a partida e terá a vantagem estratégica de dispor seu time em campo depois que seu adversário o fizer.
- No início da partida, ou depois de cada gol, a bola é colocada no meio de campo e os jogadores organizam seu time da forma que quiserem, respeitando as seguintes regras :
 - Cada jogador coloca suas peças apenas na sua metade do campo.
 - Coloca-se uma única peça por casa e não podem ser usadas as casas onde passa a linha do meio de campo.
 - O goleiro é sempre o Rei e é colocado na área do gol.
 - Os dois Bispos do mesmo time devem ocupar casas de cores diferentes.
 - Quem inicia a partida deve colocar uma peça numa das 6 casas do seu campo perto do meio de campo **fig.01**, de forma que esteja em condição de chegar à casa da bola na primeira jogada.

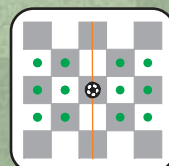


fig.01

- A **fig.02** mostra um exemplo de disposição de peças no início de uma partida. As pretas começam (tanto o Bispo da casa branca como o Cavalo podem iniciar o primeiro movimento).

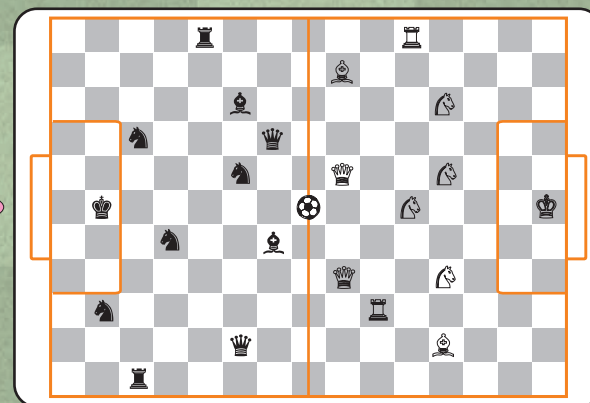


fig.02

Movimentos das peças

- Cada um na sua vez, os jogadores lançam o dado para saber quantos movimentos de peças terão o direito de fazer. O resultado do dado deverá ser usado em sua totalidade e poderá ser dividido entre várias peças. Os movimentos das peças são os mesmos que os das regras do xadrez.
- **Rei** **fig.03** - O Rei se move de casa em casa, em qualquer direção . Nesse jogo ele é o goleiro e só pode se movimentar na grande área.
- **Torre** **fig.04** - A Torre se move para qualquer casa ao longo da fileira ou coluna que ocupa.
- **Bispo** **fig.05** - O Bispo se move para qualquer casa ao longo da diagonal que ocupa. Assim, se o Bispo começa em uma casa branca, ele sempre se moverá nas casas brancas.
- **Rainha (ou Dama)** **fig.06** - A Rainha é a peça mais poderosa do jogo, podendo mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal, vertical ou horizontal da casa que ocupa. Assim, a Dama combina os movimentos do Bispo e da Torre.
- **Cavalo** **fig.07** - O Cavalo é a única peça que pode pular por sobre as outras de cor igual ou não. Ele se movimenta em **L**, combinando um passo da Torre e um passo do Bispo em qualquer ordem. Assim, se o Cavalo se encontra numa casa preta, ele sempre vai chegar a uma casa branca e vice-versa.

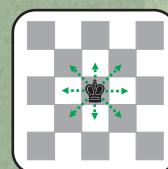


fig.03

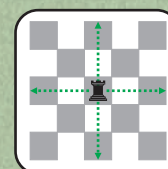


fig.04

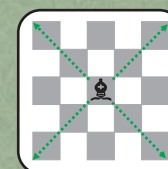


fig.05

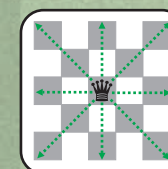


fig.06

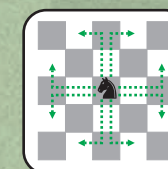


fig.07

- **Bola** - Quando a bola chega em uma casa ocupada por uma peça, ela deve reproduzir o movimento desta peça. Por exemplo, se a bola encontra uma Torre, ela deverá se movimentar no sentido horizontal ou vertical e se ela encontra um cavalo, ela poderá pular por sobre uma outra peça. Uma exceção é concedida ao Rei, que pode lançar a bola como uma Rainha, mas somente na sua metade do campo.

Andamento da partida

- Na sua vez, o jogador lança o dado para saber quantos movimentos de peças vai poder efetuar na sua jogada. Usam-se todos os pontos.
- Durante uma mesma jogada, uma mesma peça pode ser movimentada várias vezes e cada movimento será devidamente contado. Por exemplo, se uma Torre se movimenta em uma direção e depois em uma outra, contam-se 2 movimentos.
- Quando o jogador terminou de movimentar suas peças, ele começa a traçar o percurso da bola. Assim, a bola vai caminhando de peça em peça e reproduzindo os movimentos específicos de cada uma delas.
- Durante seu percurso, a bola pode tocar quantas peças o jogador quiser, mas apenas uma vez cada uma delas.
- No final de uma jogada, a bola sempre deve se encontrar numa casa livre.
- O gol pode ocorrer passando por uma das 5 casas na frente do gol (pontos verdes na **fig.08**). Se o Rei se encontra na trajetória da bola, ele a intercepta. Atenção: se a bola é lançada pelo cavalo, ela passa por cima do Rei.

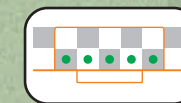


fig.08

- Por exemplo, a seqüência das **fig.09a** e **fig.09b** mostra uma jogada que termina com gol. O jogador das pretas inicia o jogo e tira 4. Ele efetua os 4 movimentos seguintes:
 - 1 - o Bispo se posiciona na bola com 1 movimento. É ele que iniciará o percurso da bola.
 - 2 - a Rainha da esquerda (Rainha1) se posiciona à direita com 1 movimento,
 - 3 e 4 - a Rainha da direita (Rainha2) se posiciona na frente do gol com 2 movimentos.
 Em seguida o jogador movimenta a bola entre as peças : do Bispo para a Torre, da Torre para a Rainha1, da Rainha1 para a Rainha2 e, enfim, da Rainha2 para o gol.

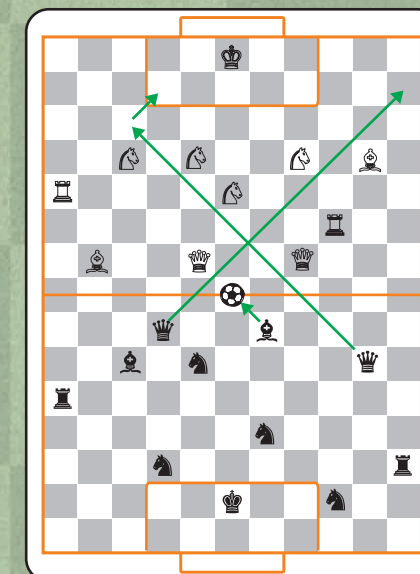


fig.09a

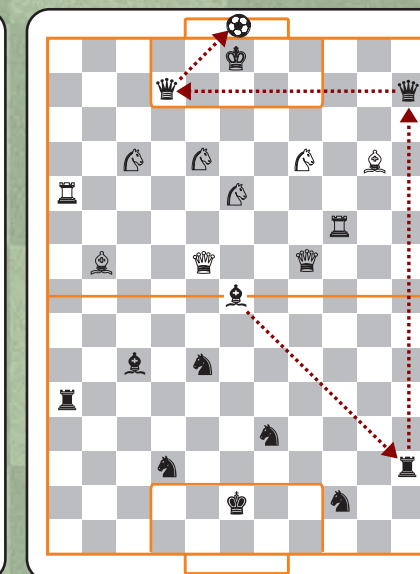


fig.09b