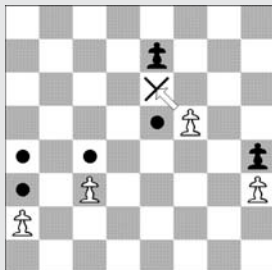
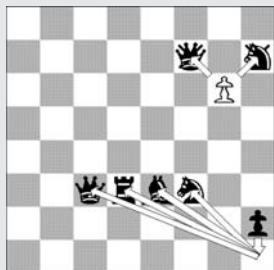


**O Peón:** se non fai unha captura, move cara diante na columna na que se atopa. Dende a súa posición inicial pode avanzar un ou dos cadros, e despois soamente un de cada vez.

Captura as pezas que se atopen nas columnas máis próximas á súa mediante un avance diagonal dun cadro.

O peón posúe unha captura especial chamada "ó paso". Cando un peón avanza dous cadros, e de ter avanzado un soamente tivese quedado en situación de ser capturado por un peón rival, este último, exclusivamente na xogada seguinte, pode capturalo da mesma forma que o capturaría se soamente avanzase un cadro.

Todo peón que chega a derradeira fila, a fila máis afastada da que partiu, debe ser cambiado por unha dama, unha torre, un alfil ou un cabalo, feito que forma parte da mesma xogada, sen importar as pezas que atópanse no taboleiro. Isto chámase "coroación".



## FACENDO XUNTOS UN LIBRO DE XADREZ

Dende a nosa asociación os invitamos a participar na elaboración dun libro de contos e debuxos do xadrez.

### AS BASES

- 1º. Poden participar tódolos interesados que non cumpriran 18 anos ó remate do ano 2007.
- 2º. Pódense entregar relatos ou debuxos relacionados co xadrez, aínda que non sexa o tema principal.
- 3º. Os debuxos serán a unha soa tinta.
- 4º. Os relatos non ocuparán máis de dous folios a dobre espazo e estarán escritos en galego.
- 5º. O prazo de presentación de traballos é o 30 de novembro. Pódense enviar a: AGAX Apartado 769 • 15080 A Coruña ou ben empregar o correo electrónico: **correo@agax.org** Deben acompañar os datos do autor e o seu enderezo e teléfono.
- 6º. Un xurado escollido por AGAX determinará as obras merecentes de ser publicadas.



AGAX  
www.agax.org



XUNTA DE GALICIA  
PRESIDENCIA  
Secretaría Xeral de Política Lingüística



2007

# Xogando GO Xadrez



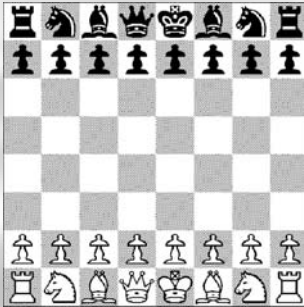
## O TABOLEIRO

O taboleiro de xadrez componse de 64 cadros iguais, 32 brancos e 32 negros. Colócase entre os xogadores de forma que o cadro da esquina dereita de cada xogador sexa branco.

Cada unha das oito filas verticais chámase “columna”. Cada unha das oito filas horizontais chámase “fila”. As liñas formadas por cadros de igual color unidas polos vértices chámanse “diagonais”.

## AS PEZAS

As pezas son as seguintes: Rei (♔); Dama (♚); Torre (♖); Bispo (♗); Cabalo (♘); Peón (♙). A posición das pezas o començar é a seguinte:



## A PARTIDA

Os dous xogadores fan xogadas alternativamente. Comezan as brancas.

Unha xogada consiste en trasladar unha peza dun cadro a outro que estea libre ou ocupado por unha peza do rival. No enroque e na coroación móvense dúas pezas propias.

Ningunha peza, agás o cabalo e a torre cando fai o enroque, poden ir máis alá dun cadro ocupado por outra peza.

Unha peza que se xoga a un cadro ocupado por unha peza do contrario capturala, e a retira do taboleiro. Isto chámase “capturar” ou “comer” unha peza.

## O VALOR DAS PEZAS

As pezas de xadrez teñen asignado un valor numérico aproximado do seu potencial, e que pode servir de orientación para saber quen ten vantaxe. Son os seguintes:

Dama 9; Torre 5; Bispo e Cabalo 3; Peón 1.

## O XAQUE E O XAQUE MATE

Cando unha peza pode capturar a un rei dise que ese rei atopase en xaque. Se non se pode evitar a captura chámase xaque mate.

## O RESULTADO DA PARTIDA

Gaña a partida o xogador que dá xaque mate ao rival. Tamén se o seu rival abandona.

O empate no xadrez chámase táboas. A partida pode rematar en táboas de diferentes xeitos. Os máis comúns son:

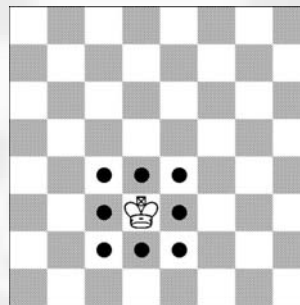
- O acordan os dous xogadores.
- Un dos xogadores non pode facer ningunha xogada legal, pero o seu rei non está en xaque mate.
- Se repite tres veces a mesma posición.
- Cando no taboleiro non hai pezas para dar mate ou ben un dos bandos non é capaz de dar mate despois de moitas xogadas.

## O MOVEMENTO DAS PEZAS

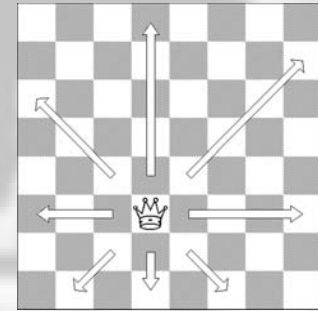
**O Rei:** salvo no enroque, o rei move a calquera cadro contiguo no que non poida ser capturado.

O enroque é unha xogada na que interveñen o rei e a torre. Consiste en mover primeiro dous cadros do rei cara á torre na mesma fila, e logo a torre pasa por riba do rei e colócase no cadro o lado del. Pódese facer con calquera das torres:

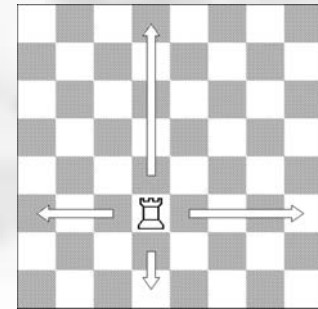
Non se pode facer se o rei ou a torre que se quere usar xa moveron. Non se pode facer se hai pezas entre o rei e a torre, ou se o rei está, ten que pasar ou acaba nun cadro onde o puidesen capturar



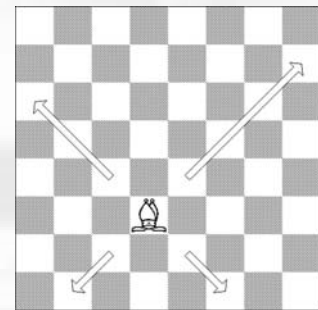
**A Dama:** a dama móvese ó longo das columnas, filas ou diagonais nas que está.



**A Torre:** salvo no enroque, a torre move ó longo da fila ou da columna na que se atope.



**O Bispo:** o bispo move ó longo das diagonais na que se atope.



**O Cabalo:** o cabalo fai o seu movemento en dous pasos. No primeiro avanza un cadro na fila ou na columna onde estea. Logo, sempre afastándose do cadro de partida, move outro cadro en diagonal.