

6 Peões

Autor: Bill Taylor

Material

- Um tabuleiro quadriculado 8x8.
- 16 peças (8 de cada cor)

Objectivo

Ser o primeiro a colocar um dos seus peões na última linha ou conseguir impedir o adversário de jogar (quer por não ter peões, quer por estar encurralado).

Regras

No início do jogo os peões são colocados conforme o diagrama seguinte:

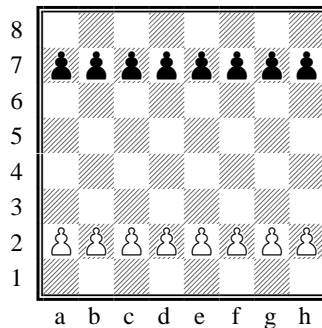


figura 1

Começam as brancas. Alternadamente, cada jogador move um peão. Os peões movimentam-se como os peões do xadrez, ou seja:

- Movem-se para o quadrado da frente se este estiver vazio (exceptuando no seu primeiro movimento, onde se podem mover dois quadrados).
- Capturam um peão do adversário se este estiver num dos dois quadrados dianteiros na diagonal (ver figura 2: o peão em e4 pode capturar f5 mas não pode capturar e5). As capturas não são obrigatórias.

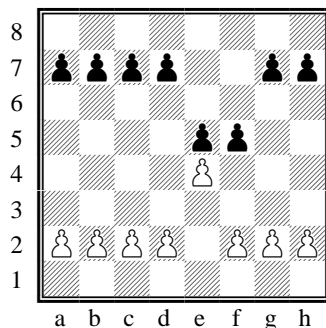


figura 2

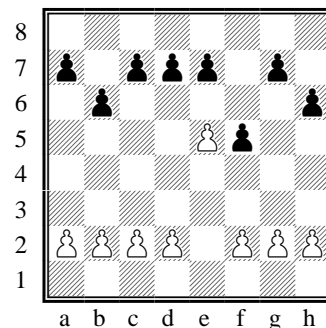


figura 3

- Capturam em passagem (*do francês, en-passant*): Um peão atacando uma casa atravessada por um peão inimigo que avance dois quadrados (i.e., ainda não se tinha movido) pode capturar este peão como se este tivesse movido apenas um quadrado. Esta captura pode ser feita apenas no movimento seguinte ao referido avanço (ver figura 3: as pretas moveram o peão de f7 para f5. Se as brancas quiserem, podem capturar esse peão em passagem movendo-se de e5 para f6).

Referências

[1] <http://www.di.fc.ul.pt/~jpn/gv/pawnographic.htm>