



### Xiangqi – posição das peças

Na primeira imagem, vemos a posição das peças com os ideogramas chineses que identificam cada uma delas.

Na segunda imagem, o mesmo posicionamento com indicações de desenhos que correspondem aos ideogramas chineses.

As imagens podem ser desenhadas em papel e coladas sobre peças de jogo de Damas com suas respectivas cores.

# Xiangqi – histórico e regras do jogo

De acordo com uma lenda chinesa, o Xiangqi foi criado por um general durante um acampamento numa guerra civil, com o intuito de oferecer aos seus soldados uma forma de entretenimento que mantivesse suas mentes afiadas para as batalhas. Contudo, para além dos mitos e narrativas populares, a real origem do jogo é incerta. Motivo de discussões até hoje entre historiadores é a hipótese de que o jogo tenha se originado em outro país, como, por exemplo, a Índia.

Alguns historiadores acreditam ser provável que o jogo chinês ou jogo do elefante, como designaria a palavra “xiang”, originou-se do jogo indiano Chaturanga, do qual também são provenientes o xadrez ocidental e o Shogi, conhecido como xadrez japonês. Em meio a diferentes especulações históricas, sabemos ao menos que o Chaturanga tem registros escritos desde o século VI, evoluindo para o Xatranje na Pérsia antiga e posteriormente para os três jogos mais avançados que foram mencionados acima.

No Xiangqi, o tabuleiro teria o mesmo princípio do Xadrez ocidental, com 8 por 8 linhas e colunas, não fosse por um detalhe: no meio da sequência de 8 linhas horizontais existe uma separação: uma faixa em branco que vai de uma lateral até a outra, e que constitui o rio. Outra pequena particularidade são as duas linhas em forma de X cortando quatro casas centrais das duas primeiras linhas horizontais de cada jogador.

Quanto às peças do jogo, são 16 delas para cada participante, em duas respectivas cores, compostas por: 1 General, 2 Conselheiros, 2 Elefantes, 2 Carroças, 2 Cavalos, 2 Canhões e 5 Soldados. Geralmente essas peças vêm com os ideogramas nas cores vermelha para um jogador e preta para o outro, com o exército vermelho fazendo o movimento inicial. Objetivo do jogo: capturar o general tal qual ocorre no nosso xadrez.

## Movimento das peças e posições conforme imagens do tabuleiro pequeno (modo ocidental)



**General:** pode movimentar-se uma casa para frente, para trás ou para os lados, mas nunca na diagonal. Sua captura é o fim do jogo. Por serem as peças mais importantes do jogo, os generais ficam protegidos na área da Fortaleza, de onde não podem sair.



**Conselheiro:** anda uma casa para qualquer uma de suas diagonais. Também não podem sair da Fortaleza, visto que são guardas de segurança do General.



**Elefante:** movimenta-se exatamente duas casas em qualquer uma de suas diagonais. Caso uma peça de qualquer um dos jogadores esteja no caminho, a mesma não pode ser pulada. O Elefante também não pode cruzar o rio, fazendo com que existam somente sete possíveis posições durante todo o jogo.



**Carroça:** esta é a peça que mais possui semelhanças com sua correspondente no xadrez ocidental, tendo o mesmo tipo de movimentação que a torre, com deslocamento em reta, na horizontal ou vertical, contanto que as casas estejam livres.



**Cavalo:** anda 1 casa na horizontal ou vertical e em seguida 1 casa na diagonal subsequente à sua esquerda ou direita. Diferente do nosso xadrez, essa peça não pode pular outras, impossibilitando o movimento caso alguma peça esteja imediatamente à sua frente.



**Canhão:** posiciona-se duas fileiras à frente das peças anteriores ao início do jogo. Movem-se da mesma forma que as carroças, porém só podem capturar uma peça caso tenha outra, de qualquer um dos times, entre o canhão e a peça a ser capturada. Atenção: o canhão somente pode pular peças se for para capturar.



**Soldado:** ficam na fileira mais avançada, uma atrás do rio. Não podem movimentar-se para trás nem para os lados antes de atravessar o rio. Quando o atravessam, adquirem a habilidade de andar para os lados. Dentro do castelo podem se mover e capturar na diagonal. Ao chegarem na oitava casa, não são promovidos e podem se movimentar somente para os lados.

## Regras pontuais

Caso um dos jogadores esteja sem opção de movimento, como, por exemplo, só tendo peças que não possam cruzar o rio, a vitória é dada ao outro participante.

Nesse jogo, o xeque perpétuo é proibido. Um jogador não pode dar mais do que três cheques seguidos com a mesma peça no General inimigo.

Por último, os dois generais não podem estar na mesma coluna sem nenhuma peça entre eles. Na China, acredita-se que essa regra existe, pois, dentro da dramatização do jogo, um General jamais deixaria que o outro visse a sua posição.