

# xodul

## introdução

O xodul é um jogo de tática e estratégia inventado por Sílvia M.G. Rodrigues, que é uma variante de xadrez. Este jogo é inspirado no xadrez internacional, no xadrez chinês (xiang-qi) e no xadrez japonês (shogi).

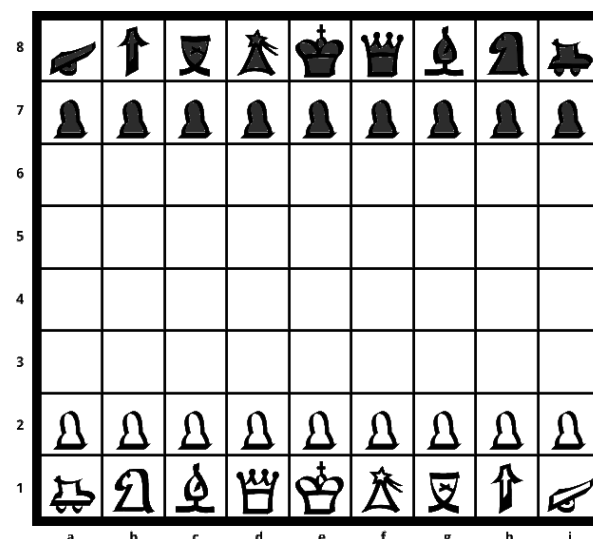
Em particular, o xodul tem 10 peças diferentes umas das outras: o carro, o cavalo, o bispo, a dama, o rei, o feiticeiro, o guarda, a lança, o canhão e os peões. Neste jogo, a promoção de peões pode ser feita de acordo com uma regra distinta: numa jogada pode-se substituir um peão por uma peça capturada; portanto, as peças podem mudar de cor.

>> as regras do xodul seguem as regras do xadrez internacional, excepto:

- no movimento das peças adicionais,
- na promoção de peões,
- e no facto de que neste jogo não há nem roque nem “en passant”.

## configuração do jogo

A configuração inicial do jogo xodul é como indicado na figura a seguir:

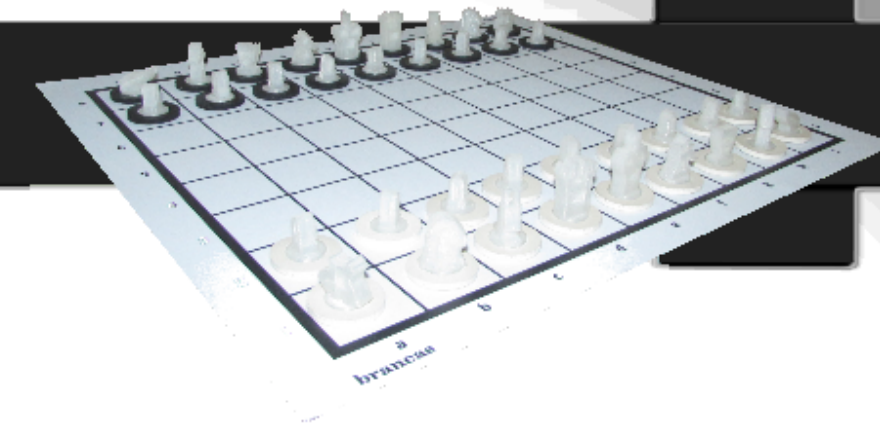


aqui, as peças da linha #1 da esquerda para a direita são: o carro, o cavalo, o bispo, a dama, o rei, o feiticeiro, o guarda, a lança e o canhão, e o outro tipo de peça que há na configuração inicial é o peão;

o jogo é jogado num tabuleiro com 8x9 linhas e colunas.

## as peças

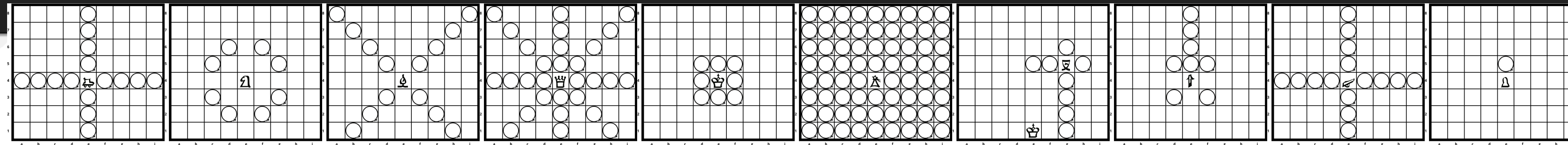
- este jogo tem algumas peças iguais em nome e movimento às do xadrez internacional [o cavalo, o bispo, a dama e o rei];
- tem duas peças iguais em nome e movimento às do xadrez chinês /xiang-qi [o carro e o canhão; note-se que o movimento do carro é igual ao movimento da peça torre do xadrez internacional];
- em duas peças com nomes repetidos do xadrez chinês /xiang-qi e do xadrez japonês /shogi, mas com movimentos originais [o guarda e a lança, respectivamente];
- tem uma peça totalmente original [o feiticeiro];
- e por fim tem os peões com um movimento normal igual ao que eles têm no xadrez internacional, mas cuja promoção neste jogo se faz segundo regras originais.



## promoção de peões:

em qualquer fase do jogo, em vez de fazer uma jogada comum o jogador pode promover qualquer um dos seus peões substituindo-o por uma peça por ele capturada (o nº de jogadas que quiser, até esgotar os peões);

se um peão atingir a linha final ele é convertido num “general”, o qual se pode mover uma casa para a frente ou uma casa em qualquer diagonal.



**o carro** move-se ao longo de linhas ou colunas, o número desejado de casas.

**o cavalo** move-se na forma da letra maiúscula “L”, podendo saltar por cima das peças com esse movimento, se necessário.

**o bispo** move-se nas direcções diagonais, o número desejado de casas.

**a dama** move-se ao longo de linhas, colunas ou diagonais quantas casas se quiser.

**o rei** move-se apenas uma casa, em qualquer direcção.

**o feiticeiro** tem duas opções:

- i) o movimento especial - caso o rei não esteja em xeque o mago pode usar um movimento especial: o teleport, i.e. ele pode mover-se directamente para qualquer casa vazia do tabuleiro;
- ii) por outro lado, o mago pode mover-se exactamente duas casas na diagonal sem saltar peças, por exemplo para capturar uma peça (ou defender xeques).

**o guarda** tem duas opções:

- i) ele pode mover-se uma casa para as direcções cima /baixo /esquerda /direita;
- ii) adicionalmente, ele também se pode mover várias casas ao longo da linha ou da coluna em que se encontra em direcção ao rei, até no máximo interceptar uma das coordenadas actuais do rei.

**a lança** tem dois tipos de movimento:

- i) ela pode mover-se para a frente qualquer número de casas (sem saltar por cima de peças);
- ii) adicionalmente, ela pode mover-se uma casa na diagonal.

**o canhão** tem o movimento normal igual ao do carro; no entanto quando vai efectuar uma captura ele tem que saltar por cima de uma, e uma só, peça de qualquer cor.

**o peão** tem como movimento normal mover-se uma casa para a frente se essa casa estiver vazia; no seu primeiro lance, este tem a opção de se mover duas casas para a frente; por outro lado, o seu movimento de captura é mover-se uma casa na diagonal para a frente.

### **comentários**

- foi criado um método original para este jogo para as peças trocarem de cor: existe uma base branca ou preta (ex.: uma anilha de borracha), que encaixa na peça que terá uma cor neutra, como branco, translúcido, bege, ou castanho, etc.
- este jogo foi desenvolvido desde o ano lectivo 2010/2011 até 20 de dezembro de 2017; tem registo no IGAC-portugal.
- a palavra “xodul” é a junção de “x”, que à 1ª letra da palavra portuguesa “xadrez”, com o inverso da palavra em latin “ludo” (que significa jogo /jogar); assim, obtemos “x”+“odul”, i.e. a palavra “xodul”.