

QUESTÕES DE 3 PONTOS

QUESTÃO 01

Enigma do Tabuleiro: A Transformação Silenciosa

“No campo de batalha, sou o primeiro a marchar.
Meus passos são curtos, mas meu destino pode ser grandioso.
Avanço com calma, sem nunca olhar para trás.
Na luta, não encaro de frente — ataco com estratégia.
Ninguém me nota no começo...
Mas se eu cruzar todo o campo de batalha, posso me tornar alguém quase imbatível.”

Quem sou eu nesse jogo de reis e rainhas?

- A) Cavalo B) Bispo C) Rei D) Torre E) Peão

QUESTÃO 02

Observe os diagramas ao lado e responda: Quantos movimentos serão necessários para que os cavalos troquem de lugar. Para que passem do diagrama 01 para o diagrama 02?

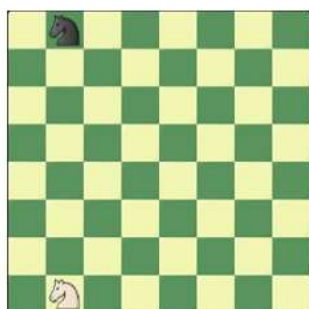


Diagrama 01

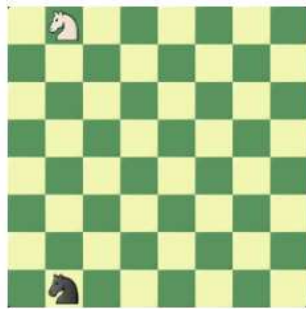


Diagrama 02

- A) 8 B) 10 C) 12 D) 14 E) 16

QUESTÃO 03

Cinco tabuleiros foram montados para uma partida, mas apenas um deles está corretamente configurado de acordo com as regras do jogo. Analise atentamente as opções apresentadas e identifique qual tabuleiro está montado corretamente.

Atenção aos detalhes: considere a posição inicial das peças, a simetria, e quaisquer regras específicas do jogo em questão.



Tabuleiro 01



Tabuleiro 02



Tabuleiro 03



Tabuleiro 04



Tabuleiro 05

- A) Tabuleiro 01
B) Tabuleiro 02
C) Tabuleiro 03
D) Tabuleiro 04
E) Tabuleiro 05

QUESTÃO 04

🏰 ✨ **A Torre e o Segredo do Baú Encantado** ✨ 🏰



uma missão muito especial: encontrar a chave dourada perdida, para abrir o Baú dos Tesouros do Rei!” 💎 👑

O caminho para a chave está cheio de obstáculos, a nossa amiga não pode passar pelas pedras, ajude a Torre a escolher o caminho mais curto para pegá-la e de posse da chave abrir o baú dos tesouros.

Agora é com você, pequeno cavaleiro ou dama do tabuleiro:

👉 Qual é o menor número de jogadas que a Torre precisa fazer para chegar à chave e em seguida ir ao baú?

- A) 6 B) 7 C) 8 D) 9 E) 11**

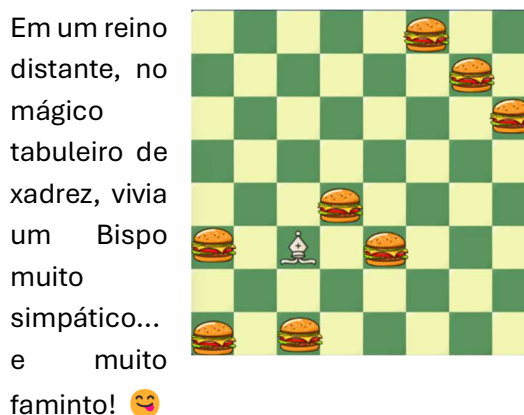
QUESTÃO 05

Qual o nome do xeque-mate feito com duas torres empurrando o rei até a borda?

- A) Mate da Torre
B) Mate do Louco
C) Mate de Corredor
D) Mate do Pastor
E) Mate da Escada**

QUESTÃO 06

🍔 👑 **O Bispo Faminto e a Caça aos Hambúrgueres!** 👑 🍔



Certo dia, ele acordou com um cheirinho delicioso vindo do campo de batalha: hambúrgueres quentinhos estavam espalhados pelo tabuleiro! 🍔 🍔 🍔

Agora ele precisa coletar todos os hambúrgueres, passando por eles no menor número de jogadas possível.

🧠 ✨ Será que você consegue descobrir o caminho mais rápido para matar a fome do Bispo?

Qual é o número mínimo de jogadas que o Bispo precisa para pegar todos os hambúrgueres?

- A) 08 B) 09 C) 10 D) 11 E) 12**

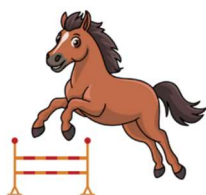
QUESTÃO 07

O cavalo pode pular outras peças durante o jogo?

O cavalo é uma peça especial no xadrez. Ele se move em formato de "L", mudando de direção no meio do caminho.

Ao contrário das outras peças, ele tem um movimento diferente e consegue algo único.

📌 Mas será que ele pode pular por cima de outras peças que estão no caminho?



- A) Não, nunca
- B) Sim, sempre
- C) Sim, apenas as peças do próprio time
- D) Sim, apenas as peças do adversário
- E) Sim, mas apenas uma vez por partida

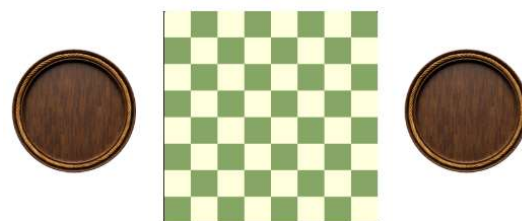
QUESTÃO 08



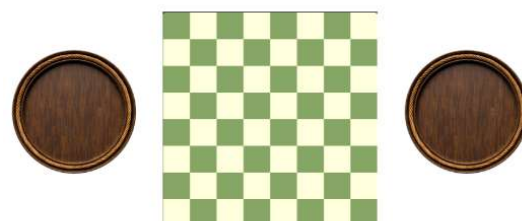
O Prefeito de Xadrezópolis decidiu tornar a praça da cidade mais divertida e inteligente! Ele quer instalar tabuleiros de xadrez para que todos possam jogar ao ar livre. Mas surgiu uma dúvida: como posicionar os bancos e os tabuleiros para que fiquem de acordo com as Leis do Xadrez?

Para resolver esse dilema, o prefeito pediu ajuda de seus quatro assessores super sábios, Sócrates, Platão, Aristóteles e Pitágoras. Cada um deu uma sugestão diferente:

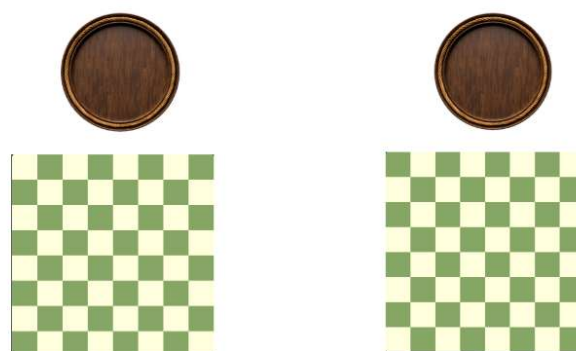
Qual sugestão o prefeito deve aceitar para que os tabuleiros estejam corretamente posicionados, de acordo



Sugestão de Sócrates



Sugestão de Platão



Sugestão de Aristóteles



Sugestão de Pitágoras

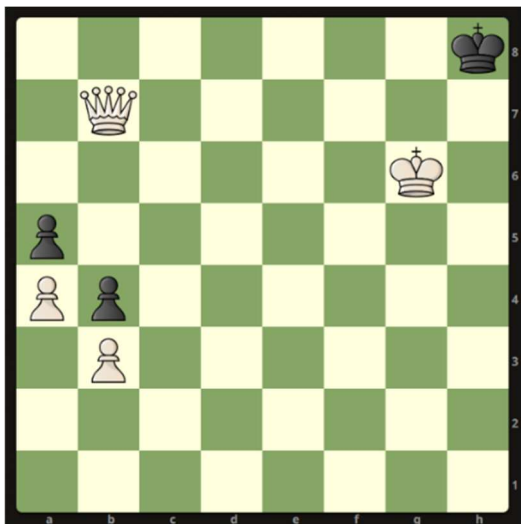
com as Leis do Xadrez?

- A) Aceitar a sugestão de Sócrates
- B) Aceitar a sugestão de Sócrates e Pitágoras
- C) Aceitar a sugestão de Platão e Aristóteles
- D) Aceitar a sugestão de Pitágoras
- E) Coloque os tabuleiros de qualquer jeito, o importante é que as pessoas conversem e se divirtam.

QUESTÕES DE 4 PONTOS

QUESTÃO 09

Analise cuidadosamente o diagrama apresentado, onde a posição das peças é a seguinte:



O objetivo é encontrar o número total de lances *diferentes* que as Brancas podem realizar para aplicar o xeque-mate no Rei Preto em uma única jogada.

Considerando todas as possibilidades de ataque da Dama Branca, de quantas maneiras distintas as Brancas podem vencer imediatamente:

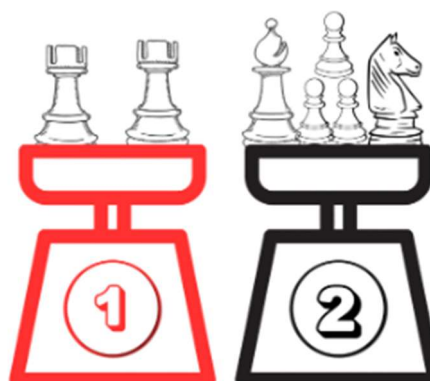
- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4
- E) 5

QUESTÃO 10

No Reino de Oz, as peças de xadrez têm peso proporcional ao seu poder no tabuleiro.

Em uma grande balança mágica, vemos de um lado duas torres, e do outro lado um bispo, um cavalo e três peões.

Com base nas informações acima, qual das seguintes afirmações é verdadeira sobre os pesos das peças:



- A) O conjunto de duas torres é mais leve que o grupo de peças do outro lado
- B) Uma torre pesa mais que um cavalo e 3 peões
- C) Ambos os lados possuem o mesmo peso
- D) O lado das torres e o lado com bispo, cavalo e peões têm diferença de 1 unidade de peso
- E) Ao remover um peão ambos os lados da balança estão em perfeito equilíbrio

QUESTÃO 11

No sistema de notação algébrica utilizado no xadrez, cada casa do tabuleiro é identificada por uma letra (de *a* até *h*) e um número (de *1* a *8*), correspondendo às colunas e fileiras, respectivamente.

Considerando a posição inicial das peças no início de uma partida oficial, em qual casa está localizado o Rei das peças pretas:

- A) d1 B) e8 C) e1 D) f1 E) d8

QUESTÃO 12

Durante o meio-jogo, surge a possibilidade de realizar diversas trocas de peças. O jogador deve considerar não apenas o valor material, mas também o momento da partida e a posição no tabuleiro. Com base no princípio da simplificação e na correta avaliação material, qual das opções abaixo representa a melhor decisão estratégica?

- A)** Trocar suas peças por peças do adversário quando estiver em vantagem material, aproximando-se de um final ganho.
- B)** Evitar todas as trocas, mesmo quando estiver ganhando material, para manter mais peças no tabuleiro, melhorando sua mobilidade.
- C)** Trocar uma torre por um bispo e por dois cavalos e um peão.
- D)** Simplificar a posição trocando peças quando estiver em desvantagem material.
- E)** Trocar peças apenas porque o adversário ofereceu, sem considerar fatores posicionais.

QUESTÃO 13

Observe atentamente a posição apresentada no tabuleiro após alguns lances iniciais de cada jogador. Com base na organização das peças, na ocupação do centro, no desenvolvimento e na segurança do rei, analise o jogo e responda:



Qual dos dois jogadores aparenta ter mais conhecimento sobre os princípios básicos da abertura no xadrez?


- A)** O jogador das peças brancas
- B)** O jogador das peças pretas
- C)** Ambos demonstram bom entendimento
- D)** Nenhum dos dois demonstra conhecimento claro
- E)** Não é possível determinar com as informações disponíveis

QUESTÃO 14


  **Existe vida fora do tabuleiro?**

No mundo mágico do xadrez, todas as peças vivem em um lugar muito especial: o tabuleiro, com suas 64 casinhas organizadas direitinho.



Cada peça tem seu jeito de andar — umas deslizam, outras pulam, algumas até atacam de lado! 

Mas uma dúvida aparece entre os jogadores iniciantes...

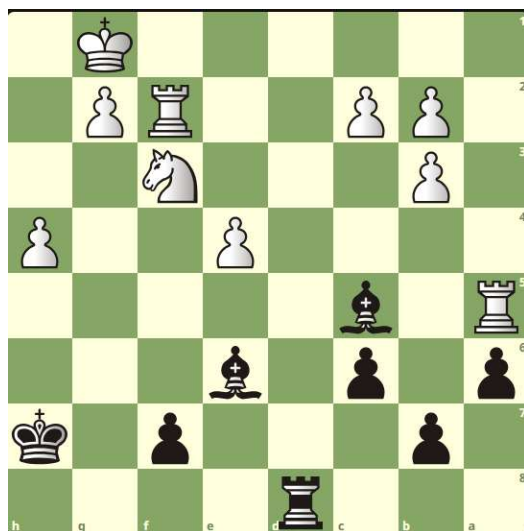
 Será que uma peça pode sair do tabuleiro durante o jogo, como se

estivesse dando um passeio fora do castelo?

- A) Sim, elas podem explorar o mundo além do tabuleiro
- B) Só o cavalo, porque ele é o único que pula sobre as outras peças
- C) Só se for o rei
- D) Apenas durante o xeque
- E) Não, porque as regras do xadrez só permitem movimentos dentro das 64 casas do tabuleiro

QUESTÃO 15

No diagrama ao lado, as **pretas** possuem a vez de jogar. É possível Capturar a Torre Branca sem perder o seu Bispo?



- A) Não, é impossível
- B) Sim, após a captura da torre com Bxf2 imediatamente
- C) Sim, é possível, se as pretas jogarem Td2, com ideia de Txf2.
- D) Sim, é possível, se as pretas derem xeque utilizando a casa de d1 para colocar sua Torre.
- E) Sim, é possível, se as pretas protegerem o Bispo com seu peão da coluna b, jogando b6.

QUESTÃO 16

Nos tabuleiros ao lado, o jogador de **Pretas**, realiza a jogada indicada pela seta. Em qual tabuleiro a jogada Ataque Duplo (Garfo) não leva a uma vantagem material para as pretas:



Tabuleiro 01



Tabuleiro 02



Tabuleiro 03



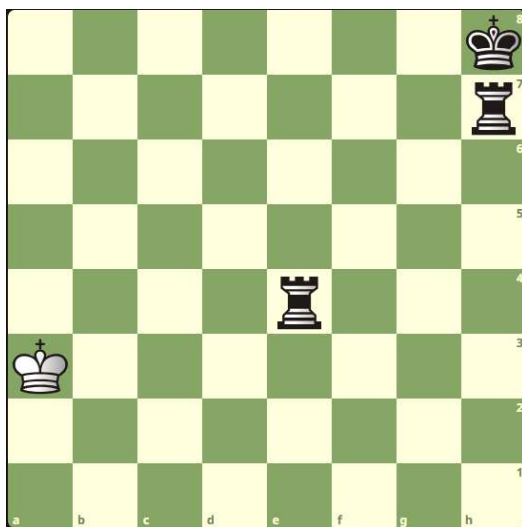
Tabuleiro 04

- A) Tabuleiro 01
- B) Tabuleiro 02
- C) Tabuleiro 03
- D) Tabuleiro 04
- E) Todos

QUESTÕES DE 5 PONTOS

QUESTÃO 17

No diagrama a seguir, as peças pretas possuem uma posição claramente vencedora. Uma das formas mais diretas de concluir a partida é aplicar o mate da escadinha, utilizando a coordenação entre suas torres para restringir o movimento do rei adversário até o xeque-mate final.



Considerando a sequência mais eficiente possível, em quantas jogadas as pretas conseguem aplicar o xeque-mate:

- A) 1 B) 2 C) 3 D) 4 E) 5

QUESTÃO 18

Enigma do Labirinto da Dama Branca
Atenção, estrategista!

A Dama Branca (em d1) precisa urgentemente chegar ao seu destino marcado com o alvo (na casa c5). No entanto, este tabuleiro está cheio de obstáculos e perigos. A Dama Branca deve seguir as regras de um labirinto especial de xadrez:

- Movimento: Ela só pode se mover como uma Dama normal (quantas casas quiser na vertical, horizontal ou diagonal).
- Proibido Capturar: Ela não pode capturar nenhuma peça, seja ela branca ou preta.
- Zona de Perigo: Ela não pode parar em nenhuma casa que esteja sendo atacada (ameaçada) pelas peças pretas.



Sua missão: Descubra o caminho mais curto (com o menor número de lances) para que a Dama Branca saia de d1 e chegue em segurança na casa c5. Qual é a sequência de lances mais rápida:

- A) 7 B) 9 C) 11 D) 13 E) 15

QUESTÃO 19

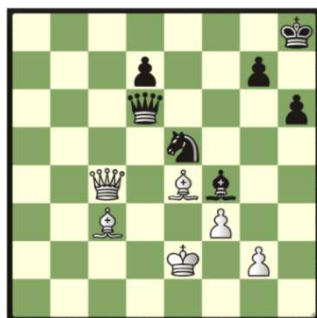
Cinco tabuleiros estão dispostos com diferentes posições de peças. Em quatro deles, as peças brancas conseguem dar xeque-mate em apenas dois lances, seguindo a melhor sequência possível. No entanto, um dos tabuleiros NÃO é possível.

Analise cuidadosamente cada posição e identifique qual alternativa NÃO permite o xeque-mate em dois lances.

Qual tabuleiro não se pode dar xeque-mate em 2 Lances:



Tabuleiro 01



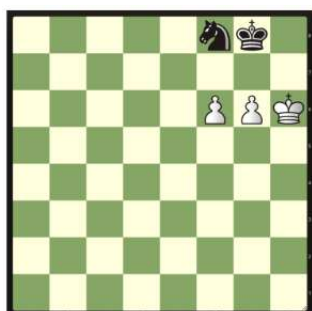
Tabuleiro 02



Tabuleiro 03



Tabuleiro 04

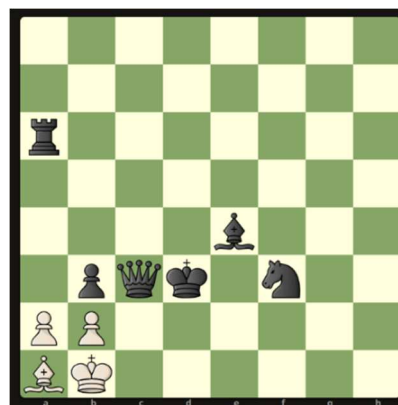


Tabuleiro 05

- A) Tabuleiro 01
- B) Tabuleiro 02
- C) Tabuleiro 03
- D) Tabuleiro 04
- E) Tabuleiro 05

QUESTÃO 20

Em uma posição de final de partida, um jogador está prestes a realizar o



movimento decisivo para o Xeque-Mate. No entanto, sabemos que a partida não foi encerrada após o lance das negras, independentemente da sequência de jogadas seguintes.

Considerando as possíveis e as melhores movimentações das peças peão, torre, dama, rei ou cavalo — após o movimento de qual dessas peças o xeque-mate se torna impossível?

- A) Torre
- B) Dama
- C) Rei
- D) Cavalo
- E) Peão

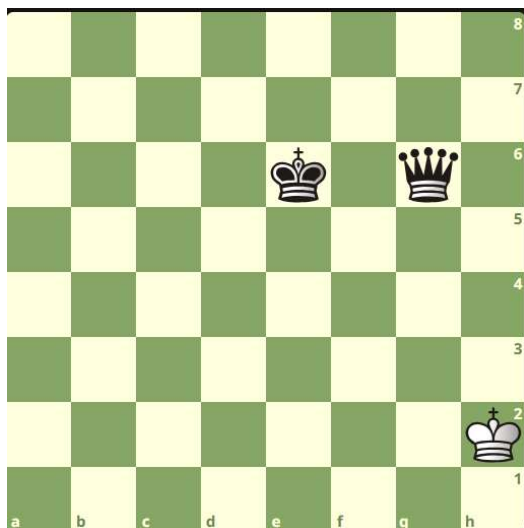
QUESTÃO 21

Posição Atual: Estamos na fase final da partida, com poucas peças no tabuleiro:

- **Rei Branco:** h2
- **Rei Preto:** e6
- **Dama Preta:** g6
- **A Jogar:** Pretas

Desafio Estratégico: As Pretas possuem a vantagem decisiva de Dama e Rei contra o Rei solitário do adversário. A vitória é certa, mas exige precisão.

Com base nos conceitos fundamentais de final de jogo e nas técnicas de mate com Dama, qual é a sequência de ideias e lances que as Pretas devem fazer para alcançar o xeque-mate de forma mais rápida e eficiente:



- A) Avançar o rei para f5 e depois de Rh1 das brancas, prender o mesmo com o lance Dg3, aplicando mate.
- B) Mover a dama para a casa de g4, evitando o lance Rh3, com ideia de jogar Dg3, após Rh1, aplicando assim o afogamento.
- C) Avançar o rei lentamente, até a casa de f3 para assim aplicar posteriormente o xeque-mate do beijo fatal.
- D) Dg2 e as negras, imediatamente fazem xeque-mate
- E) Sacrificar a dama para simplificar o final e buscar empate por afogamento

QUESTÃO 22

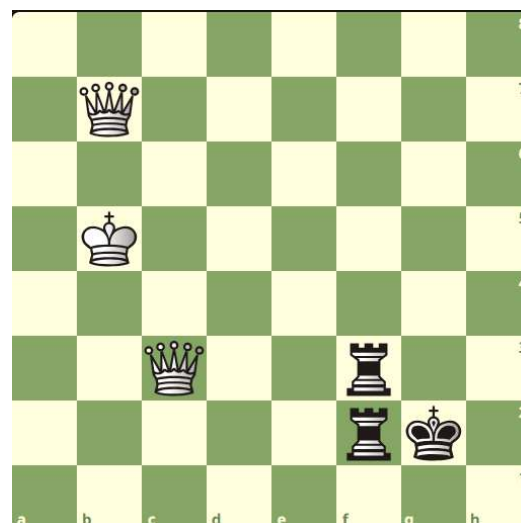
Durante o meio-jogo, o jogador deve seguir princípios estratégicos que visam melhorar a coordenação das peças e o controle do tabuleiro. Qual das alternativas abaixo *não* representa um princípio estratégico correto no xadrez?

- A) Controlar o centro para garantir maior mobilidade às peças.
- B) Evitar criar fraquezas na própria estrutura de peões.
- C) Colocar as peças em casas ativas, em regiões geralmente próximas ao centro do tabuleiro e trabalhar para que nossas peças fiquem coordenadas entre si.
- D) Avançar todos os peões, das oito colunas para assim criar a muralha.
- E) Após o desenvolvimento das peças que estão entre o rei e a torre realizar o roque.

QUESTÃO 23

Após uma análise detalhada do diagrama abaixo, observamos que as brancas possuem duas damas e um rei, enquanto as negras contam com duas torres e um rei. É a vez das **negras** jogarem.

Considerando o valor material das peças, a coordenação entre elas e os princípios estratégicos dos finais de jogo, avalie qual dos lados possui vantagem e por quê:



A) Após a jogada Txc3, capturando uma das rainhas das brancas, as negras têm vantagem porque as torres, juntas, superam o poder de uma dama.

B) A posição está completamente equilibrada, já que o número de peças em ambos os lados é igual.

C) As brancas têm vantagem decisiva, pois duas damas são muito mais poderosas que duas torres e podem forçar o mate com coordenação precisa.

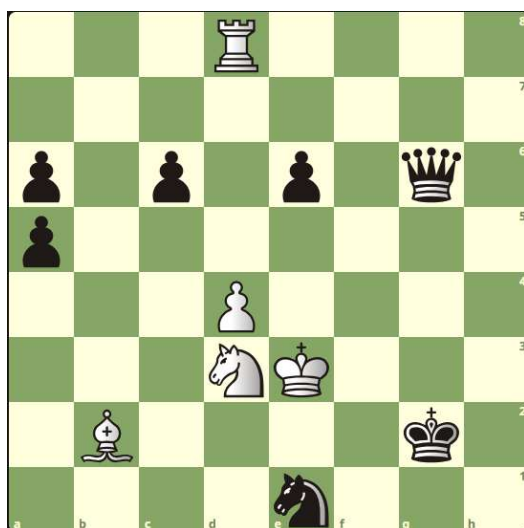
D) As negras têm leve vantagem porque o rei branco está mais exposto ao ataque das torres.

E) Nenhum lado tem vantagem, pois o material embora superior para as brancas elas não conseguem forçar o mate em menos de 50 jogadas.

Qual das opções abaixo representa o **código secreto** da jogada que as BRANCAS devem fazer?



QUESTÃO 24



No diagrama acima, a vez de jogar é das BRANCAS. Elas possuem uma jogada tática que lhe dará vantagem material.