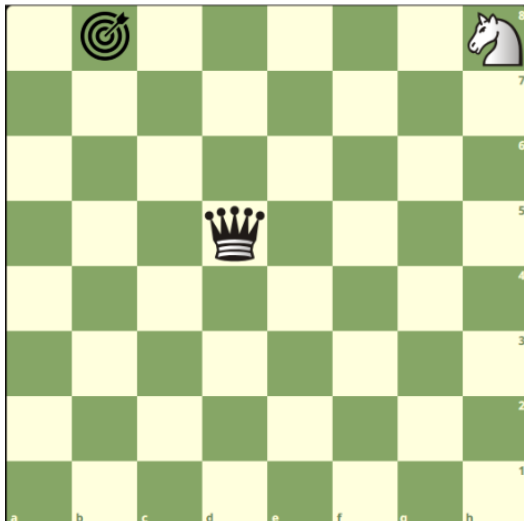


QUESTÕES DE 3 PONTOS

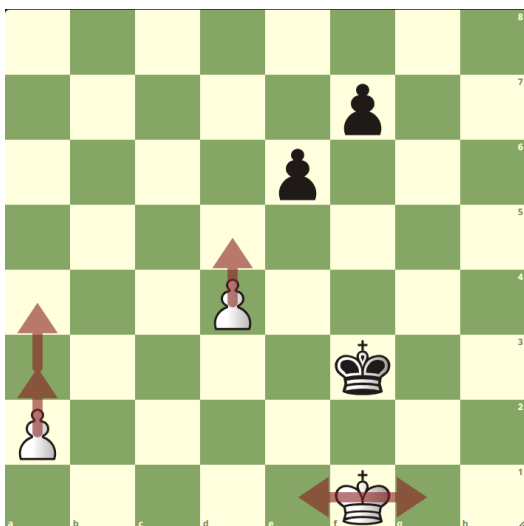
QUESTÃO 01

Imagine um tabuleiro de Xadrez com um Cavalo Branco em h8 e uma Dama Preta em d5. Qual a menor quantidade de lances você precisaria para levar o Cavalo para a casa b8, sem parar em casas controladas pela Dama e nem a capturar:



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

QUESTÃO 02

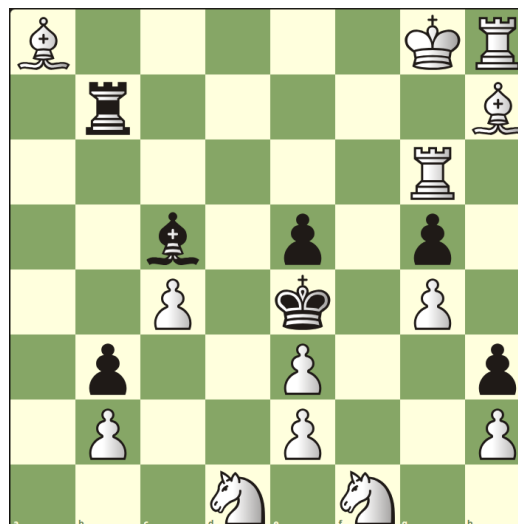


No diagrama acima, as Brancas têm a vez de jogar. A estrutura de Peões das Brancas possui duas ilhas de peões isolados, porém um deles é um Peão

Passado. Partindo dessa posição, qual o lance que as Brancas devem fazer:

- A) a2 B) a3 C) d5 D) Re1 E) Rg1

QUESTÃO 03



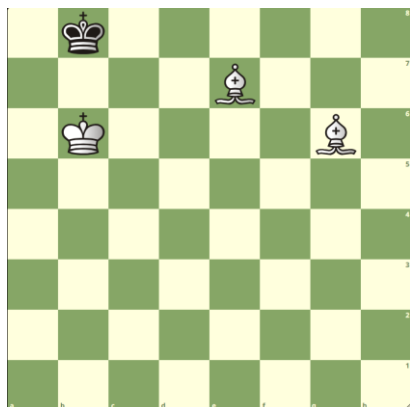
Dada a posição no diagrama, as Brancas têm 14 lances possíveis. Sua missão é encontrar o **único lance** entre eles que **NÃO resulta em Xeque-Mate** nas Pretas. Todos os outros 13 lances são mate em 1. Com que peça essa jogada é possível?

- A) Bispo
B) Cavalo d
C) Cavalo f
D) Torre g ao longo da 6ª Fileira
E) Torre g ao longo da coluna g

QUESTÃO 04

No diagrama a seguir, temos um Final Clássico e temido por jogadores iniciantes.

Analisando a posição atual, onde a vez de jogar é das **BRANCAS**. Em quantos lances é possível aplicar o Xeque Mate se as Brancas fizerem os melhores lances:



A) 3 B) 4 C) 5 D) 6 E) 7

QUESTÃO 05

Na imagem acima, você vê cinco dos maiores nomes do xadrez mundial:



GARRY KASPAROV



DING LIREN



HIKARU NAKAMURA



MAGNUS CARLSEN



DOMMARAJU GUKESH

Magnus Carlsen, Gukesh Dommaraju, Garry Kasparov, Ding Liren e Hikaru Nakamura. Cada um deles possui uma trajetória brilhante e conquistas memoráveis no tabuleiro.

No entanto, apenas um deles detém atualmente o título de Campeão Mundial de Xadrez, conquistado após uma série de partidas intensas e decisivas.

 Pergunta:

Com base na imagem e nos conhecimentos sobre o cenário atual do xadrez, qual desses jogadores é o atual Campeão Mundial de Xadrez?

- A) Magnus Carlsen
- B) Garry Kasparov
- C) Ding Liren
- D) Hikaru Nakamura
- E) Gukesh Dommaraju

QUESTÃO 06

Cenário:



Na 5ª rodada de um torneio de xadrez, João (Branças) e Ricardo (Pretas) estão em uma posição crítica. João faz seu lance (25. Txd6), anota a jogada em sua súmula, mas, por uma distração momentânea, **se esquece de apertar o botão do relógio** para parar seu tempo e iniciar o de Ricardo.

O relógio de João, portanto, continua correndo.

Ricardo, concentrado na análise do lance 25. Txd6, não percebe que seu relógio não iniciou. Ele passa **4 minutos** pensando na resposta até que, ao olhar para o relógio, percebe que o tempo de João ainda está em contagem regressiva e seu próprio tempo está inalterado. Ricardo imediatamente chama o árbitro da partida.

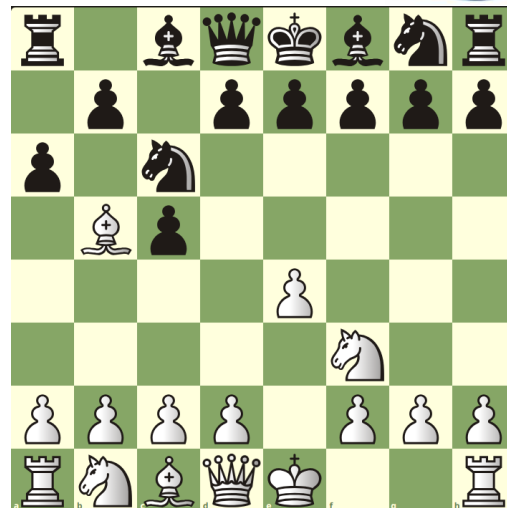
Pergunta:

De acordo com as Regras da FIDE sobre o uso do relógio (e assumindo que as regras locais são aplicadas), qual é a decisão mais provável e correta que o árbitro deve tomar para resolver a situação e garantir a justiça da partida?

- A) O árbitro deve compensar João zerando os 4 minutos que foram consumidos indevidamente em seu relógio, uma vez que a falha não foi intencional.
- B) O árbitro deve penalizar João com a adição de 2 minutos ao tempo de Ricardo e, em seguida, mandar João apertar seu relógio para que o jogo continue.
- C) A partida deve ser imediatamente declarada perdida para João, por ter falhado em completar seu lance ao não pressionar o relógio, conforme as regras de infrações graves.
- D) O árbitro deve informar que os 4 minutos consumidos não serão restabelecidos, pois é responsabilidade do jogador completar o lance acionando o relógio.
- E) O árbitro deve transferir os 4 minutos consumidos do relógio de João para o relógio de Ricardo, como compensação pelo tempo que Ricardo esperou.

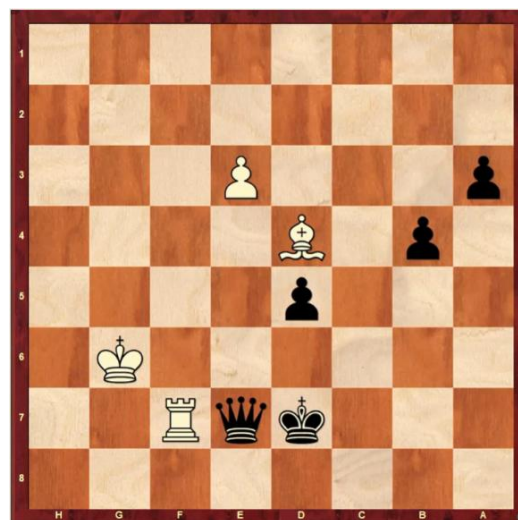
QUESTÃO 07

No diagrama, temos uma sequência de Abertura da Defesa Siciliana – Variante Rossolimo: 1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5 a6. A vez de jogar é das **BRANCAS**. Em qual das alternativas abaixo, as Brancas irão perder o **BISPO** em uma armadilha:



- A) Bxc6 B) Ba4 C) Bd3 D) Be2 E) Bf1

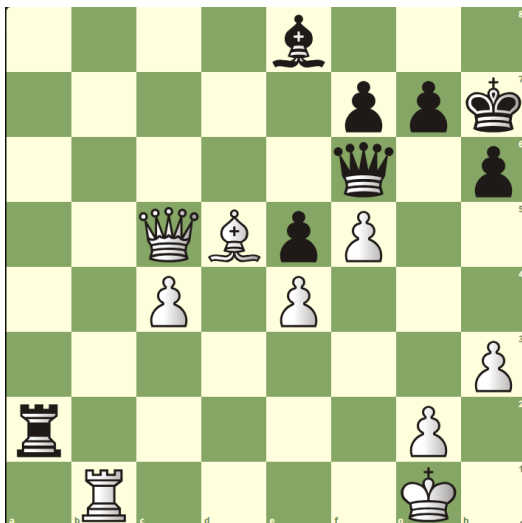
QUESTÃO 08



Na posição acima, as pretas possuem dama e dois peões passados, contra uma Torre e Bispo e um peão. O plano das Pretas é avançar seus peões e fazer Dama. As brancas acabaram de cravar a Dama após jogar sua Torre em f7. Qual o plano vencedor para as **PRETAS** (Admitindo que o adversário fará os melhores lances):

- A)** É melhor avançar o peão para b3 e garantir a promoção, uma vez que o Bispo não consegue impedir o avanço da dupla de Peões pretos.
- B)** É melhor avançar o peão para a2 e garantir a promoção, uma vez que o Bispo não consegue impedir o avanço da dupla de Peões pretos.
- C)** É melhor jogar o Rei em d6 e sair da Cravada e só depois começar a avançar os peões passados.
- D)** É melhor a Dama tomar a Torre, mesmo perdendo sua Dama e só então avançar a dupla de Peões Passados, com o lance b3.
- E)** É melhor jogar o Rei em e6 e sair da Cravada e evitar os ataques do Bispo Branco.

QUESTÃO 09



Na posição acima, as brancas possuem um peão de vantagem, além disso esse peão é um peão passado. O plano das brancas consiste em avançar esse peão para promovê-lo em uma Dama. Porém o jogador de pretas, pretende contra-atacar e deseja fortemente jogar sua Dama na Casa g5 e pressionar a posição do Rei Branco.

Diante dessa situação, como as brancas devem jogar para conseguir colocar seu plano em prática e impedir o plano das Pretas:

- A)** Tb8 com a ideia de atacar o Bispo em e8 e passar a Dama para f8 com ideias de Mate.
- B)** Peão g4 seria uma opção sólida que barra os planos das Pretas e aumenta a vantagem das Brancas.
- C)** Df8 seria interessante, pois ao atacar o Bispo das Pretas, as Brancas além de manter sua vantagem, permite avançar seu Peão para c5.
- D)** De3 é uma excelente opção, pois além de manter a vantagem das Brancas, evita o plano de contra-ataque das Pretas com Dg5 e permite avançar seu Peão Passado.
- E)** Tf1 para trazer a Torre para a Ala do Rei e ajudar a barrar o plano de contra-ataque das Pretas e manter a vantagem das Brancas.

QUESTÃO 10



O match de xadrez de 1972 entre Boris Spassky e Bobby Fischer, conhecido como o "Match do Século", foi um dos eventos mais icônicos na história do xadrez. Ocorrendo em Reykjavik,

Islândia, este confronto representou mais do que uma simples disputa entre dois jogadores de elite; foi também um símbolo das tensões da Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética. Uma das partidas mais memoráveis desse match foi a 1ª, na qual Fischer, conduzindo as peças pretas, no lance 29 joga Bxh2... Analise as alternativas abaixo e indique a resposta **CORRETA**:



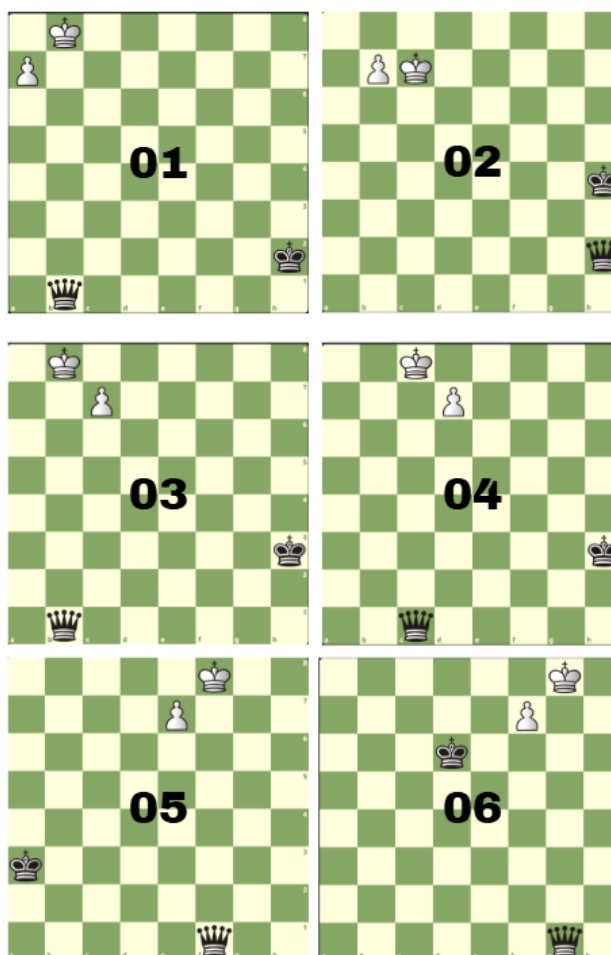
- A) Essa jogada não pode ser considerada um erro, uma vez que ele ganha um Peão de graça.
- B) Embora, Fischer ganhe material com essa jogada, seu Bispo acabará ficando preso, o que dará vantagem a seu adversário.
- C) A jogada é um erro grave, pois permite chegar a uma sequência de Mate Forçado em 5 lances.
- D) Capturar o Peão de h2 permitiu Fischer sair de um final equilibrado para uma posição onde, ele possui uma ligeira vantagem.
- E) Essa jogada permitiu Fischer ampliar um pouco sua vantagem contra Spassky, tanto que acabou vencendo a partida após seu adiamento.

QUESTÕES DE 4 PONTOS

QUESTÃO 11

Apesar da superioridade Material da Dama em relação ao Peão, existem situações em que, nem mesmo ela é

capaz de vencer a partida contra um Peão bem-posicionado na 7ª ou 2ª Fileira. Observe os diagramas a seguir e indique a alternativa em que apresenta todos os tabuleiros em que a partida termina empatada, caso os dois jogadores efetuem os melhores lances possíveis:



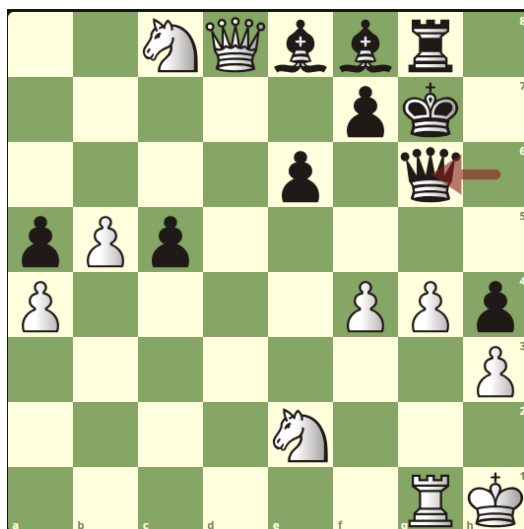
- A) 01 e 03
- B) 01, 03 e 06
- C) 01, 02 e 03
- D) 02, 04 e 05
- E) 03 e 06

QUESTÃO 12

A partida entre Vassily Ivanchuk e Garry Kasparov no Torneio de Linares em 1991 não foi apenas uma vitória, mas uma obra-prima estratégica que entrou para a história do xadrez. Aos 21 anos, o jovem e


genial Ivanchuk, com as peças brancas, enfrentou o então Campeão Mundial Kasparov, que estava no auge de seu poder. O resultado foi uma derrota devastadora para o "Ogro de Baku", demonstrando que mesmo o maior dos enxadristas pode ser superado pela inspiração e precisão.

Em determinado momento da partida. Kasparov jogou sua Dama em g6. Nesse momento, Ivanchuk percebeu as intenções de Kasparov e deu uma resposta adequada, jogando o melhor lance da posição. Qual a melhor jogada para barrar o plano de Kasparov nessa posição:



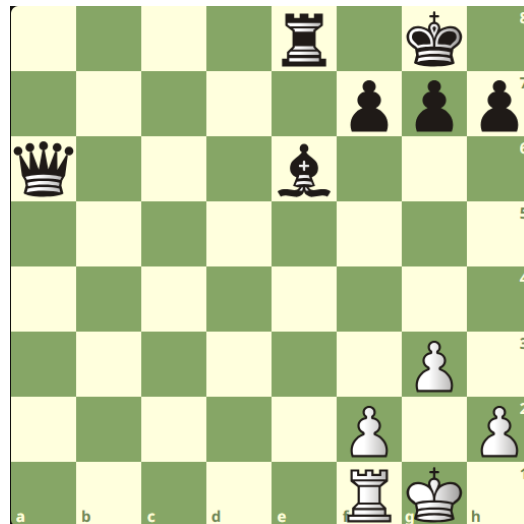
- A) Tomar o Bispo em e1, pois ganharia material.
- B) Jogar o Peão em f5 para impedir a invasão da Dama
- C) Tomar o Peão em a5 e deixar a Dama próxima da defesa
- D) Jogar o Cavalo em e7 e dar um duplo na Dama e na Torre
- E) Jogar Torre em c1 para pressionar o Peão passado das pretas.

QUESTÃO 13

 Pretas Jogam

Analise o diagrama. É a vez das Pretas jogarem.

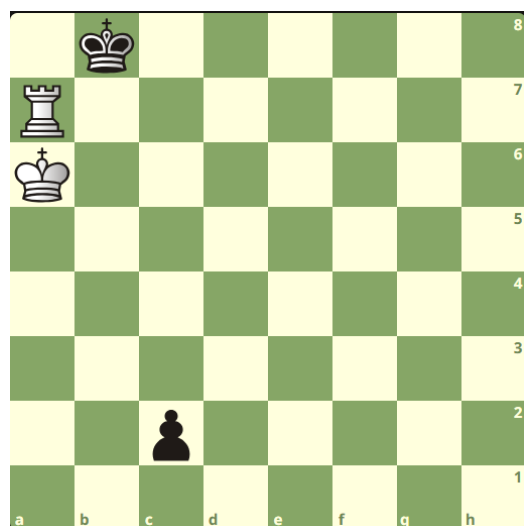
Qual é o número mínimo de lances necessários para que as Pretas deem



Xeque-Mate?

- A) 2
- B) 3
- C) 4
- D) 5
- E) 6

QUESTÃO 14

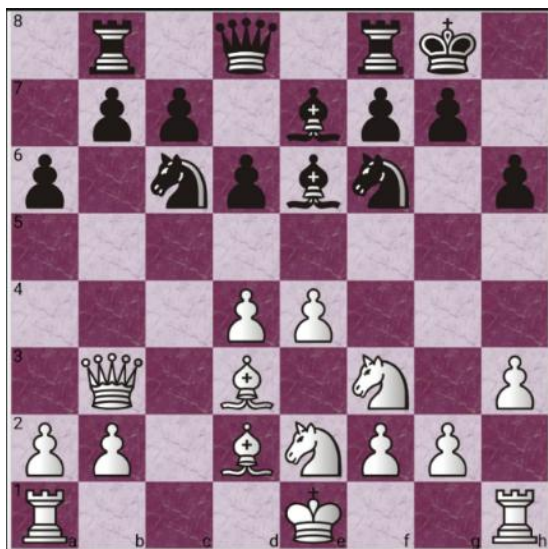







No diagrama a seguir BRANCAS jogam. Temos um final com forte desequilíbrio material. Analisando atentamente podemos concluir que após as melhores jogadas o resultado da partida deve ser:

- A) Brancas ganham, pois tem uma torre por um peão, impedem a coroação.
- B) Brancas ganham, com xeque mate em 3 lances
- C) Empate por afogamento
- D) Empate por xeque perpétuo
- E) Pretas ganham um final técnico de Dama vs Torre

QUESTÃO 15

No diagrama abaixo, a vez de jogar é das BRANCAS. Elas possuem uma jogada tática que lhe dará vantagem material. Qual das opções abaixo representa o **código secreto** da jogada que as BRANCAS devem fazer?



- A)  C) 
- B)  D) 
- E) 

QUESTÃO 16

Em 1972, o norte-americano Bobby Fischer enfrentou o soviético Boris Spassky no Campeonato Mundial de Xadrez em Reykjavik, Islândia.

O evento ficou conhecido como “*O Match do Século*” e foi amplamente veiculado nas mídias de todo o mundo.

“Que o match do Campeonato Mundial de Xadrez colocou a Islândia no mapa é um consenso.

Acredito firmemente que foi Spassky quem fez isso, já que a Islândia era sua primeira escolha; sem sua preferência, nunca teríamos sido considerados.

Aqueles eram os dias da Guerra Fria, quando o Ocidente e os comunistas representavam duas ideologias distintas e dominantes.

Um match de xadrez envolvendo um representante de cada lado e ocorrendo exatamente no meio entre a América e a Rússia não poderia ter sido mais simbólico, o que certamente não passou despercebido pela mídia.”

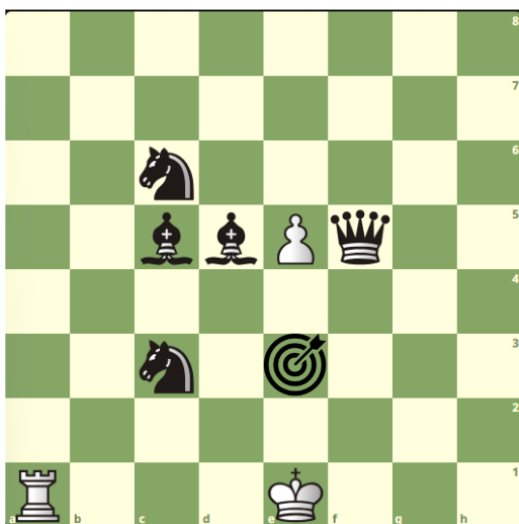
Thorarinsson, no livro *The Match of All Time*

A realização do Campeonato Mundial de Xadrez de 1972 na Islândia e a vitória de Bobby Fischer sobre Boris Spassky podem ser interpretadas como:



- A) Um evento esportivo neutro, sem relevância geopolítica.
- B) Um símbolo da vitória ideológica dos Estados Unidos sobre a União Soviética, refletindo as tensões da Guerra Fria.
- C) Um esforço soviético para popularizar o xadrez na Europa Ocidental.
- D) Um exemplo de cooperação pacífica que encerrou a Guerra Fria.
- E) Uma demonstração da superioridade intelectual soviética no cenário mundial.

QUESTÃO 17



Apenas a torre branca se move. Qual a quantidade mínima de movimentos que a Torre precisa fazer para chegar ao alvo em e4, sem capturar nenhuma peça ou mover onde a torre possa ser capturada.

- A) 6 B) 7 C) 8 D) 9 E) 10

QUESTÃO 18

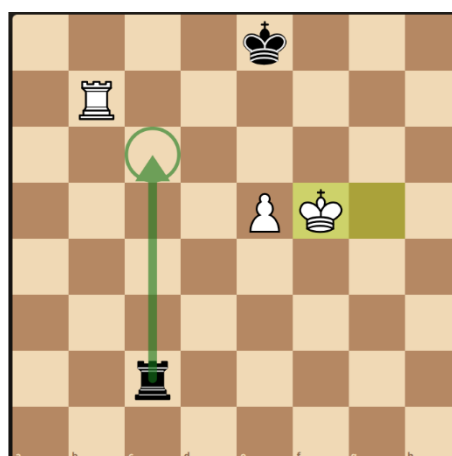
Observe atentamente o **diagrama a abaixo**, que representa a posição resultante após alguns lances iniciais de uma partida de xadrez. Com base na **disposição das peças e na**

estrutura típica de peões, identifique de qual abertura se trata:



- A) Defesa Francesa – Variante Tarrasch.
- B) Abertura Italiana – Variante Giuoco Piano.
- C) Defesa Caro-Kann – Variante Clássica.
- D) Defesa Siciliana – Variante do Dragão.
- E) Abertura Ruy López (Espanhola) – Variante Anti-Marshall.

QUESTÃO 19



Na posição a seguir a pretas seguiram com o lance indicado

analise as alternativas e aponte a opção **CORRETA**:

A) A posição é ganha para as brancas, que além de possuir um peão a mais tem o rei cortado na última linha, ganham após a promoção do peão da coluna e. E assim após a troca da torre, pela recém promovida dama, podem vencer aplicando o mate de rei e torre

B) As brancas possuem vantagem de um ponto, precisam sacrificar a torre para assim através de um desvio, permitir a coroação se seu peão ganhando um final técnico de dama vs torre.




C) As brancas vencem após a troca de torres e ganhando uma oposição no final de peões, garantindo assim a promoção

D) As pretas empatam, pois acabaram de construir a posição da defesa de Philidor, vão dominar a sexta linha até o avanço do peão branco e após o avanço vão com a torre para as linhas iniciais do tabuleiro para fazer xeque contínuos no rei

E) As pretas empatam, pois, uma diferença de 6 pontos contra, 5 pontos é impossível de vencer

QUESTÃO 20

Imagine um Tabuleiro de Xadrez, com a seguinte posição:

Brancas:  g1,  (f2, g2 e h2),  f3

Pretas:  e8,  h4,  g4

As pretas têm a vez de jogar: Qual a sequência de Lances que leva ao Xeque-Mate?



A) 1. ... Dxf2+, 2. Rf1 Dh1#

B) 1. ... Dd8, 2. Ce1 Dd1, 3. h3 Dxe1#

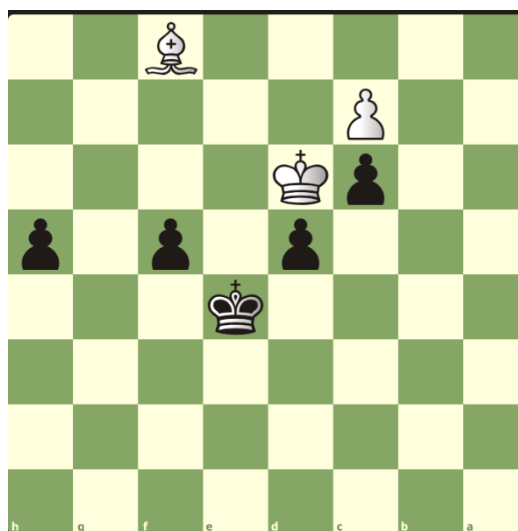
C) 1. ...Dxf2+, 2. Rh1 Df1+, 3. Cg1 Cf2#

D) 1. ...Dxf2+, 2. Rh1 Dg1+, 3. Rxf1 Cf2#

E) É impossível dar xeque mate

QUESTÕES DE 5 PONTOS

QUESTÃO 21



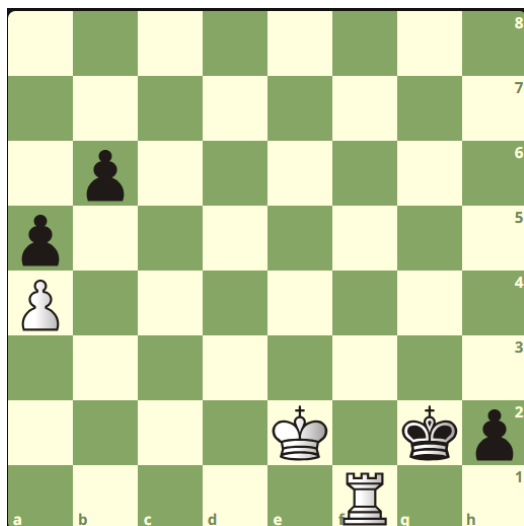
A posição mostrada acima é de um final onde ambos os lados, possuem o mesmo valor material. A vez de jogar é do jogador com as peças pretas.


1. O lance que permite as PRETAS vantagem decisiva é f3
2. A melhor opção para as PRETAS é garantir a oposição dos Reis em d5 e com isso, garantir uma vantagem decisiva para as PRETAS.
3. Jogar Rf5, faz com que as PRETAS percam sua vantagem, equilibrando a posição.

De acordo com as afirmações acima: Indique a opção que apresenta a alternativa **CORRETA**, quanto a veracidade das informações:

- A) V - V - V
- B) F - F - F
- C) V - V - F
- D) V - F - F
- E) F - V - F

QUESTÃO 22



 **O Estudo dos Finais no Xadrez**
 O estudo dos **finais** é, indiscutivelmente, a parte mais técnica e profunda do xadrez. O enxadrista que domina esta fase do jogo desenvolve uma **compreensão refinada e abrangente** da arte estratégica.

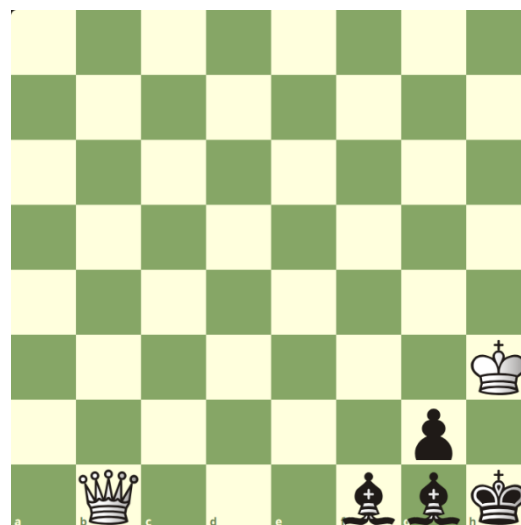
Frequentemente, os finais transcendem a técnica pura e revelam-se **artísticos**, apresentando ideias originais e, por vezes, surpreendentes. O diagrama a seguir ilustra um exemplo histórico e engenhoso: um desses **estudos de finais** data do ano de **1590**.

Instruções:

Analise a posição no diagrama. Considerando que **ambos os jogadores farão os melhores lances** em cada jogada, encontre a alternativa que descreve a solução correta (o resultado ou a sequência de lances decisiva):

- A) 1. ♖h1 ♚xh1 2. ♔f1: Leva a vitória após uma bem sucedida corrida de peões (as brancas coroadando primeiro)
- B) 1. ♖h1 ♚xh1 2. ♔f1: Leva ao empate
- C) 1. ♖b1 h1=♚ 2. ♖xh1 leva a vitória das brancas
- D) 1. ♖f2 ♚g1 2. ♖xh2 leva a vitória das brancas
- E) 1. ♖h1 ♚xh1 2. ♔f2 leva a vitória das brancas

QUESTÃO 23



O domínio dos finais exige uma precisão cirúrgica, especialmente em posições

onde o tempo – a posse do lance – define o destino da partida.

O diagrama abaixo apresenta um final ultrassensível, retirado de um estudo clássico, que ilustra o famoso Paradoxo do Tempo. Nesta posição, o resultado pode se inverter drasticamente: o que é uma vitória forçada para um lado, pode se tornar um empate ou até uma derrota caso o adversário tenha a vez de jogar.

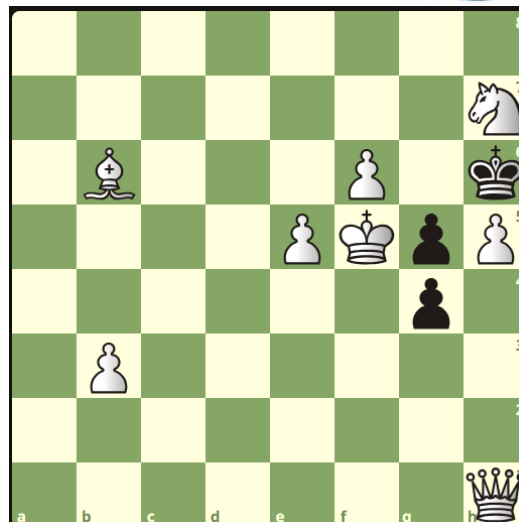
Analise as alternativas e indique a opção correta:

- A) BRANCAS A JOGAR, A posição é empatada, pois as pretas estão em posição de fortaleza.
- B) BRANCAS A JOGAR, As pretas ganham, pois promovem o peão de g. com o plano de ♖e3 seguido de g1=♔
- C) BRANCAS A JOGAR, As brancas vencem com a ideia de deixar as pretas em zugzwang 1. ♔b8 ♖c4 2. ♔e5 ♖f1 2. ♔g3
- D) NEGRAS A JOGAR, As brancas vencem após 1... ♖e3 2. ♔e4 explorando tema da cravada.
- E) NEGRAS A JOGAR, As negras vencem após, 1... ♖h2 com a ideia de coroação.

QUESTÃO 24

Observe o diagrama a seguir e analise as afirmações:

- 1. Se a vez de jogar for das Pretas as Brancas vencem com Mate em 3 lances.
- 2. Existe uma possibilidade nessa posição de aplicar Mate em 1, sendo a vez das Brancas.

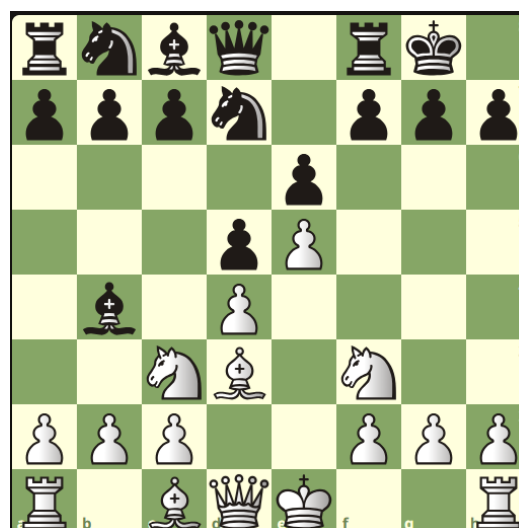


3. Sendo a vez das Pretas elas conseguem afogar seu Rei.

De acordo com as afirmações acima: Indique a opção que apresenta a alternativa **CORRETA**, quanto a veracidade das informações:

- A) V - V - V
- B) F - F - F
- C) V - V - F
- D) V - F - F
- E) F - V - F

QUESTÃO 25



A posição no diagrama reflete uma estrutura típica de meio-jogo emergente da Defesa Francesa.

As Pretas acabaram de realizar o roque (0-0), finalizando seu desenvolvimento no flanco do Rei. Este momento crucial exige uma resposta imediata e precisa das Brancas.

É a vez das Brancas jogarem.

A Questão:

Qual é o lance mais forte (ideal) que as Brancas devem realizar para explorar a posição e obter a maior vantagem posicional ou material?

- A)** Bxh7 e as brancas têm vantagem decisiva
- B)** Cg5, seguido de Dh5, as brancas aplicam xeque mate
- C)** Be3, com equilíbrio
- D)** h4 com ideia de Th3 e Tg3, brancas tem vantagem decisiva
- E)** A posição está em equilíbrio, brancas devem rocar para garantir a segurança do rei

QUESTÃO 26

De acordo com a Regra do Peça Tocada (Touch-Move) das Leis do Xadrez da FIDE, um jogador toca deliberadamente em um peão do adversário. Após verificação, constata-se que a única peça que pode legalmente capturar esse peão é a Dama do jogador, e essa captura resultará na perda subsequente da Dama para uma peça de menor valor. Qual é a obrigação legal do jogador?

- A)** O jogador pode escolher fazer qualquer outro movimento legal, pois a perda forçada da Dama é

considerada uma punição desproporcional ao toque.

B) O árbitro deve intervir e permitir que o jogador desfaça o toque, mas aplicará uma penalidade de tempo por conduta inadequada.

C) O jogador deve obrigatoriamente capturar o peão com a Dama, pois a regra exige que, se houver uma captura legal da peça adversária tocada, ela deve ser feita.

D) O jogador é forçado a mover a Dama para qualquer casa legalmente disponível, mas não é obrigado a realizar a captura.

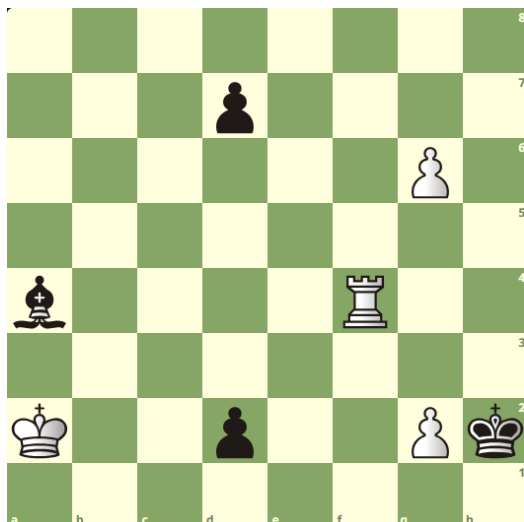
E) Ele deve derrubar o tabuleiro e sair correndo pelo salão.

QUESTÃO 27

Leonid Ivanovich Kubbel foi um dos mais prolíficos e talentosos compositores de finais de jogo e problemas de xadrez de sua época.

Kubbel se destacou no mundo do xadrez com sua habilidade única de criar estudos e problemas de finais de jogo. Ele compôs mais de 1.500 desses estudos, e muitos deles foram reconhecidos com prêmios pela sua beleza estética e originalidade. Sua capacidade de encontrar posições intrincadas e soluções surpreendentes fez dele um dos maiores compositores de finais de jogo na história do xadrez.

Qual a melhor jogada para as BRANCAS no diagrama abaixo:



- A) Td4 B) Txa4 C) Tf1 D) Th4+ E) g7

QUESTÃO 28

De acordo com os regulamentos da FIDE para o rating (avaliação Elo), qual das seguintes combinações de controle de tempo, calculada para 60 lances, NÃO se qualifica na categoria de 'Xadrez Rápido' (Rapid Chess)?

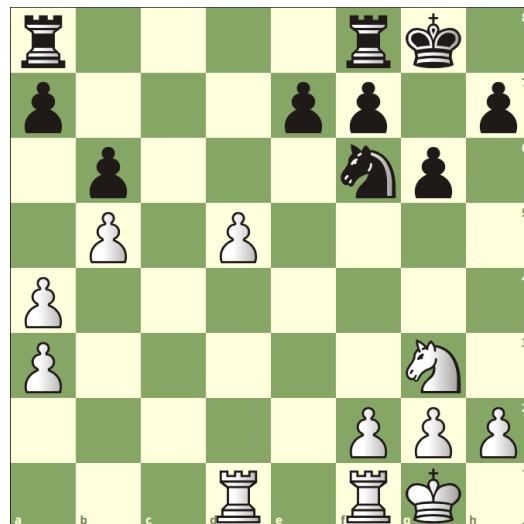


- A) 45 minutos por jogador com um atraso (delay) de 5 segundos por lance.
 B) 15 minutos por jogador com um incremento de 10 segundos por lance.
 C) 5 minutos por jogador com um incremento de 5 segundos por lance.
 D) 10 minutos por jogador com um incremento de 5 segundos por lance.
 E) 20 minutos por jogador sem incremento.

QUESTÃO 29

Após a seguinte sequência de Lances:

- 1...e5
2. Ce2 Cd7
3. Cg3 Cf6
4. Ce2 Cd7
5. Cg3 Cf6



Reivindicação de Empate por Tripla Repetição e Procedimento

A Força está desequilibrada no tabuleiro. Em uma partida de xadrez de alto nível, Luke Skywalker (Branças) e Darth Vader (Pretas) estão em um final complicado. A partida está sendo regida pelas Leis do Xadrez da FIDE vigentes.

É a vez de Darth Vader jogar. Ele move o seu Cavalo para a casa f6 e aciona o relógio. Este movimento acaba de criar uma posição que, segundo a Luke, já ocorreu três vezes anteriormente na partida.

Luke, jogando de Brancas, está convencido de que o lance de Vader completou a terceira ocorrência idêntica da posição, permitindo-lhe reivindicar o empate.

Imediatamente após Vader acionar o relógio, Luke para o relógio, aponta para a

súmula e declara: "Árbitro! Eu reivindico o empate por tripla repetição de posição!"
Vader responde, irritado: "Você cometeu um erro, Mestre Jedi. A posição só se repetiu duas vezes. Além disso, você não seguiu o procedimento correto!"

Diante do exposto, analise as afirmativas a seguir e assinale a opção CORRETA:

- A)** Luke está correto, pois a posição realmente repetiu por 3 vezes e ele fez o protocolo corretamente.
- B)** Vader está correto ao afirmar que a posição não se repetiu por 3 vezes, uma vez que as condições não eram as mesmas no lance 1.
- C)** Luke está correto, porém como ele reclamou o empate na vez do adversário, acaba perdendo a razão.
- D)** Vader deve ser punido, pois sua alegação de que a partida não estava empatada está completamente equivocada.
- E)** Vader está correto, porém como Luke reclamou o empate, antes dele afirmar que não era, o empate prevalecerá.

QUESTÃO 30



Essa variante de xadrez é conhecida como Xadrez Solo (ou *Solo Chess*), um tipo de quebra-cabeça (puzzle) para um jogador. O seu objetivo é capturar todas as peças no tabuleiro, exceto uma, seguindo uma sequência contínua de movimentos de captura.

Aqui estão as regras principais para este tipo de puzzle:

Regras do Xadrez Solo (Solo Chess)

1. Movimento de Captura Obrigatório:

- Cada lance que você fizer deve ser um movimento de captura.
- As peças se movem e capturam de acordo com as regras tradicionais do Xadrez (Torres na horizontal/vertical, Bispos na diagonal, Cavalos em "L", etc.).

2. Objetivo Final:

- Você vence o puzzle quando todas as peças do tabuleiro são capturadas, sobrando apenas uma (a peça final).

Considerando as peças no Diagrama, podemos começar a sequência com a(o) _____ e a última peça a ser capturada será a(o) _____.

A alternativa que preenche corretamente as lacunas é:

- A)** Cavalo d4 – Bispo b2
- B)** Peão c1 – Torre d3
- C)** Torre a1 – Cavalo d4
- D)** Peão b1 – Torre a1
- E)** Bispo a2 – Bispo b2