

O xadrez é uma agradável atividade,
praticada por dois jogadores que movem peças claras
e escuras, alternadamente, num campo denominado
tabuleiro de xadrez.



Walter Ferreira Júnior

Walter Ferreira Júnior



ARCOS-MG
Walter Ferreira Júnior
2026

Xadrez com dados: o guia do iniciante

© Copyright by Walter Ferreira Júnior 2026

Diagramação & arte final: Walter Ferreira Júnior

Revisão: Walter Ferreira Júnior et al.

Foto capa: <https://www.google.com>

Foto folha de rosto: <https://google.com>

Fotos página 5 - <https://dicechess.net/ii-dice-chess-tournament/>

Fotos página 6 - <https://dicechess.net/ii-dice-chess-tournament/>

Foto página 8 - <https://www.google.com>

Foto página 9 - <https://www.bing.com/>

Foto página 12 - <https://www.google.com>

Foto página 13 - <https://www.google.com>

Toda parte deste livreto pode ser copiado, reproduzido ou compartilhado de qualquer forma ou por quaisquer meios, ou traduzido para outro idioma ou formato, no todo ou em parte, sem o consentimento do autor Walter Ferreira Júnior.

Impressão on-line para a comunidade escolar, instrutores de xadrez e enxadristas em geral.

Rua Vinte e Cinco de Dezembro, 826 - Apt. 110

CEP 35.600-036 - Arcos - Minas Gerais

Tel: (37) 99947-5253

e-mail: xadrezmagiaecia22@gmail.com

Agradecimentos:

Aos alunos da Escola Estadual Vila Boa Vista, alunos da Apac Arcos, alunos particulares, enxadristas e amantes da modalidade xadrez com dados.

SUMÁRIO

1. Prefácio	5
2. Fotos diversas	6
1. O que é o do xadrez com dados: A vitória por captura direta do Rei	7
2. A filosofia do jogo: Por que adicionar dados ao xadrez?	7
3. O benefício para iniciantes: Igualando o nível entre mestres e amadores ----	8
4. Posição inicial das peças (igual ao xadrez clássico)	8
5. O elemento extra: O dado de 6 faces (d6)	9
6. Valores sorteados determinam quais peças pode se mover	9
7. Como as peças se movem e capturam (regras padrão xadrez clássico)	9
8. Captura no xadrez com dados: A regra do "se você puder, você deve?"	10
9. Sem xeque e xeque-mate: A exposição do Rei ao ataque	10
10. Como lidar com o Rei sob ataque	10
11. Quando você tira um número de uma peça que não pode se mover?	11
12. Como funciona a promoção do peão?	11
13. Como funciona o roque e o en passant?	11
14. Como funciona o afogamento?	11
15. A importância de manter todas as suas peças ativas	12
16. Quebra-cabeça: "No diagrama abaixo jogam as brancas e ganham"	12
17. O espírito do jogo: Lidando com a sorte (e o azar) com fair play	13
18. Referências bibliográficas	13

PREFÁCIO

O xadrez tradicional é frequentemente visto como a busca pela "verdade absoluta" no tabuleiro — um jogo de informação perfeita onde o erro é o único responsável pela derrota. No entanto, ao introduzirmos os dados, não estamos apenas adicionando sorte; estamos inserindo uma camada de humanidade e dinamismo que torna a experiência única.

O xadrez com dados resgata o espírito do "brincar". Ao deixar o movimento das peças à mercê da sorte, o jogo perde aquela aura de "duelo de inteligências" que muitas vezes intimida iniciantes.

A leveza do jogo: A tensão de precisar de um número específico cria uma atmosfera de torcida e expectativa. O jogador é desafiado a encontrar utilidade em movimentos que, em uma partida normal, seriam ignorados, transformando o tabuleiro em um quebra-cabeça em constante mudança.

Diferente do que os puristas possam pensar, os dados ensinam lições valiosas que o xadrez clássico ignora: O estudante aprende a avaliar o risco. "Quais são as chances de eu tirar um 5 para salvar minha Rainha?" Essa é a base da tomada de decisão no mundo real. No xadrez comum, você planeja dez lances à frente. No xadrez com dados, você aprende a reagir ao inesperado. É um treino intensivo de contingência e adaptabilidade. Lidar com "dados ruins" ensina a manter a calma sob pressão e a buscar soluções mesmo quando as circunstâncias externas são desfavoráveis.

O xadrez com dados é intrinsecamente divertido porque democratiza o tabuleiro: Um mestre e um aprendiz podem jogar de igual para igual. Os dados atuam como um equilibrador, permitindo que a intuição e a sorte deem vitórias memoráveis a quem está começando. Cada partida gera histórias. Aquele Peão que atravessou o tabuleiro porque os dados insistiram em cair no número dele torna-se o herói da noite. A diversão reside no drama do impossível. Enquanto o xadrez puro é uma ciência de certezas, o xadrez com dados é uma arte de possibilidades.





1. O que é o do xadrez com dados: A vitória por captura direta do Rei.

No xadrez com dados, a vitória por captura direta do Rei é uma das principais mudanças de regra em relação ao xadrez tradicional. Enquanto no xadrez clássico o jogo termina no xeque-mate (quando o Rei está sob ataque e não tem saída legal, mas nunca é removido do tabuleiro), no xadrez com dados, o objetivo é literalmente comer o Rei. Aqui está como essa dinâmica funciona:

1. O fim do "xeque" e "xeque-Mate":

Na maioria das variantes de xadrez com dados, as regras de "xeque" não se aplicam da mesma forma: Não é obrigatório avisar "xeque": Você pode colocar o Rei adversário sob ataque sem dizer nada. Permissão para se colocar em xeque: Como o movimento de um jogador é restrito pelo que cai nos dados, ele pode ser forçado a fazer um movimento que deixe o seu próprio Rei exposto, ou simplesmente não conseguir tirar o Rei do perigo porque os dados não permitiram o movimento daquela peça.

2. A captura física:

A partida termina no momento em que um jogador consegue mover uma peça para a casa ocupada pelo Rei adversário. Se o seus dados permitirem mover um Bispo e o Rei adversário estiver na diagonal dele, você captura o Rei e a partida acaba instantaneamente. Não existe o conceito de "lance ilegal" por deixar o Rei sob ataque. Se você bobear (ou os dados não ajudarem), o Rei sai do tabuleiro.

3. Por que essa regra existe?

Essa regra é adotada para simplificar o jogo e lidar com a aleatoriedade dos dados: Impossibilidade de defesa: Às vezes, você sabe que seu Rei vai ser capturado, mas os dados sorteiam "outras 3 peças" e você não tem como mover o Rei ou sair do ataque. Velocidade: Torna as partidas mais rápidas e menos dependentes de cálculos profundos de escape, focando mais na oportunidade gerada pelo sorteio.

2. A filosofia do jogo: Por que adicionar dados ao xadrez?

1. Combater a "Paralisia de Análise": No xadrez tradicional, o número de jogadas possíveis cresce exponencialmente. Muitos jogadores (especialmente iniciantes ou amadores) sofrem com o excesso de opções, o que gera cansaço mental. O papel do dado: Ele atua como um filtro. Se você tirou por exemplo "Bispo, Peão e Torre" nos dados, não precisa mais pensar no que fazer com suas outras peças. Isso reduz a carga cognitiva e torna o jogo mais ágil e menos estressante.

2. Simular a "Fricção da Guerra": O teórico militar Carl von Clausewitz falava sobre a "fricção": o fato de que, na guerra real, ordens se perdem, o clima muda e o que parece simples se torna difícil. O papel dos dados: No xadrez comum, suas peças são robôs perfeitos que sempre obedecem. Com dados, o jogo simula a falta de controle. Às vezes, você planeja um ataque (quer mover a Dama), mas a logística falha (nos dados não sai Dama). Isso força o jogador a ser um líder resiliente em vez de apenas um calculador.

3. Criar o "Momento de Esperança": No xadrez clássico, se você está em uma posição perdida contra um jogador melhor, você sabe que vai perder. Não há esperança. O papel dos dados: Ele mantém o engajamento emocional até o fim. Existe sempre a chance de o seu adversário "travar" por falta de sorte nos dados, permitindo uma virada histórica. Essa possibilidade de zebra é o que torna os esportes e jogos emocionantes.

4. Forçar o "Pensamento Tático Situacional": O xadrez clássico recompensa o planejamento a longo prazo (estratégia). O xadrez com dados recompensa a tática imediata. O papel do dado: Você é obrigado a olhar para o tabuleiro e perguntar: "Visto o que eu tenho agora, quais são as melhores jogadas possíveis?". Isso treina uma habilidade mental diferente: a capacidade de improvisar com recursos limitados.

3. O benefício para iniciantes: Igualando o nível entre mestres e amadores.

1. A inutilidade da "Teoria de Abertura":

Mestres de xadrez passam anos decorando sequências de aberturas (como a Ruy Lopez ou a Defesa Siciliana). Eles sabem exatamente onde cada peça deve estar para obter vantagem. Os dados destroem essa vantagem. Se o mestre quer seguir uma linha teórica, mas os dados insistem em dar por exemplo "Peão" ou "Cavalo", ele é forçado a abandonar o plano decorado. O iniciante não fica mais "atrás" por não ter estudado livros de aberturas.

2. Redução do horizonte de cálculo:

Um mestre consegue calcular 10 ou 15 lances à frente. O iniciante geralmente foca no lance atual ou no próximo. No xadrez com dados, é impossível calcular com certeza absoluta além do próximo lance, pois ninguém sabe o que os dados dirão. Isso "encurta" o jogo. O mestre perde sua visão de longo alcance, e o iniciante ganha chances reais ao focar apenas na tática imediata da posição.

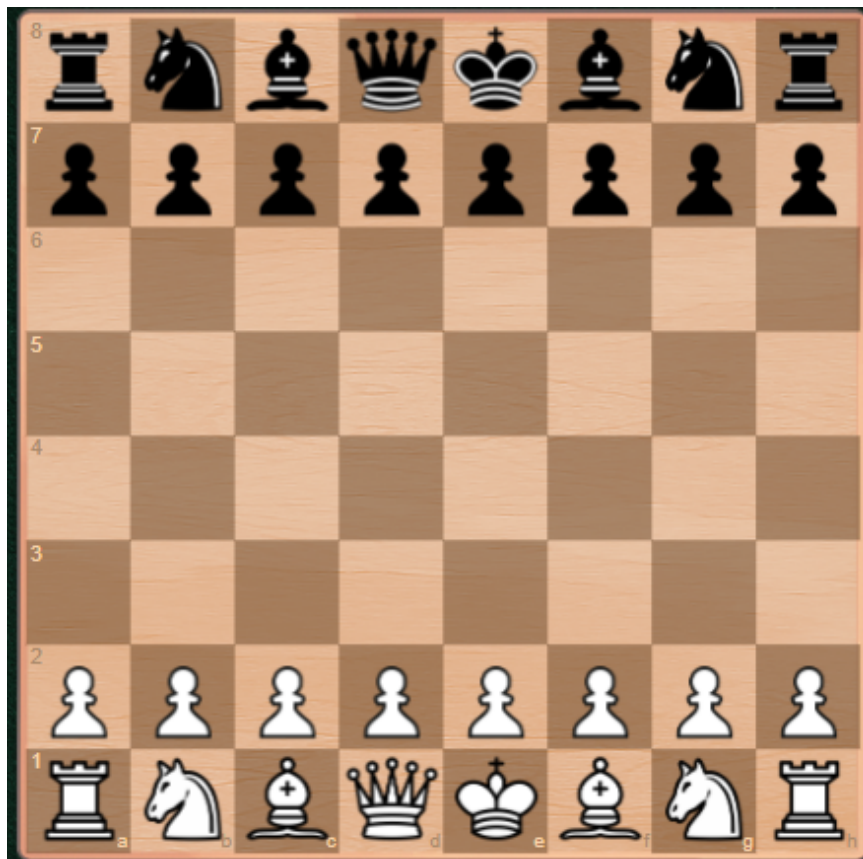
3. Foco simplificado (menos é mais):

Um dos maiores desafios para quem começa é olhar para as 16 peças e não saber qual mover. É o que chamamos de "paralisia de escolha". Os dados decidem por você. Se cair "Bispo", você só precisa olhar para os seus dois bispos. Isso reduz a ansiedade do iniciante e o ajuda a aprender os movimentos e as potencialidades de cada peça individualmente, sem o peso de gerenciar o exército inteiro de uma vez.

4. O fator psicológico e a gestão do erro:

No xadrez comum, um erro bobo de um iniciante é punido implacavelmente pelo mestre até o fim do jogo. No xadrez com dados, o mestre pode ver o erro, mas pode não ter os dados necessários para puni-lo. Isso dá ao iniciante uma "segunda chance". Além disso, a frustração do mestre ao tirar dados ruins pode levá-lo a cometer erros emocionais, algo raro no xadrez clássico.

4. Posição inicial das peças (igual ao xadrez clássico):



5. O elemento extra: Os três dados de 6 faces (d6).



6. Números sorteados determinam quais peças pode se mover.

Esta é a regra de ouro que separa o xadrez estratégico do xadrez com dados. Os dados atuam como o comandante que dá a ordem, e você, o jogador, deve executá-la com as peças disponíveis.

Números nos dados e peças correspondente:

- nº 1 = Peão
- nº 2 = Cavalo
- nº 3 = Bispo
- nº 4 = Torre
- nº 5 = Dama
- nº 6 = Rei

7. Como as peças se movem e capturam (regras conforme xadrez clássico).

1. Peças de movimento e captura idênticos: Para estas peças, se um inimigo estiver no caminho do seu movimento legal, você pode capturá-lo.

Dama: Move-se em qualquer direção (horizontal, vertical ou diagonal) quantas casas quiser. Captura qualquer peça em seu caminho.

Torre: Move-se apenas em linhas retas (frente, traz, esquerda, direita). Captura o que estiver na linha.

Bispo: Move-se apenas nas diagonais. Captura quem estiver na diagonal da mesma cor em que ele começou o jogo.

Rei: Move-se apenas uma casa para qualquer direção. No xadrez clássico: Ele nunca pode se mover para uma casa onde seria capturado (xeque). No xadrez com dados: Ele pode ser capturado e removido se os dados permitirem.

Cavalo: Move-se em "L" (duas casas numa direção e uma para o lado). É o único que pula peças, mas só captura a peça que estiver exatamente na casa de destino.

2. O caso único: O Peão

O peão é a única peça que captura de forma diferente de como anda:

Para Andar: Só vai para frente. Uma casa por vez (ou duas no primeiro lance). Ele não pode capturar peças que estão diretamente na frente dele; se houver alguém ali, ele fica bloqueado.

Para Capturar: Só captura na diagonal para frente (uma casa à esquerda ou à direita).

8. Captura no xadrez com dados: A regra do "se você puder, você deve?"

A Variante do "Livre Arbítrio" é mais comum. Nesta versão, os dados apenas restringem quais tipos de peças você move, mas não dita o que você faz com ela.

- A Regra: Se sair por exemplo "Cavalo", e você tiver um movimento de captura disponível com o cavalo, você escolhe se quer capturar ou apenas mover para uma casa vazia.
- A Estratégia: Dá mais controle ao jogador para preparar armadilhas e posicionar o exército sem ser forçado a trocas desvantajosas.

Se os seus dados permitirem capturar o Rei, você deve fazê-lo e ganhar o jogo imediatamente. Ninguém "esquece" de capturar o Rei para continuar jogando; a oportunidade de captura direta do Rei é o clímax da partida.

9. Sem xeque e xeque-mate: A exposição do Rei ao ataque.

Essa é uma variação fascinante do xadrez que transforma um jogo de pura estratégia em um desafio de gerenciamento de risco e probabilidade. Ao remover o xeque e o xeque-mate, o Rei passa a ser tratado como uma peça comum que pode ser capturada, o que muda completamente a dinâmica defensiva. O fim do xeque e do xeque-mate: Sem as regras tradicionais de proteção ao Rei, o jogo segue estas premissas:

Captura Direta: O objetivo do jogo é capturar o Rei adversário. Não é necessário avisar "xeque". Se o Rei estiver em uma casa ameaçada e o adversário tirar o número correspondente nos dados, ele pode simplesmente capturá-lo e vencer a partida.

Exposição Voluntária: O Rei pode se mover para casas atacadas e pode permanecer sob ataque. O risco é inteiramente do jogador: se você mover seu Rei para a frente de uma torre e o oponente tirar "4" nos dados no turno seguinte, o jogo acaba.

Sem Restrições de Movimento: Diferente do xadrez clássico, onde você é proibido de fazer lances que coloquem seu Rei em xeque, aqui todos os lances são legais, desde que os dados permitam.

10. Como lidar com o Rei sob ataque.

Diferente do jogo clássico, você não pode simplesmente fugir quando quiser. Se o seu Rei está sob ataque, você só pode movê-lo para longe se tirar o número 6. Se você não tirar o 6, sua única salvação é tirar o número de outra peça que possa: a) capturar a peça que está ameaçando seu Rei. B) Colocar-se entre o atacante e o Rei (bloqueio).

Blefe: Você pode deixar o Rei exposto propositalmente para focar um ataque em outra área, apostando que o adversário não terá a sorte de tirar o número necessário no dado.

Contra-ataque: O Rei pode ser usado para capturar peças adversárias sem medo de "xeque", sabendo que o adversário precisará de sorte para revidar.

No xadrez com dados, se os dados apontarem uma peça (Ex: Peão) e você puder fazer um lance incrível com ele, você pode ignorar completamente o fato de seu Rei estar sendo atacado por uma Dama. A decisão é sua: Salvar o Rei ou continuar o ataque? Se os dados do oponente falharem na rodada seguinte, sua audácia pode vencer o jogo.

Em resumo, lidar com o Rei sob ataque é um jogo de estatística. Você deve avaliar se vale a pena gastar seus movimentos tentando proteger o Rei ou se deve aceitar o risco em troca de uma posição ofensiva melhor.

11. Quando você tira um número de uma peça que não pode se mover?

Se os dados caírem em um número (Ex: 3 = Bispo) e você não tiver nenhum bispo no tabuleiro ou se os seus bispos estiverem bloqueados por outras peças, você simplesmente passa a vez. O jogo fica muito mais lento e tenso. É comum jogadores ficarem várias rodadas sem conseguir mover nada. Essa regra pune severamente quem perde peças importantes no início do jogo.

12. Como funciona a promoção do peão?

Para promover, você precisa de duas coisas simultâneas. Ter um peão que possa alcançar a última fileira e tirar o número 1 (Peão) nos dados para poder realizar esse movimento específico.

Assim que o peão atinge a última casa, você escolhe para qual peça ele será promovido (Dama, Torre, Bispo ou Cavalo). A partir desse instante, essa peça muda de identidade numérica. Se você promoveu para Dama, ela só se moverá quando você tirar 5. Se promoveu para Torre, ela responderá ao 4, e assim por diante.

Dica de Mestre para Iniciantes: Muitas vezes, a escolha óbvia é a Dama. Porém, no xadrez com dados, se você já perdeu sua Torre (4) ou seu Bispo (3), pode ser mais inteligente promover para uma dessas peças. Por que? Para garantir que você tenha peças ativas para o maior número de faces dos dados possíveis (1 a 6), evitando passar a vez por não ter peças que correspondam ao número sorteado.

13. Como funciona o roque e o en passant?

O Roque (King-side / Queen-side): O roque é um movimento que envolve duas peças (Rei e Torre), mas no xadrez com dados, ele é considerado um movimento do Rei. Os dados necessários: Você só pode fazer o roque se tirar o número 6 (Rei). Mesmo que a Torre esteja livre para se mover com um 4, o roque só é validado pelo dado do Rei.

As regras clássicas mantidas: As condições tradicionais ainda precisam ser atendidas. Nem o Rei nem a Torre podem ter se movido antes. O caminho entre eles deve estar vazio. Como nesta variante não existe xeque, você pode fazer o roque mesmo que o Rei esteja sob ataque ou que as casas pelas quais ele vai passar estejam controladas pelo inimigo. No xadrez comum isso é proibido, mas aqui o risco é seu!

O En Passant (Captura na Passagem): O En Passant é um movimento exclusivo dos peões e, por isso, depende totalmente do dado número 1. Os dados necessários: Ambos os jogadores precisam tirar o número 1 (Peão) em turnos consecutivos.

A Dinâmica: 1. O jogador A tira 1 e avança o peão duas casas, parando ao lado do peão do jogador B. 2. O jogador B precisa tirar 1 imediatamente no turno seguinte. 3. Se o dado do jogador B for 1, ele pode optar por capturar o peão "na passagem".

A Raridade: O En Passant é muito mais raro no xadrez com dados do que no tradicional. Isso porque, mesmo que a oportunidade surja, o jogador precisa que os dados "autorizem" o movimento de peão exatamente naquele momento. Se os dados caírem em qualquer outro número, a oportunidade de En Passant desaparece para sempre naquela posição.

14. Como funciona o afogamento?

No xadrez tradicional, o stalemate (afogamento) é um empate. Mas no xadrez com dados, a regra do afogamento é frequentemente abolida.

Aqui está como a ausência de stalemate muda o jogo: O Rei é uma peça comum. Na maioria das versões de xadrez com dados, o conceito de "xeque" ou "xeque-mate" não existe da forma tradicional.

15. A importância de manter todas as suas peças ativas.

Manter as peças ativas no xadrez com dados não é apenas uma questão de estética ou "bom posicionamento", como no xadrez clássico. É, na verdade, uma estratégia de sobrevivência estatística.

Nesta variante, a sorte dita qual peça você pode mover, mas a sua estratégia dita se você consegue movê-la. Se suas peças estiverem passivas (bloqueadas ou presas), você perderá turnos valiosos.

Aqui estão os pilares de por que a atividade das peças é o fator mais importante para vencer no xadrez com dados:

1. Combate à "Perda de Vez" (o maior vilão)

No xadrez com dados, se os dados saem em "2" (Cavalo) e seus Cavalos estão bloqueados por peões ou presos, você simplesmente perde a jogada.

Peças ativas = mais opções: Quanto mais casas uma peça domina, menor a chance de você tirar um número no dado e não ter um lance útil para fazer.

Flexibilidade: Uma peça ativa pode se mover para 4 ou 5 casas diferentes. Uma passiva talvez só tenha uma casa legal (que pode ser perigosa). Ter peças ativas garante que você sempre tenha um "lance de escape" ou um ataque disponível, independentemente da sorte.

2. O Rei como peça de combate

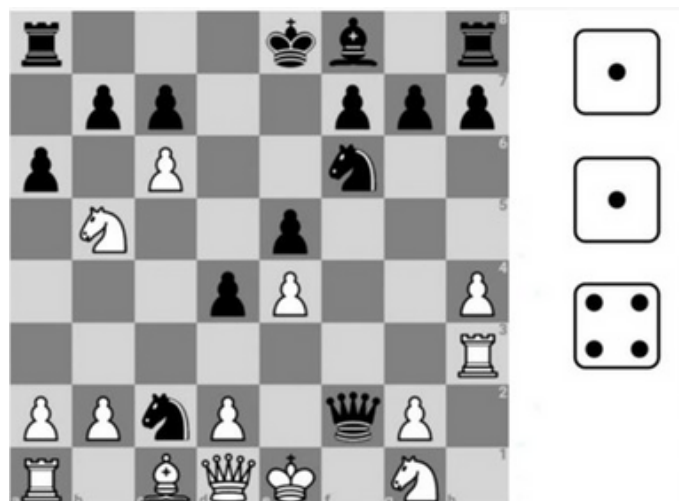
Como na maioria das versões de xadrez com dados o objetivo é a captura do Rei (e não o xeque-mate tradicional), o Rei precisa estar livre para fugir. Se você mantiver suas peças amontoadas ao redor do Rei de forma passiva, você pode acabar "auto afogando" seu Rei. Se o oponente tirar o número certo para te atacar e o seus dados não permitirem mover os defensores, um Rei com casas de fuga ativas é sua única esperança.

Rei capturar Rei: O objetivo do jogo é capturar o Rei adversário como se fosse uma peça comum. Se os dados permitirem que o seu Rei se mova para a casa do Rei adversário, sim, o Rei pode comer o Rei e o jogo termina imediatamente.

3. Facilitação de capturas e trocas

No xadrez comum, você escolhe o momento da troca. No xadrez com dados, os dados escolhem. Se sua Torre está ativa em uma coluna aberta, qualquer "4" que você tirar pode resultar em uma captura imediata. Se sua Torre está escondida atrás de seus próprios peões, você precisará de sorte dobrada: tirar um número de peão para abrir caminho e, depois, tirar o número da torre.

16. Quebra-cabeça: "No diagrama abaixo as brancas jogam e ganham".



Na posição do quebra-cabeça, se fosse a vez das pretas jogarem, e quando elas lançassem os seus 3 dados, caso saísse os números 2 = Cavalo ou 5 = Dama em qualquer dos dados, elas comeriam (capturavam) o Rei branco e ganhavam a partida, correto? Mas a vez é das brancas e elas ganham a partida com seus dados que saíram 1 = Peão, 1 = Peão e 4 = Torre. Você consegue matar esta charada?

17. O espírito do jogo: Lidando com a sorte (e o azar) com fair play.

O xadrez com dados é, por definição, um teste de paciência e resiliência. Enquanto o xadrez clássico é um campo de batalha puramente intelectual e determinístico, a versão com dados introduz o descompasso.

Manter o fair play e o espírito esportivo nesse cenário exige uma mudança de mentalidade: você não está jogando apenas contra o oponente, mas contra a probabilidade. Aqui estão os pontos fundamentais para manter o espírito do jogo elevado, transformando a frustração em diversão.

No xadrez comum, perder uma Rainha por erro é motivo de frustração pessoal. No xadrez com dados, você pode perder a Rainha porque os dados simplesmente "não deixaram" você movê-la por algumas rodadas seguidas. Entenda que a sorte faz parte da mecânica, assim como no gamão. Não culpe o oponente por ter "sorte". No xadrez com dados, a habilidade está em minimizar o risco e estar preparado para quando a sorte sorrir para você.

Como a sorte pode travar o jogo, o comportamento ético é crucial. Não apresse o oponente: Às vezes, o jogador leva tempo para encontrar o único lance legal permitido pelos dados. Aceite o "passar" com elegância: Se o seu oponente tirou um número que o impede de jogar, evite comemorações excessivas. Da mesma forma, se for a sua vez de passar, faça-o sem reclamar excessivamente da "má sorte".

Transparência nos dados: Se estiverem jogando presencialmente, o dado deve ser lançado em uma caixa ou local onde ambos vejam claramente. Se o dado cair "torto" (cocked die), a regra de re-rolagem deve ser aplicada sem hesitação.

FIM



18. Referências bibliográficas:

1. FERREIRA J, Walter. Xadrez na Escola: Uma nova abordagem lúdica. 1º Ed. Minas Gerais: Gráfica Matiz; 2017.
2. Dice Chess. Dice Chess tournament. Disponível em <https://dicechess.net/ii-dice-chess-tournament/>, Acesso em 30 de Dezembro de 2025.
3. Dice Chess. dicechess.com, 2023. Disponível em <https://dicechess.com/>, Acesso em 30 de Dezembro de 2025.
4. Braining. Braining.com. 2023. Disponível em braining.com/regrasdosjogos/xadrezcomdados, Acesso 30 de Dezembro de 2025.
5. VILLAR, A; HELENO, S; BENTO, A et al. Cartilha Xadrez. 2007, 8 p. Disponível em: <https://www.docsity.com/p/cartilha-xadrez/4742279/> Acesso em 30 de Dezembro de 2025.



XADREZ... MAGIA... & CIA