



RaiseChess – regras oficiais

RAISECHESS.COM • © 2026 MARK ZAVADCKIY

Versão 0.3 · 28 de setembro de 2026 · Autor: Mark Zavadckiy

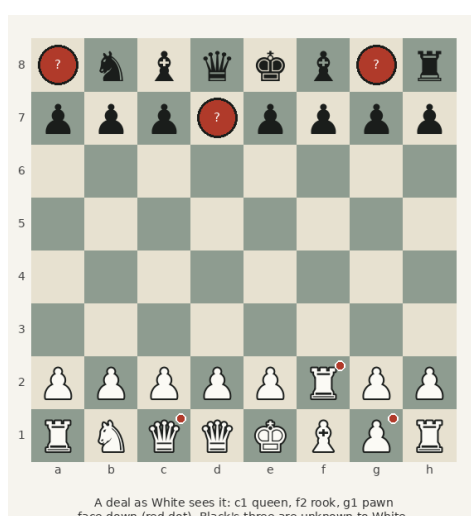
O jogo foi publicado pela primeira vez a 27 de setembro de 2026 em daily300.fyi. As regras foram também submetidas às [Chess Variant Pages \(chessvariants.com\)](https://chessvariants.com).

O RaiseChess segue as regras do xadrez, com dois acrescentos: algumas peças são distribuídas ocultas, e os jogadores apostam fichas em cada partida, um contra um (heads-up). Foi pensado para se jogar online: o servidor distribui as peças, mantém-nas em segredo, verifica cada lance e cada aposta e decide o resultado.

Preparação

1. Disponha as peças como no xadrez clássico. (Opcionalmente, as filas de trás podem ser dispostas como no xadrez de Fischer, Chess960.)
2. **A distribuição.** Para cada lado, escolha ao acaso 3 das 15 casas das suas duas primeiras filas, excluindo a casa do rei. (Variantes: 4 ou 5 casas.)
3. Para cada casa escolhida, sorteie a peça que lá fica: dama, torre, bispo, cavalo ou peão, cada uma com probabilidade $1/5$, de forma independente. São permitidas repetições – um jogador pode receber três damas e o adversário três peões. A peça sorteada substitui a peça da posição clássica nessa casa.
4. Estas são as **peças de mão** do jogador. Ficam ocultas: o ecrã do dono mostra o que são, o ecrã do adversário mostra apenas uma peça daquela cor.

A distribuição não é simétrica: cada lado sorteia as suas próprias peças de mão, por isso um lado pode começar com mais material do que o outro. É intencional – é para isso que servem as apostas.



Uma distribuição vista pelas brancas: três peças brancas ocultas (ponto vermelho). As três pretas são desconhecidas para as brancas.

Peças e movimentos

- Todas as peças, ocultas ou não, movem-se e capturam exatamente como o seu tipo real.
- **Um peão distribuído na primeira fila** avança uma casa (não tem avanço duplo a partir da primeira fila). Quando chega à segunda fila por um lance normal, também não ganha o avanço duplo. Um peão distribuído na segunda fila mantém o avanço duplo normal.
- Mover uma peça oculta **não** a revela por si só. O adversário deduz o que é pelo lance: um movimento na diagonal exclui torre, cavalo e peão (a não ser que capture como um peão), um salto em L revela um cavalo, e assim por diante. Quando só resta um tipo possível, a peça fica, na prática, revelada.
- **Uma peça oculta capturada é revelada.**
- **A promoção** (a dama) revela a peça como um antigo peão.
- **O roque** segue as regras do Chess960 e faz-se com a torre real mais afastada de cada lado do rei, se essa peça for de facto uma torre e ainda não se tiver movido. O roque com uma torre oculta revela-a.
- Xeque, xeque-mate e afogamento são como no xadrez clássico, decididos pelo servidor com os tipos reais de todas as peças. Um lance que deixe o próprio rei em xeque – possivelmente por causa de uma peça oculta do adversário – é ilegal: o programa não o propõe. O jogador é avisado quando o seu rei está em xeque, mesmo que a peça que dá xeque esteja oculta.

Apostas (heads-up)

- Cada jogador começa o encontro com **100 fichas**.
- **Blinds.** Antes de cada partida, as brancas põem uma big blind de 2 fichas e as pretas uma small blind de 1.
- **Níveis de blinds.** Opcionalmente, como nos torneios heads-up de póquer, as blinds sobem a cada N minutos desde o início do encontro (a versão online oferece 5, 10 ou 15 minutos): 1/2, 2/4, 3/6, 5/10, 8/16, 12/24, 20/40, 30/60, 50/100. Um novo nível aplica-se a partir da partida seguinte. Com blinds a subir, o encontro termina num tempo previsível.
- **Preflop.** Antes do primeiro lance, quando cada jogador viu apenas as suas peças de mão, jogam primeiro as pretas: call (completar a blind), raise (aumentar) ou fold (desistir). Se as pretas apenas completarem, as brancas podem aumentar antes de jogar.
- **Em cada vez.** No início de cada uma das suas vezes, antes de jogar, o jogador pode **apostar** ou fazer **check** (simplesmente jogar o seu lance). Uma aposta tem de ser respondida de imediato: o adversário faz **call** (igualar), **raise** (aumenta) ou **fold** (desiste). Depois de um call, quem apostou faz o seu lance.
- **Pot limit.** Uma aposta ou aumento não pode exceder o pote depois do call. Um aumento tem de ser pelo menos igual à aposta ou aumento anterior, e pelo menos a big blind. No máximo 4 apostas e aumentos por vez.
- **All-in.** Ninguém aposta mais do que o adversário pode igualar. Um jogador pode pagar all-in por menos; o excedente não igualado é devolvido.

- **Fold.** O fold abandona a partida: o adversário leva o pote de imediato.

Fim de uma partida

- **O xeque-mate** ganha o pote.
- **O afogamento** divide o pote.
- **Showdown.** Na versão com showdown (ver abaixo), se nenhum jogador desistiu e não há mate, a partida para após um número definido de lances. Todas as peças de mão são reveladas e conta-se o material: dama 9, torre 5, bispo 3, cavalo 3, peão 1. O lado com mais material leva o pote; com material igual, o pote é dividido.

Dois formas de terminar uma partida são escolhidas antes do encontro:

- **Showdown após o lance N** (por defeito): a partida para depois de cada lado ter feito o seu N-ésimo lance – 20, 30 (padrão) ou 40 – e passa à contagem de material acima.
- **Até ao mate:** sem limite de lances; a partida só termina por xeque-mate, afogamento ou fold.

A versão atual não tem a regra dos cinquenta lances nem a da repetição; na versão com showdown, o limite de lances termina as partidas longas.

O encontro

As fichas passam de partida para partida e as cores alternam, por isso as blinds também alternam. O encontro termina quando um dos jogadores fica sem fichas. Contam-se dois resultados: fichas ganhas e perdidas, e partidas ganhas e perdidas.

Uma versão sem fichas (só as peças ocultas, com o mesmo showdown) é uma boa forma de aprender o jogo.

Notas

Ler um range. A competência central é a dedução. No início, cada peça de mão do adversário pode ser qualquer um de cinco tipos, por isso três peças de mão dão $5^3 = 125$ distribuições igualmente prováveis (cerca de 7 bits de incerteza). Cada lance de uma peça oculta elimina os tipos que não o poderiam ter feito. Um jogador forte faz também a pergunta inversa: que lances mantêm as suas próprias peças ambíguas e quais as denunciam. A versão online assinala, para cada lance de uma peça oculta, se guarda o segredo ou revela a peça.

Porque é que as apostas funcionam aqui. Como cada jogador sabe algo que o outro não sabe, uma aposta transmite informação e pode ser um bluff. Um jogador que recebeu três peões em vez de dama, torre e bispo pode desistir no preflop por uma ficha, ou apostar como se as suas peças fossem fortes e tentar ganhar o pote sem showdown.

O material no showdown faz também com que o jogo posicional longo conte menos do que no xadrez; as apostas decidem quanto vale cada partida.

Jogo ao tabuleiro. O jogo foi pensado para online. Num tabuleiro físico precisa de um árbitro que veja os dois lados, como no Kriegspiel: alguém tem de distribuir as peças de mão, recusar lances ilegais por causa de uma peça não vista e gerir as fichas. É possível uma versão mais simples sem árbitro se a

regra do xeque for abandonada e a captura do rei ganhar a partida; a distribuição pode então fazer-se com dados e as peças marcadas por baixo. Essa versão não foi testada.