

VAMOS JOGAR

Hoje vamos jogar ao «Jogo Topológico de Black».
Este jogo foi inventado por Black, matemático americano.

N.º de jogadores: 2

Material: 1 tabuleiro 4×4
16 peças de dupla face:






numa face

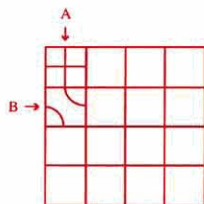



na outra face

Regras:

Depois de escolher quem é o primeiro jogador, este coloca uma peça com a face  virada para cima na casa do canto superior esquerdo do tabuleiro. O 2.º jogador escolhe um dos dois caminhos possíveis e prolonga-o com outra peça com a face que quiser,  ou  virada para cima.

Exemplo:



O 2.º jogador escolheu o caminho A e colocou a sua peça com a face  virada para cima.

A seguir cada jogador irá colocar, na sua vez de jogar, uma nova peça da maneira que quiser, mas sempre de modo a prolongar o caminho escolhido. O objectivo do jogo é fazer um caminho ininterrupto que ligue o canto superior esquerdo ao canto inferior direito do tabuleiro.

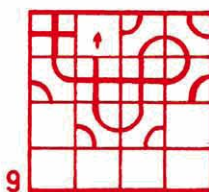
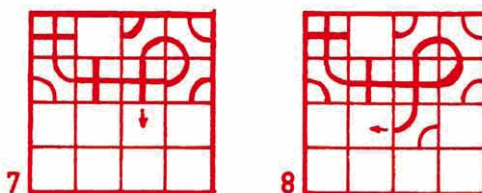
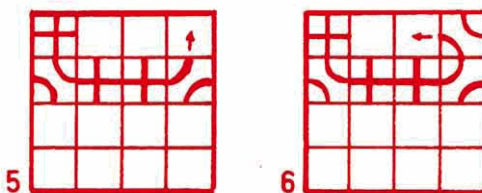
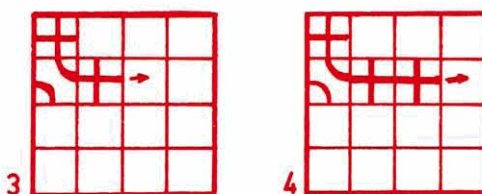
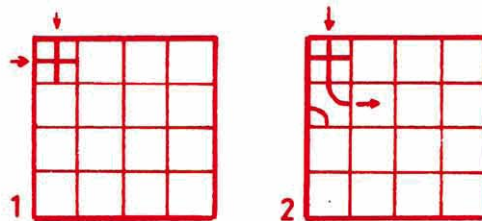
Durante o jogo o jogador que levar o caminho até algum dos limites do tabuleiro, perde.

Nota: Também se pode jogar num tabuleiro 5×5 com 25 peças ou num tabuleiro 6×6 com 36 peças.

Adaptado de: Guik, E. (1989) — Jogos Lógicos, Editora Mir.

Informação: Existe no mercado o jogo de estratégia TRAX (Fournier Vitoria Espanha) que utilizando o mesmo tipo de peças de Black tem outros objectivos também com interesse.

Exemplo de uma partida de Black:



O 2.º jogador perde porque qualquer que seja a sua jogada a curva alcançará o limite do tabuleiro.

Rita Vieira
Paula Teixeira
José Paulo Viana