

# Vamos jogar • Vamos jogar • Vamos jogar

## NUMERAÇÃO (David Parlett)

Número de jogadores: 2

Material necessário: Tabuleiro 5x5

25 peças numeradas de 1 a 25

### REGRAS:

— Cada jogador, na sua vez, coloca um número numa casa vazia. Os números são colocados na sua ordem natural. O jogador A põe o «1» onde quiser depois o jogador B põe o «2», o jogador A põe o «3», etc, de acordo com o seguinte: após a 1.<sup>a</sup> jogada, um número deve ser colocado numa casa que pertença à mesma linha horizontal ou vertical do número anterior e sem que haja, entre a última casa ocupada e a nova, uma casa já preenchida.

— Perde a partida o jogador que já não conseguir colocar um número de acordo com as regras. O adversário ganha um número de pontos igual ao último número colocado.

— Em vez de colocar um número, um jogador pode declarar «abandono» se verificar que tem o jogo perdido. Neste caso o adversário ganha os pontos correspondentes ao último número colocado.

— O jogo consta de várias partidas, jogando em primeiro lugar o jogador que perdeu a partida anterior.

— Vence quem primeiro obtiver um total previamente fixado (por exemplo 50), ou ganhar um certo número de partidas.

Exemplo:

	1		14	
			15	
8	2	4	16	3
9			13	10
7	6	5	12	11

Ganha o jogador «negro» marcando 16 pontos.

### VARIANTE:

Em cada nova partida, em vez de se começar de novo a partir do «1», o jogador que perdeu a partida anterior começa a nova com o número que se segue ao último colocado. Quando se chega ao «25» o jogador seguinte coloca o «1».

Nota: Este jogo foi retirado de «50 jeux avec du papier et des crayons», F. Pingaud et J. F. Germe. Ed. Rocher, Mónaco, 1984. Pode ser jogado usando simplesmente papel quadriculado e lápis. No entanto é mais agradável e sugestivo jogá-lo com tabuleiro e peças próprias, que tu mesmo podes construir. Noutra página desta revista encontrarás algumas sugestões e indicações para o fazeres.

Rita Vieira, Paula Teixeira, José Paulo Viana

## Construa você mesmo (conclusão)

— Desenhar a tinta, na outra face, circunferências e semi-circunferências de raio igual a metade da medida do lado do quadrado, e com os centros nos pontos assinalados com (x).

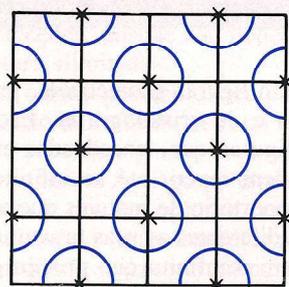


Figura 4

- Plastificar este conjunto nas duas faces.
- Cortar os 16 quadrados desenhados a lápis.

Cercadura — Cortar no resto da placa utilizada para o tabuleiro um quadrado de 15 cm de lado.

— Construir, nesse quadrado, uma cercadura com 1,5 cm de largura.

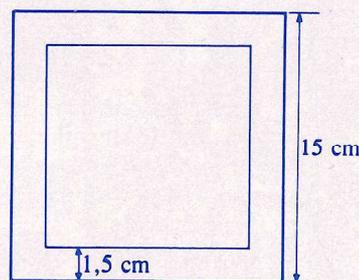


Figura 5

— Escrever o nome «Jogo topológico de Black» num dos lados da cercadura.

- Plastificar a cercadura.
- Colar a cercadura no tabuleiro.

Rita Vieira, Paula Teixeira, José Paulo Viana