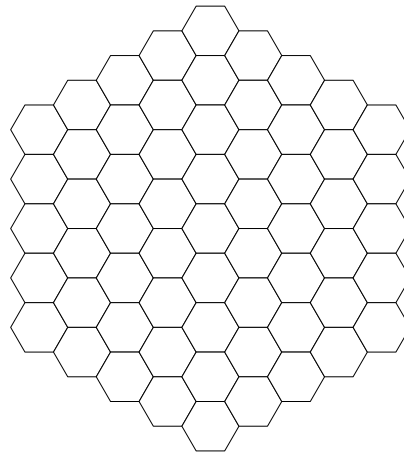
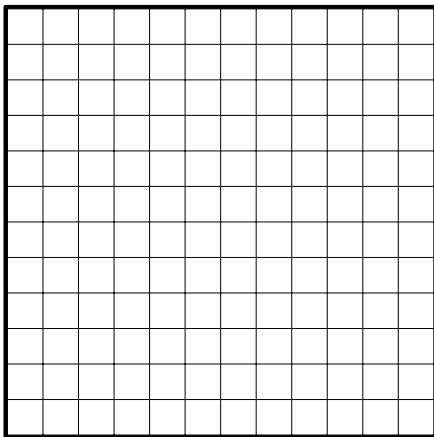


Concurso: “Inventa o teu Jogo”

O objectivo deste concurso é imaginar, desenvolver e testar um jogo matemático. O que é um jogo matemático? Aqui, entendemos um jogo matemático como um jogo que não possui qualquer mecanismo de sorte ou azar (por exemplo, não é permitido lançar dados como no Monopólio) nem informação escondida (como nos jogos de cartas ou na batalha naval). Desta forma, o jogo a inventar tem de ter toda a informação disponível aos jogadores (como nas Damas ou no Xadrez ou nos jogos do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos).

Restrições

Como foi referido na introdução, o vosso jogo não pode conter elementos de sorte ou azar nem informação escondida. O jogo tem de ser para dois jogadores que alternam a sua vez de jogar (logo os turnos não podem ser simultâneos) e deve ocorrer num tabuleiro quadriculado ou hexagonal de dimensão e formato à escolha. Seguem dois exemplos de tabuleiros possíveis:



O jogo poderá utilizar peças de diversos formatos (como no Xadrez) ou cores (como no Semáforo) ou até peças que sejam empilháveis (como nas Damas). Não se deve, porém, exagerar no número de peças diferentes, sendo preferível ser original no tipo de regras bem como no objectivo do mesmo.

Algumas dicas

Existem muitas regras para os jogos matemáticos. As peças podem mover-se para casas adjacentes, podem deslizar numa linha recta ou rodar sobre si mesmas, podem capturar movendo-se para a casa da peça adversária ou saltando por cima. As capturas podem ser obrigatórias. As peças podem empurrar outras peças, podem cercar grupos de peças inimigas para as capturar. As peças podem-se empilhar umas nas outras, trocar de posições com outras peças, mudar de cores se capturadas (em vez de serem retiradas do tabuleiro).

Também existem muitos tipos de objectivos. Pode-se ganhar capturando o exército inimigo (como nas Damas) ou uma peça especial (como o Rei no Xadrez). O objectivo também pode ser deslocar todas as nossas peças para o outro lado do tabuleiro (como nas Damas Chinesas), garantir a aquisição do maior território possível (como no Go), bloquear as peças do adversário (como nas Amazonas), conectar duas áreas do tabuleiro (como no Hex) ou ainda conseguir ser o primeiro a ter um padrão especial (como no Semáforo).

Estas e outras possibilidades dependem apenas da vossa imaginação e das experiências que fizerem quando testarem o vosso jogo.

Regras do Concurso

Cada escola pode enviar múltiplas candidaturas. Cada jogo proposto pode ser individual ou em grupo, devendo ser identificado cada um dos alunos que o concebeu. Cada submissão deverá ter, no máximo, quatro folhas A4 descrevendo o material necessário (tabuleiro e peças), as regras, o objectivo e um conjunto de exemplos que expliquem as características do jogo. As submissões recebidas não serão devolvidas.

Os primeiros lugares, bem como os respectivos prémios, serão anunciados à tarde no dia da final do Campeonato.

O júri do concurso reserva-se o direito de não entregar qualquer prémio se considerar que as submissões não possuem a qualidade mínima necessária a um jogo matemático.

A comissão organizadora do Campeonato poderá publicar jogos submetidos ao concurso, identificando os inventores e a respectiva escola, a não ser que na submissão seja expressamente pedido o contrário.