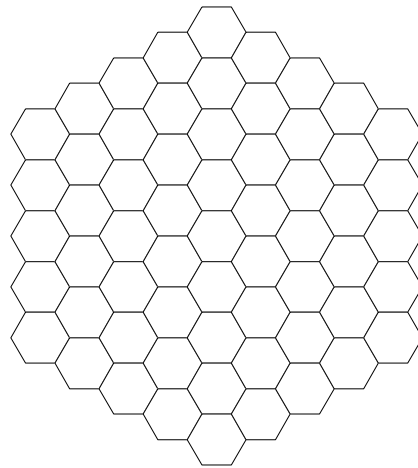
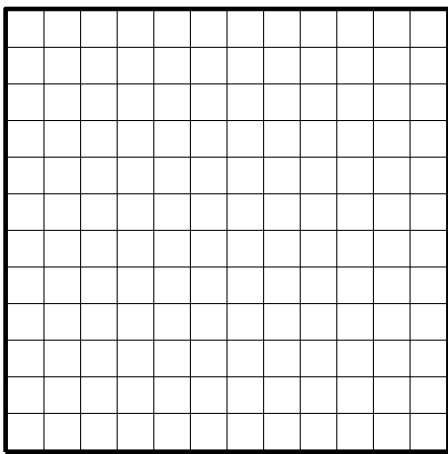


Concurso: “Inventa o teu Jogo”

O objectivo deste concurso é seres capaz de imaginar, desenvolver e testar um jogo matemático. O que é um jogo matemático? Aqui, entendemos por jogo matemático 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, os jogos a inventar têm 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 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 que dá a vitória.

Algumas dicas

Existem muitas regras para 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 sobre ela. As capturas podem, ou não, ser obrigatórias. As peças podem empurrar outras peças, podem cercar grupos de peças inimigas para as capturar. As peças podem-se empilhar-se umas nas outras, trocar de posições com outras peças, mudar de cores se capturadas (em vez de serem retiradas do tabuleiro), etc.

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 no 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.

O vencedor, ou 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.

O júri, definido pela Comissão Organizadora Nacional do CNJM, decide o vencedor ou vencedores por voto individual numa reunião única. Da decisão do júri não há recurso.

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.