

# Jogos 8x8 sem ser o xadrez

## Materiais

Tabuleiro quadrado de 8 por 8 (xadrezado ou não);

Peças de jogo (3 tipos) e fichas.

## Breve descrição

Esta exposição é composta por um tabuleiro de jogo, peças e regras. Dois jogos são sugeridos para o jogo inicial: Rastros e Gatos & Cães. O primeiro é um jogo de corrida em que ambos os jogadores movem a mesma peça, tentando levá-la para o seu objetivo e perdendo se ficarem bloqueados. O segundo é um jogo de colocação em que o jogador que conseguir jogar em último lugar ganha.

## Montagem

### Design de todas a peças

Existem dois tipos de tabuleiros de jogo: o tabuleiro xadrezado e o tabuleiro não xadrezado. Estes são constituídos por uma grelha de 8 por 8. Podem ser impressos centrados numa folha de papel A3. Devem ter cerca de 280 mm x 280 mm, cada quadrado com 35 mm de lado. Para a seleção de jogos proposta, serão necessários dois grupos de peças (um para cada jogador) ocupando um único quadrado, que devem ser grupos de peças geometricamente distintos. Estas peças devem ter uma base  $\frac{3}{4}$  do tamanho dos quadrados do tabuleiro de jogo. Sugerimos o seguinte modelo para impressão 3D, ver [aqui](#).

Recomenda-se também um conjunto de peças e de dominós. Mais uma vez, os dominós devem ocupar dois quadrados e as fichas apenas um. A nossa sugestão é apresentada aqui.

As peças podem ser cortadas a laser, impressas em 3D ou produzidas de outra forma.

Os materiais reutilizados podem funcionar bem, ou seja, tampas de garrafas, uma virada para cima e outra para baixo, como peças de jogo, moedas como fichas e retângulos recortados de cartão, para dar um exemplo.

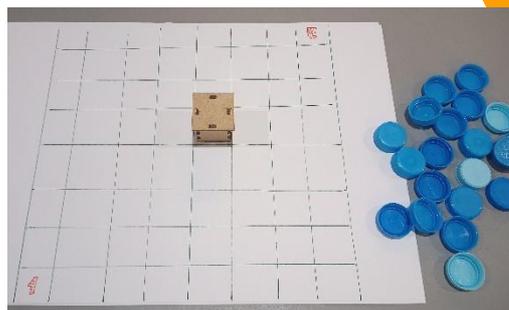
## Montagem

As peças devem ter algum tipo de depósito, sob a forma de uma taça ou similar, para serem guardadas antes do jogo, facilmente acessíveis e perto do tabuleiro. Para certos jogos, há uma configuração que deve ser posta em prática e reposta após cada jogo. Por defeito, recomenda-se que o tabuleiro não quadriculado seja deixado à vista, uma vez que as pessoas o considerarão como sendo de damas e ignorarão outras regras do jogo. Coloque o tabuleiro e as peças ao lado um do outro. Os jogadores devem poder sentar-se de cada lado do tabuleiro num ambiente tranquilo. Cada jogo terá uma configuração ligeiramente diferente, pelo que se sugerem aqui duas opções:

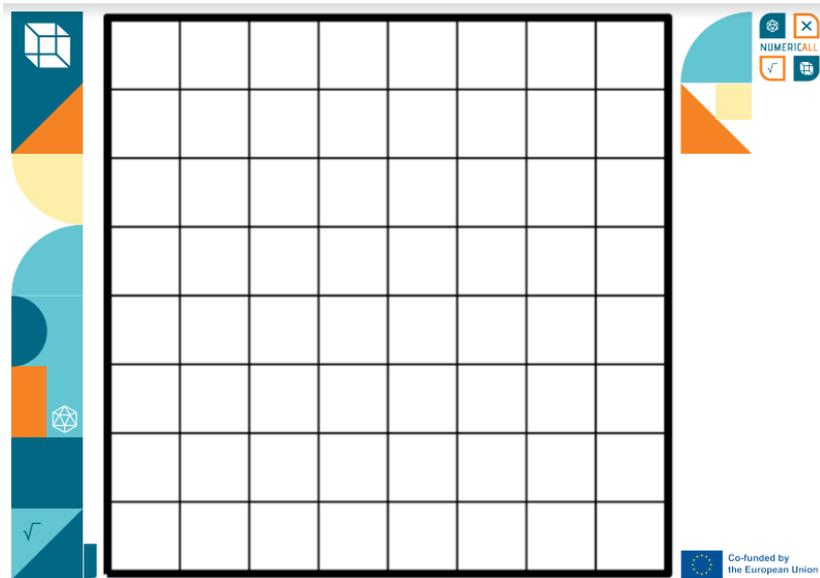
1. **Rastros.** Pode marcar fisicamente o quadro laminado com marcadores de apagar a seco, em dois cantos opostos, um com o número 1 e o outro com o número 2. Coloca a peça móvel (de preferência uma peça em relevo) no quadro. Deve ser colocada na diagonal, fora do centro, mais perto do 2. Deixe várias peças de bloqueio disponíveis numa pilha (se desejar, num recipiente) ao alcance dos dois jogadores.



2. **Gatos & cães.** Coloque dois montes de peças distintos, um para cada jogador, em lados opostos do tabuleiro.



# The Boards (DINA3)



## 8x8 Games

Chess and Checkers are well known games to play on 64 squares. Here is a new game for two, to test your wits.

## 8x8 Games

Chess and Checkers are well known games to play on 64 squares. Here is a new game for two, to test your wits.

### Slimetrail

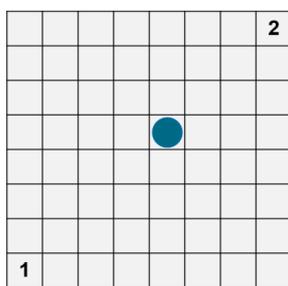
The Snail ( ● ), is moved alternately by both players.

It can move to any neighbouring square (horizontal, vertical or diagonal).

Each time the Snail moves, the cell it came from is blocked ( ● ).

The first player to reach their corner with the snail **wins**, this is, 1, for the starting player. 2, for the second player.

Cannot play? You lose.



Start Position

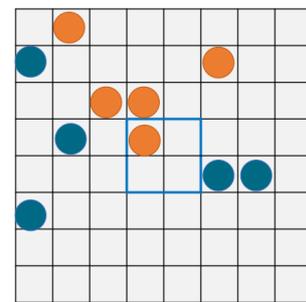
### Cats & Dogs

One player plays Cats ( ● ) and the other Dogs ( ● ).

To start, a Cat is placed in the centre of the board (highlighted in blue). A Dog is then placed outside the centre. Players take turns from here on playing anywhere.

Cats and Dogs cannot be placed side by side (they can be placed diagonally).

The winner is the last player who placed a piece on the board.



Example

## Outras Opções

### Domineering

Os jogadores colocam, à vez, dominós (um dominó cobre exatamente dois quadrados adjacentes) num tabuleiro de xadrez.

Podem ser utilizados dois contadores em vez de um dominó.

**Movimentos:** O primeiro jogador, Vertical, coloca todos os dominós na direção Norte-Sul, enquanto o segundo jogador, Horizontal, coloca os dominós na direção Este-Oeste. Os dominós não se podem sobrepor e não se movem. Esta é uma posição após a primeira jogada de cada jogador.

**Condições de vitória:** O jogador que colocar o último dominó no tabuleiro ganha o jogo.

**Uso dos materiais como puzzles:** Este tabuleiro e os dominós também podem ser utilizados para explorar as dissecações e coberturas do tabuleiro de xadrez como variantes do puzzle, ou seja, retire dois cantos opostos na diagonal e veja se ainda consegue cobrir todo o tabuleiro com dominós.

### Amazonas

**Regras:** Cada jogador começa com quatro amazonas que se movem como as rainhas de xadrez, ou seja, na diagonal ou ortogonalmente em qualquer direção. As amazonas são colocadas em posições pré-determinadas no seu lado do tabuleiro. Cada jogador, na sua vez, move uma amazona para qualquer casa válida onde se transforma numa seta que dispara imediatamente como se fosse uma rainha (ortogonalmente ou diagonalmente em qualquer direção). A partir daí, uma seta não volta a mover-se e torna-se um bloco permanente no tabuleiro, representado por bolhas no diagrama. As amazonas não podem capturar nem saltar sobre uma seta, nem podem ser disparadas setas sobre ou através de setas.

**Condições de vitória:** O primeiro jogador que não conseguir efetuar uma jogada legal (mover e depois disparar) perde o jogo.

## Jogo de Northcott

O jogo de Northcott é uma extensão do jogo das torres deslizantes, em que as torres podem deslizar em duas direcções, este e oeste. Por convenção, as peças brancas deslocam-se para Este e as pretas para Oeste. É tradicionalmente jogado com contadores, mas as torres também são compatíveis.

**Regras:** Todas as peças permanecem nas suas filas iniciais, movendo-se horizontalmente para trás e para a frente um número arbitrário de casas. Não é permitido capturar ou saltar sobre outras peças. As brancas jogam primeiro. O jogador que fizer a última jogada ganha.

## Explicação

Jogos cujos resultados não dependem da sorte, mas de uma tomada de decisão mais inteligente, são ferramentas poderosas para incentivar o pensamento estruturado. Com esta Exposição de Jogos, o nosso objetivo é fornecer-lhe uma seleção cuidadosa de jogos altamente educativos. Esta é apenas uma seleção de uma gama mais extensa de jogos e uma discussão aprofundada sobre os jogos e estratégia pode ser encontrada em outro lugar. Os jogos seleccionados são adequados para jogos escolares e clubes de matemática, para crianças dotadas e talentosas, para crianças com necessidades especiais e para a educação e recreação de adultos.

Sugerimos que comece com o seguinte jogo; outros jogos podem ser facilmente criados e disponibilizados através da reorganização das peças.

Os jogos abstractos prestam-se a múltiplas utilizações, promovem a diversão, a motivação e um espírito competitivo saudável, ao mesmo tempo que exploram alguns conceitos matemáticos. O Rastros permite compreender melhor a paridade e os caminhos fechados. Enquanto o Gatos & Cães trata da conquista de áreas e da ocupação do campo de jogo. Ambos têm estratégias subjacentes. "O que acontece se seguiremos o movimento de um cavalo para colocares uma nova peça em Gatos & Cães?" ou "Como é que podes continuar a ganhar se te cortaram o caminho em Slimetrail?" são o ponto de partida para compreender e praticar estratégias para ganhar.

## Competências

- Pensamento crítico
- Ponderação de opções
- Pensamento lógico
- Estratégia

## Observações

Os jogos funcionam por si só, mas uma certa mediação pode favorecer uma compreensão mais rápida do jogo.

## Para Impressoras 3d (Se aplicável)

Podem ser impressas várias peças de jogo utilizando os nossos modelos ver [aqui](#).