

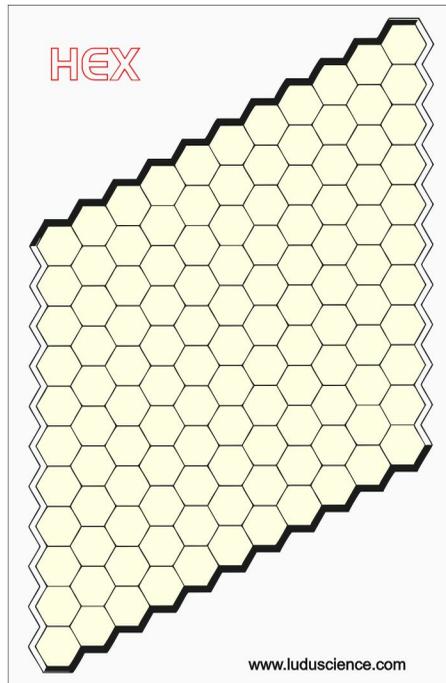
# HEX

**Autores:** Piet Hein matemático dinamarquês e John Nash matemático americano.

**Jogo:** O Hex foi concebido de forma independente por dois matemáticos em datas distintas. Foi inventado em 1942 por Piet Hein, um matemático dinamarquês, e foi reinventado em 1948 pelo estudante de matemática John Nash. Durante a década de 50 do século passado, o jogo Hex converteu-se numa espécie de loucura em muitos departamentos de Matemática um pouco por todo o mundo. No Hex haverá sempre um vencedor, o jogo nunca termina em empate. É um jogo de tabuleiro para duas pessoas que cujo desafio é construir uma sequência de peças contínuas, de forma a unir uma margem à margem oposta.

## Material:

- Tabuleiro em forma de losango como o da figura abaixo, com 121 casas em forma de hexágonos.



- 60 peças hexagonais furadas e 60 peças hexagonais lisas.



**Objectivo:** Criar um caminho contínuo que una as duas margens do mesmo padrão.

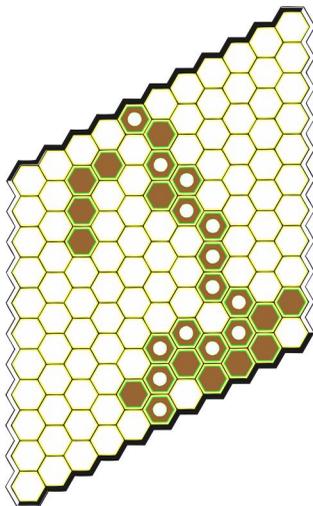
**Número de Jogadores:** Dois

## Regras:

- Começa-se por decidir qual o jogador que inicia o jogo, que coloca uma peça furada ou lisa no tabuleiro.

- **Troca de tipo de peça:** O segundo jogador, no seu primeiro lance (se vir vantagem nisso) pode aproveitar o lance efectuado pelo adversário, impondo a troca de tipo de peça.
- O jogador com as peças furadas ganha a partida se criar um caminho que una as margens negras. Por sua vez, o jogador das peças lisas ganha a partida se criar um caminho que una as margens brancas.
- Neste jogo **não há capturas**.
- Cada jogador coloca, à vez, uma peça sua numa casa vazia do tabuleiro e esta fica nessa casa até ao fim do jogo.

**Exemplo:** Na figura seguinte, as peças furadas ganham o jogo (se for a sua vez de jogar).



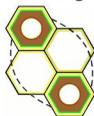
Duas peças de um jogador dizem-se **unidas** se os hexágonos onde se encontram partilharem uma aresta.



### Estratégia:

Conexão – a ponte

A estratégia da ponte consiste em colocar a peça seguinte deixando dois hexágonos intermédios livres de forma a permitir um avanço mais rápido. Se o adversário preencher um dos hexágonos livres, o outro jogador preenche o outro de forma a criar o caminho.



LuduScience, Ideias e Ciências, Lda  
4560-547 Penafiel, Portugal  
[www.luduscience.com](http://www.luduscience.com)



Não é recomendável para crianças menores de 3 anos.  
Not suitable for children under 3 years.  
No es conveniente para niños menores de 3 años.

