

SALTO DO CAVALO

Autor: Domingos Taipa.

Jogo: O Salto do Cavalo nasceu de um desafio lançado aos alunos da disciplina Desafios da Universidade Sénior de Penafiel em 2010/2011. O seu autor, Domingos Taipa, aluno da Universidade Sénior de Penafiel, em colaboração com a LuduScience desenvolveu um jogo matemático baseado no movimento da peça do cavalo do jogo do Xadrez. Este projecto é mais uma criação LuduScience que contou com a colaboração da Associação dos Cegos e Amblíopes de Portugal (ACAPO), da Associação para o Desenvolvimento Sócio-Cultural, Recreativo e Económico de Penafiel (ADISCREP) e com o Museu Municipal de Penafiel.

Material:

- Tabuleiro em forma de quadrado como o da figura abaixo, com 5 por 5 quadrados. O tabuleiro tem duas casas marcadas com uma cruz, que se encontram em cantos opostos, que representam os locais de partida de cada jogador.



- 2 Peças figurativas.



- 23 Peças circulares.



Número de jogadores: Dois.

Objectivo: Ser o último a realizar uma jogada, isto é, deixar o adversário sem possibilidade de jogar.

Regras:

1. O jogo inicia-se com as duas peças figurativas (ferraduras) colocadas nas casas marcadas por uma cruz, uma em cada casa. As peças circulares são partilhadas pelos jogadores.

2. Os jogadores decidem entre si quem começa a jogar.

3. Em cada jogada, o jogador move a sua peça formando um L, tal como a peça do cavalo do jogo do xadrez, isto é, move-se uma casa na horizontal e duas na vertical ou uma casa na vertical e duas na horizontal, em qualquer direcção. A este movimento damos o nome de «Salto do Cavalo».

Exemplo: Consideremos que uma das peças com ferradura se encontra no local a seguir representado.

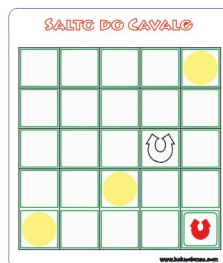
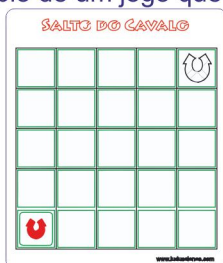


Ao realizar a jogada, o jogador, pode movimenta-la para qualquer um dos locais indicados com uma cruz preta.

4. Quando uma peça representativa da ferradura faz um movimento, uma peça circular ocupa o seu ponto de partida, bloqueando assim essa casa, não podendo ser ocupada novamente por nenhum dos jogadores.

5. O jogo termina, quando um dos jogadores não conseguir fazer mais saltos de cavalo. Uma vez que as peças circulares vão bloqueando a área de jogo.

Exemplo de um jogo que termina rápido.



A ferradura vermelha faz dois movimentos e após a jogada da ferradura preta, a vermelha não tem mais possibilidade de jogar, perdendo o jogo.

Observação: Uma vez colocadas peças partilhadas no tabuleiro, estas não podem ser retiradas nem substituídas durante o jogo.

Nota: Existe um jogo criado para computador, o “Joust”, que é análogo ao Salto de Cavalo do qual se desconhece o autor. Encontra-se na página da Web de Gerry Quinn Jogos Matemáticos.

“Inventar jogos que já foram inventados sucede com muita frequência” - como afirma Jorge Nuno Silva. Mas sempre que estamos a inventar jogos o processo de criação e desenvolvimento é único e dos mais construtivos em termos de raciocínio.

LuduScience, Ideias e Ciências, Lda
4560-547 Penafiel, Portugal

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.

