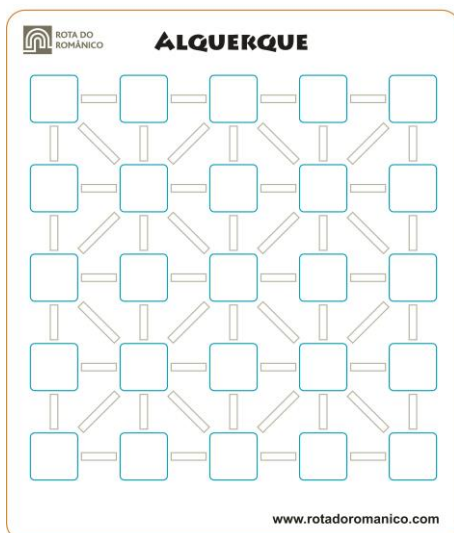


Jogo dos Polígonos Convexos

Material:

- Tabuleiro do jogo Alquerque;



- 24 peças do jogo Alquerque. 12 lisas e 12 perfuradas;



Número de grupos: Dois.

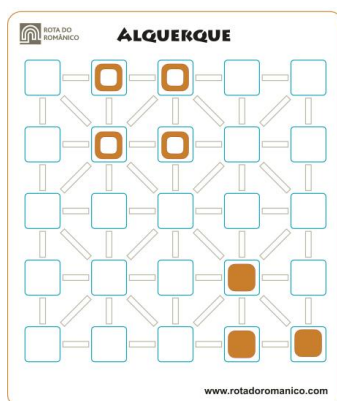
Objetivo:

Obter o maior número de pontos, vencendo o grupo que o conseguir. Caso fiquem com o mesmo número de pontos, considera-se o jogo empatado.

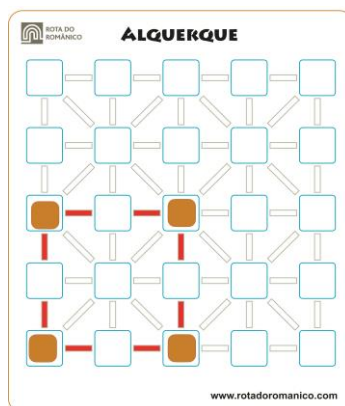
Regras:

1. O jogo inicia com o tabuleiro vazio e cada jogador fica com 12 peças, um com as lisas e o outro com as perfuradas.
2. Os jogadores decidem entre si quem inicia o jogo e jogam à vez.
3. Os jogadores vão colocando as suas peças no tabuleiro tentando formar polígonos convexos, em que as linhas representadas no tabuleiro representam os lados e as células os vértices dessas figuras. Podemos considerar duas versões:

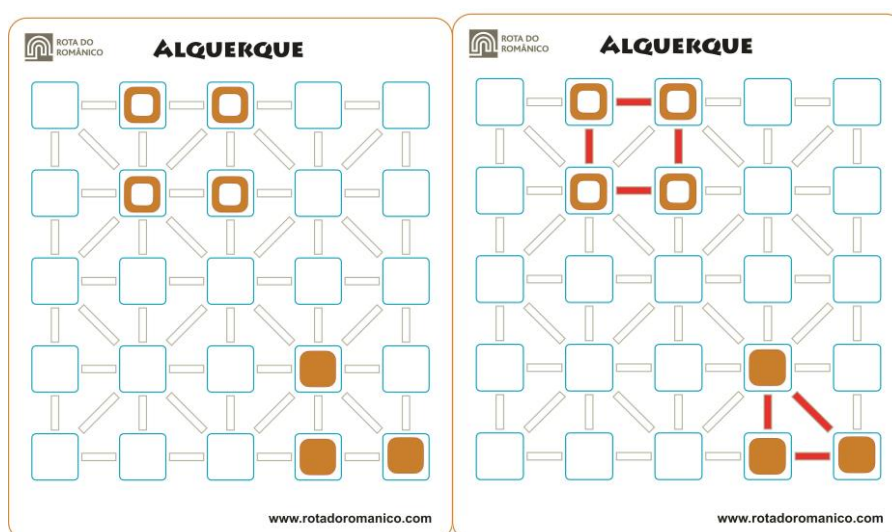
a. Só conta como polígono se os vértices estiverem de forma consecutiva. Por exemplo, na figura seguinte podemos ver um quadrado e um triângulo em que os seus vértices estão de forma consecutiva.



b. Contam polígonos em que os vértices não estejam de forma consecutiva. Na figura a seguir podemos ver um quadrado formado pelas quatro peças mas sem que elas se encontrem colocadas de forma consecutiva.



4. Cada polígono convexo vai valer tantos pontos quanto os seus vértices. Na figura seguinte podemos verificar que as peças lisas estão a formar um triângulo, enquanto que as peças perfuradas estão a formar um quadrado.



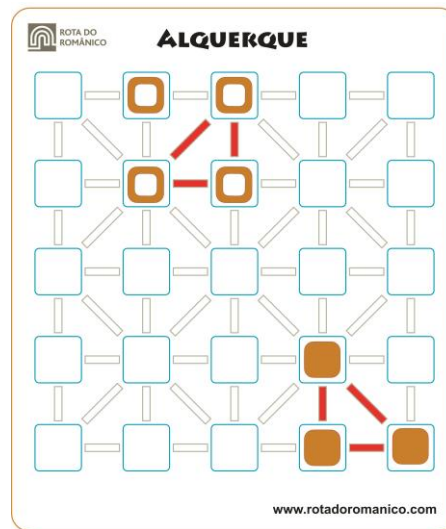
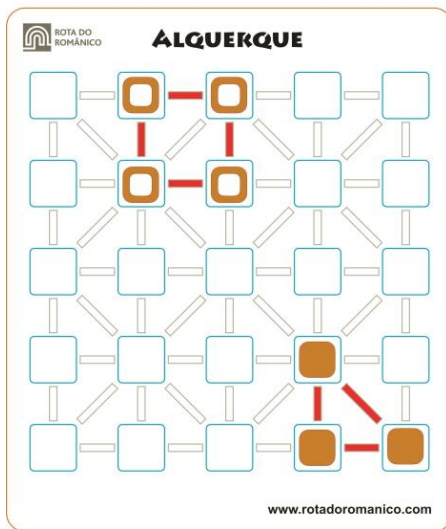
O jogador das peças lisas irá obter 3 pontos pelo triângulo, enquanto o jogador das peças perfuradas obterá 4 pontos pelo quadrado.

5. Após todas as peças colocadas no tabuleiro procede-se à contagem dos pontos. O jogador com maior pontuação vence.

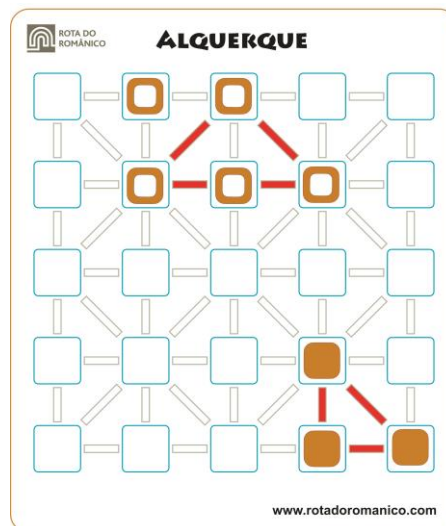
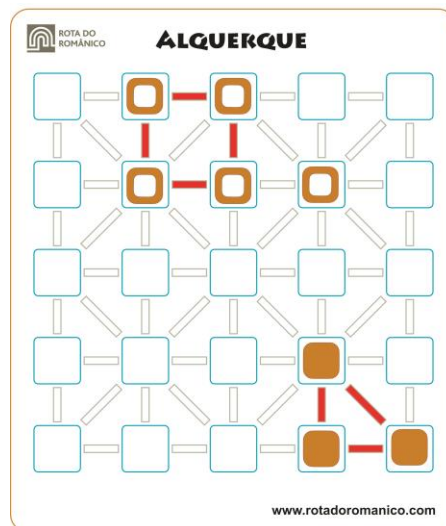
6. Um jogador ao contar os pontos das figuras não pode repetir os vértices, na totalidade de outra figura já contabilizada.

Exemplo:

• A seguir podemos observar uma situação em que o jogador das peças perfuradas tem formado um quadrado e ao mesmo tempo também um triângulo. Os vértices do triângulo fazem todos parte também do quadrado. Sendo assim, o jogador tem que optar pelo quadrado ou pelo triângulo, não podendo contabilizar as duas situações.



• Nesta segunda situação apesar de existirem vértices comuns nas duas figuras, existem também vértices que não pertencem simultaneamente às duas figuras e sendo assim, podem ser contabilizadas. O jogador das peças perfuradas contabilizaria 4 pontos pelo quadrado mais 3 pontos pelo triângulo.





Uma experiência
fundada na História.

Uma Rota fundada nas memórias do Românico, que convida a uma viagem inspiradora a lugares com História, junto de singulares conjuntos monásticos, igrejas, capelas, memoriais, pontes, castelos e torres senhoriais, amadurecida em terra forjada de verde, repleta de saberes e sabores – o Tâmega e Sousa.

Em Amarante, Baião, Castelo de Paiva, Celorico de Basto, Cinfães, Felgueiras, Lousada, Marco de Canaveses, Paços de Ferreira, Paredes, Penafiel e Resende descubra um excecional património românico, erguido entre os séculos XI e XIV.

Este legado transporta-o para a fundação da Nacionalidade e ilustra a importância do território do Tâmega e Sousa na história da nobreza e das ordens religiosas em Portugal.

Rota do Românico

Praça D. António Meireles, 45
4620-130 Lousada - Portugal
T +351 255 810 706 | + 351 918 116 488
rotadoromanico@valsousa.pt
www.rotadomanico.com

LuduScience®, Ideias e Ciências, Lda

Av. José Júlio, 63
4560-547 Penafiel - Portugal
T +351 961 029 700
luduscience@gmail.com
www.luduscience.com

