

ESTAROLAS

Autor: O jogo Estarolas foi inventado, em 2002, por Jorge Nuno Silva. Este professor da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa é doutorado em matemática pela UC de Berkeley e presidente da **Associação Ludus** (<http://ludicum.org>), organização vocacionada para a promoção dos aspectos culturais e recreativos da Matemática.

Jogo: O Estarolas é um jogo intelectual sem factor sorte e extremamente tático. Trata-se de um jogo de alinhamento, que se desenrola num tabuleiro onde é possível modificar as casas do tabuleiro o que lhe confere uma dinâmica e rapidez aliciante.

Material:

- 1 Tabuleiro em forma de losango como o da figura abaixo, com 9 casas lisas e 9 casas marcadas.
- 24 Peças (9 peças quadradas lisas, 9 peças quadradas marcadas, 3 peças redondas lisas e 3 peças redondas marcadas).

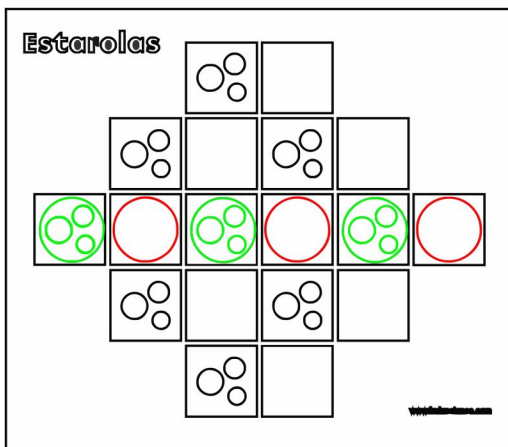


Número de jogadores: Dois.

Objectivo: Criar em primeiro lugar uma linha (horizontal, vertical ou diagonal), com as suas três peças.

Início do jogo: Um jogador fica com as peças lisas e o outro com as peças marcadas. As peças quadradas (lisas ou marcadas), servem para mudar a casa pretendida de lisa para marcada ou vice-versa. As 3 peças redondas (lisas ou marcadas), servem para se movimentar pelo tabuleiro.

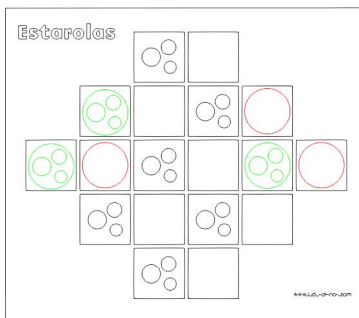
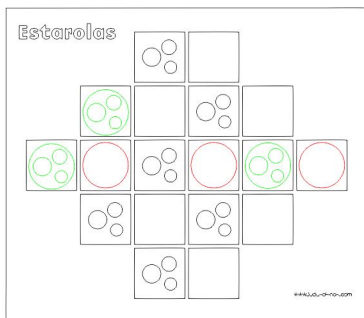
O jogo inicia-se com seis peças redondas em jogo, 3 de cada jogador, colocadas de forma alternada na linha horizontal das casas do meio como na imagem seguinte.



Regras: Os jogadores alternadamente efectuam uma jogada de cada vez. Em cada jogada, o jogador pode fazer um dos seguintes movimentos:

1. Mover, em qualquer dos sentidos, uma das suas peças para uma casa adjacente (na horizontal, vertical ou diagonal) que esteja vazia e que seja do mesmo tipo (as peças lisas só se podem movimentar em quadrados lisos e as peças marcadas só se podem movimentar em quadrados marcados).

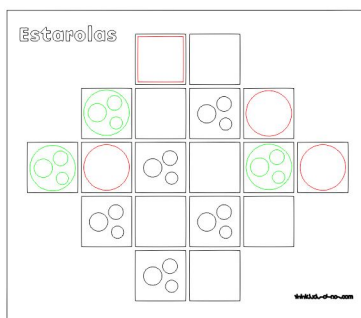
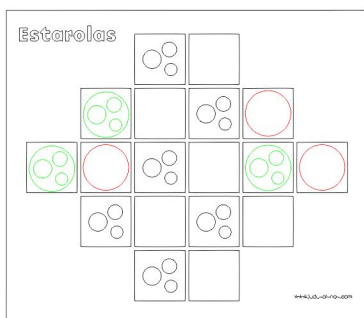
Exemplo:



Na primeira situação a peça verde desloca-se na diagonal para uma casa marcada e na segunda situação uma peça lisa move-se para uma casa lisa.

2. Trocar o tipo de casa, de lisa para marcada ou vice-versa, desde que o quadrado esteja vazio e não tenha sido alterado na jogada anterior pelo adversário.

Exemplo:



A casa marcada (que só podia ser ocupada por peça marcada) passou a ser uma casa lisa que posteriormente pode ser ocupada por peça lisa (neste caso o quadrado superior esquerdo).

Restrição: Se duas jogadas consecutivas forem de troca de tipo de casa, então a jogada seguinte tem que ser de movimento de uma peça. Por exemplo, se o jogador com as peças lisas alterar uma casa marcada para lisa e de seguida o jogador com as peças marcadas alterar uma casa para marcada, na próxima jogada o jogador com as peças lisas tem que movimentar uma das suas peças redondas.

As regras foram adaptadas de:

Neto, J. P., Silva, J. N., *Jogos Matemáticos, Jogos Abstractos*, RBA, 2008

LuduScience, Ideias e Ciências, Lda
4560-547 Penafiel, Portugal
www.ludusciencia.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.

