

LudusBraille

Autores: LuduScience e ACAPO – Delegação Porto.

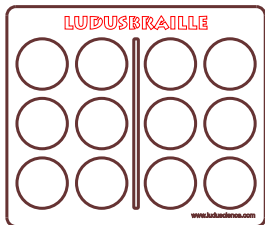
Jogo: Este é um jogo que se desenvolve num tabuleiro com 12 casas, sendo que cada bloco de 6 casas, duas colunas verticais e três linhas, representa uma célula Braille. No sistema Braille a célula Braille é o conjunto dos 6 pontos ou o espaço por eles ocupados. A combinação destes 6 pontos permite obter 63 símbolos os 64 caso se considere o espaço. Assim com este sistema podemos representar vários alfabetos, simbologia matemática ou mesmo lúdica.

Os pontos encontram-se dispostos da seguinte forma:

- Na coluna da esquerda de cima para baixo temos os pontos 1, 2 e 3 respetivamente;
- Na coluna da direita de cima para baixo temos os pontos 4, 5 e 6 respetivamente

Material:

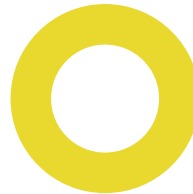
1 tabuleiro
retangular



9 peças
circulares



9 coroas
circulares



2 peças bónus
quadrangulares



Número de jogadores ou equipas: Dois

Objetivo: Ganha quem conseguir fazer uma sequência de três peças consecutivas seja na horizontal, vertical ou diagonal. As sequências podem ser três círculos, três coroas circulares ou três círculos com três coroas circulares.

Regras:

1. O jogo inicia com o tabuleiro vazio e as peças são partilhadas pelos jogadores, isto é, durante o jogo e na sua vez, o jogador pode utilizar todas as peças que se encontram no tabuleiro e fora deste.
2. É atribuída uma peça bónus (quadrangular) a cada jogador. O bónus, que só pode ser utilizado uma única vez, permite que o jogador que o usa retire, na sua vez de jogar, uma peça do tabuleiro, desde que não seja uma peça circular que se encontra no interior de uma coroa circular.
3. Na sua vez, cada jogador pode:
 - Colocar uma peça em jogo em qualquer uma das casas;
 - Mover uma peça coroa circular que já se encontra no tabuleiro;
 - Mover um círculo que já se encontra no tabuleiro desde que não se encontre acompanhado de uma coroa circular.
4. Nenhuma peça pode ocupar uma casa do tabuleiro com uma peça do mesmo tipo.
5. Cada jogador, na sua vez, não pode inverter um movimento de deslocamento de uma peça no caso do jogador adversário ter efetuado esse deslocamento no lance imediatamente anterior.