

3 Pontos e Quadrados

Material

- Folha de papel com o pontilhado da figura 1
- Um lápis

Objectivo

Obter o maior número de quadrados com o seu nome.

Regras

Alternadamente, cada jogador une dois pontos vizinhos com um segmento horizontal ou vertical. Quando um deles completa um quadrado, escreve a sua inicial no interior do quadrado e joga outra vez. Sempre que um jogador dispuser de uma jogada que fecha um quadrado, não é obrigado a fazê-lo.

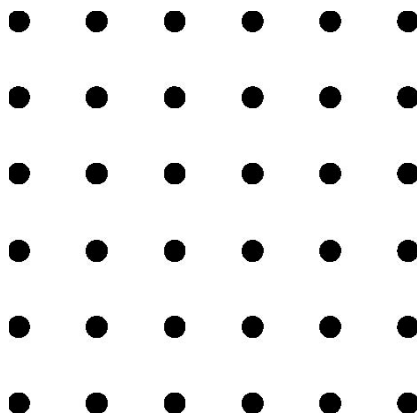


figura 1

No seguinte exemplo (figura 2) o primeiro jogador conseguiu fechar um quadrado (assinalando-o, por exemplo, com um “A”). Como deve voltar a jogar, tem a possibilidade de fechar mais três.

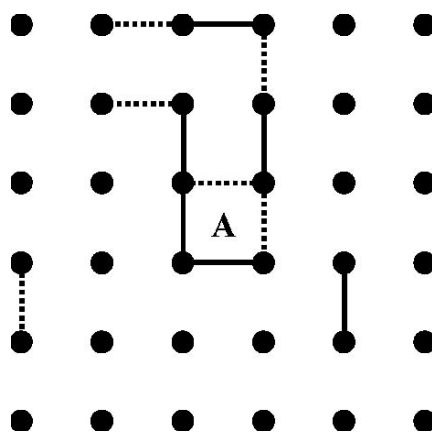


figura 2

Referências

- [1] E. Berlekamp, J. Conway, R. Guy, Winning Ways, A. K. Peters
- [2] E. Berlekamp, Dots-and-boxes: Sophisticated Child’s Play, A. K. Peters, 2000