

JOGOS MATEMÁTICOS

MALETA
PEDAGÓGICA

HEX (Autor: Piet Hein e John Nash)

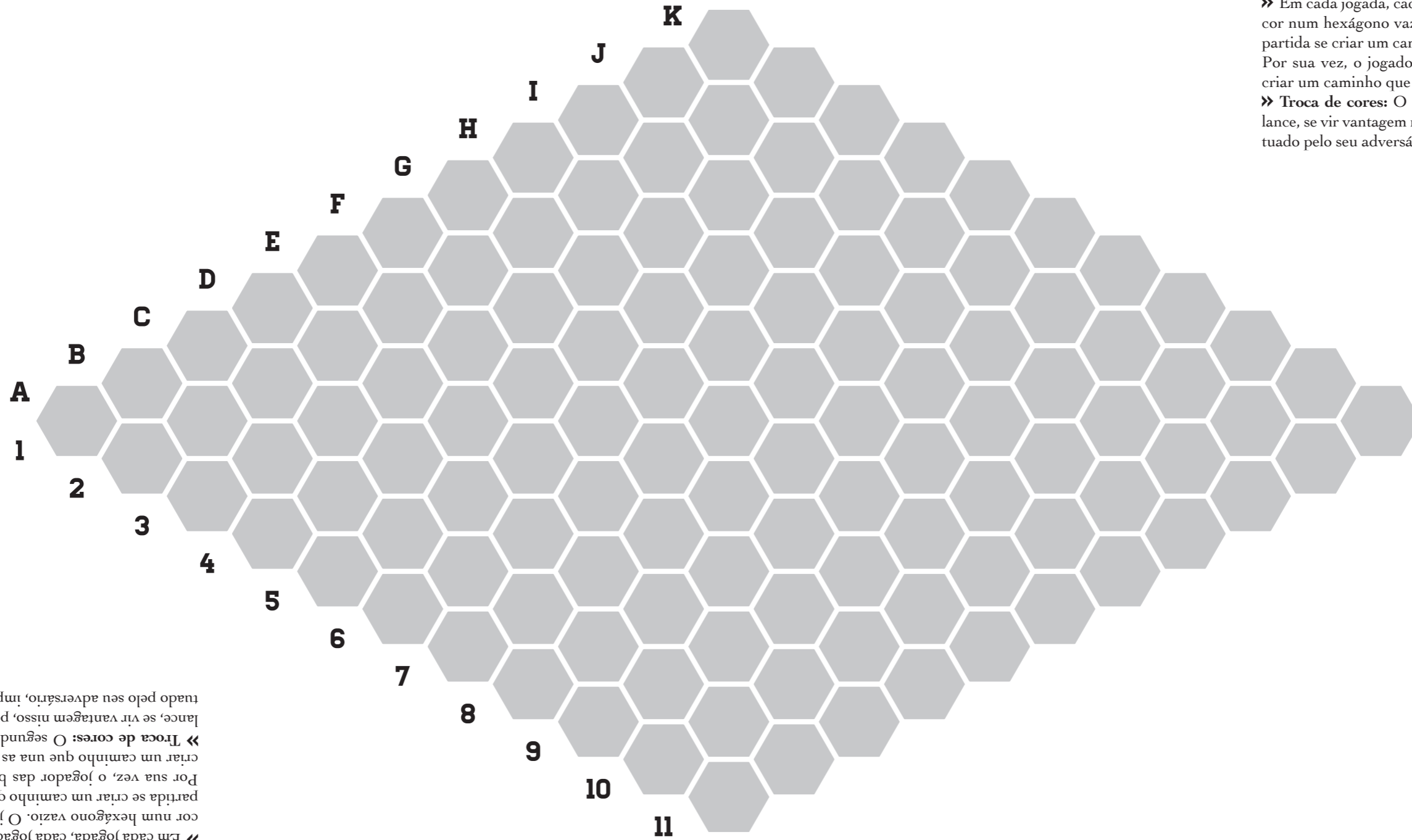
NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 100 peças, 50 de cada cor.

OBJECTIVO DO JOGO

Criar um caminho que una as duas margens da sua cor.

REGRAS

- » O jogo inicia-se com o tabuleiro inicialmente vazio;
- » Em cada jogada, cada jogador coloca uma peça da sua cor num hexágono vazio. O jogador das pretas ganha a partida se criar um caminho que una as margens negras. Por sua vez, o jogador das brancas ganha a partida se criar um caminho que una as margens brancas;
- » **Troca de cores:** O segundo jogador, no seu primeiro lance, se vir vantagem nisso, pode aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário, impondo troca de cores.



MALETA
PEDAGÓGICA

JOGOS MATEMÁTICOS



HEX (Autor: Piet Hein e John Nash)

NMR. DE PARTICIPANTES 2 jogadores
NMR. DE PEÇAS 100 peças, 50 de cada cor.

OBJECTIVO DO JOGO

Criar um caminho que una as duas margens da sua cor.

REGRAS

- » O jogo inicia-se com o tabuleiro inicialmente vazio;
- » Em cada jogada, cada jogador coloca uma peça da sua cor num hexágono vazio. O jogador das pretas ganha a partida se criar um caminho que una as margens negras. Por sua vez, o jogador das brancas ganha a partida se criar um caminho que una as margens brancas;
- » **Troca de cores:** O segundo jogador, no seu primeiro lance, se vir vantagem nisso, pode aproveitar o lance efectuado pelo seu adversário, impondo troca de cores.

