

BRINCADEIRA MATEMÁTICA

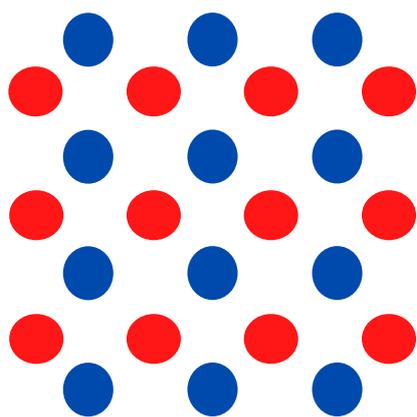


BRIDG-IT

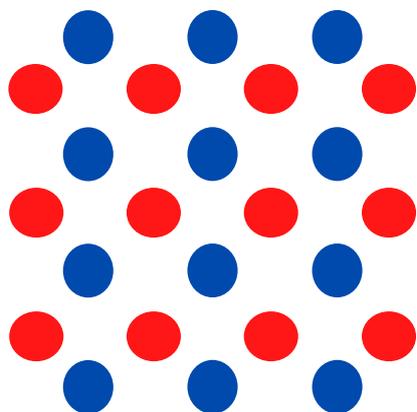


Este jogo foi inventado por David Gale, professor de matemática da Brown University, e foi comercializado sob o nome comercial de Bridg-It. Pode ser jogado em tabuleiros de vários tamanhos. A versão aqui explicada é fácil de jogar no papel, com lápis de duas cores diferentes. Se é mais divertido do que jogo da velha!

Suponha que que você tenha uma caneta azul e uma vermelha. Com a caneta azul, faça um retângulo de 12 pontos. Com a caneta vermelha, adicione mais 12 pontos como mostrado na figura abaixo. Esta figura é tabuleiro em que o jogo é jogado.



Tabuleiro 1



Tabuleiro 2

Um jogador é o azul e o outro o vermelho. O primeiro jogador desenha uma linha horizontal ou vertical que conecta dois pontos adjacentes de sua própria cor. Então o outro jogador faz a mesma coisa, conectando dois pontos adjacentes de sua cor. Eles se revezam fazendo isso. Azul tenta formar um caminho contínuo de linhas da linha superior de pontos azuis para a linha inferior. O caminho não precisa ser reto; ele pode torcer de qualquer maneira, desde que conecte lados opostos do tabuleiro. Vermelho tenta formar um caminho semelhante da coluna esquerda de pontos vermelhos para a coluna de pontos vermelhos na extremidade direita. Cada um, é claro, também usa suas linhas para bloquear o caminho do outro jogador. O primeiro jogador a completar seu caminho é o vencedor. A figura abaixo mostra o final de um jogo. Vermelho (cujas linhas são mostradas como pontilhadas) ganhou.

O jogo não pode terminar empatado. Quem tem a certeza de ganhar se jogar racionalmente, o primeiro jogador ou o segundo jogador?

