

Será que é um quadrado? Será que é um número primo? Quer saber quem é? Então entre nesse jogo, em que as perguntas só podem ser respondidas com sim ou não.

Informações:

Número de jogadores: 2

Duração: 15 min

Assuntos matemáticos: Operações com números inteiros (adição, subtração, multiplicação, divisão, potenciação, radiciação), Ângulos notáveis, Polígonos (retângulo, quadrado, circunferência, triângulo), Números primos e compostos.

Designer: Maurílio Almeida Zen e Valentim, Carlos Henrique Pereira Dias

Uma produção do projeto Matemática e Jogos da UFJF

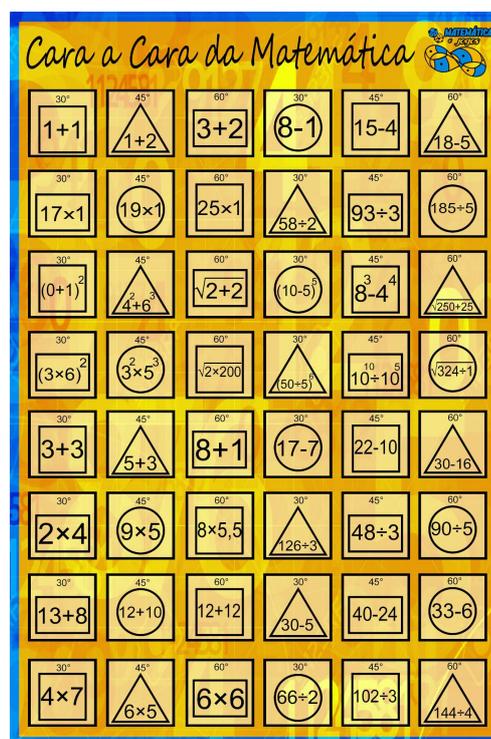
Componentes:

- 48 Cartas de figura;
- 94 grãos de feijão (47 para cada jogador);
- 2 Tabuleiros Iguais

Objetivo do Jogo:

Cada jogador irá fazer perguntas para o adversário sobre as figuras do tabuleiro.

Ganha o jogo quem descobrir a figura do adversário.



Regras:

- Cada jogador recebe um tabuleiro.
- Cada jogador pega uma carta do baralho sem deixar o jogador adversário ver.
- O objetivo de cada jogador é descobrir a carta que está na mão do adversário.
- O jogador que inicia a partida deve fazer uma pergunta para seu adversário.
- A pergunta deve ser relacionada com as características das figuras;
Por exemplo, você pode perguntar se a carta possui um triângulo, ou um quadrado, ou se tem uma soma, um ângulo etc;
- A resposta do adversário deve ser apenas “Sim” ou “Não”;
Se a resposta do adversário for “Não”, o jogador coloca, no seu tabuleiro, grãos de feijão sobre as figuras da sua pergunta;
Se a resposta do adversário for “Sim”, o jogador coloca, no seu tabuleiro, grãos de feijão sobre as figuras que não correspondem à sua pergunta;
- Caso um jogador não tente descobrir a carta do adversário, será a vez do próximo jogador.
- O jogador pode, a qualquer momento de sua vez, descobrir qual é a figura que está na mão do adversário.
- Caso o jogador erre a carta do adversário, ele perde o jogo;
- Ganha o jogador que descobrir a carta do adversário;
- No final do jogo os jogadores devem mostrar suas figuras para a conferência.

Como jogar:

- 1) Embaralhe as cartas;
- 2) Cada jogador retira uma carta sem que o adversário veja e pega um tabuleiro;
- 3) Escolha qual dos jogadores irá começar;
- 4) Faça apenas uma pergunta para seu adversário;

Exemplos:

- 1) É um triângulo?
- 2) Tem uma multiplicação?

Podendo acontecer:

Se a resposta do adversário for “Não”, o jogador coloca, no seu tabuleiro, grãos de feijão sobre as figuras da sua pergunta;

Se a resposta do adversário for “Sim”, o jogador coloca, no seu tabuleiro, grãos de feijão sobre as figuras que não correspondem à sua pergunta;

- 5) Você pode adivinhar a figura do seu adversário, mas cuidado: caso você erre, perderá o jogo;
- 6) Passe a vez para o adversário;
- 7) Assim repetindo os passos 4,5 e 6, acaba o jogo quando um dos jogadores acertar ou errar a carta do adversário;