



HISTÓRIA

Em 1535 houve uma disputa matemática entre António Maria Fior e Niccolò Fontana, conhecido como Tartaglia. Estes confrontos intelectuais eram frequentes na época e era importante para a permanência de um matemático numa cátedra, pois dependia de seu bom desempenho nesses encontros. Cada um dos adversários propôs ao outro uma lista de problemas e foi combinado que o perdedor deveria dar um prêmio ao ganhador. Tartaglia preparou questões variadas, mas todos os problemas propostos por Fior implicavam equações do tipo $X^3 + aX = b$, em que só quem sabia resolver problemas desse tipo eram Scipione del Ferro e seus dois discípulos Annibale della Nave e Fior. Porém Tartaglia conseguiu descobrir o método de resolução de tais equações e, na hora do confronto, verificou-se que Tartaglia tinha resolvido todas as questões propostas por Fior, enquanto este não tinha conseguido resolver a maioria das questões submetidas por Tartaglia. Então Tartaglia foi o vencedor, mas renunciou ao prêmio.

Depois de alguns anos, em 1540, Fior desafia Tartaglia novamente, mas dessa vez quem irá participar serão os discípulos de cada um dos matemáticos, para assim acabar com a disputa de uma vez por todas.

INFORMAÇÕES

Número de jogadores: 4 a 8 jogadores.

Duração: 15 min.

Assuntos Matemáticos: Formas Geométricas, Nomes de Matemáticos mais famosos (por exemplo: Pitágoras), Números Naturais, Inteiros, Reais, Ângulos, Seno, Cosseno, Tangente, Números Primos, Potência, Raiz, Conjuntos, Matriz.

Designer: Maurílio Almeida Zen e Valentim

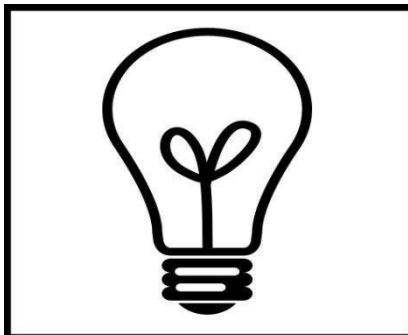
Uma produção do projeto Matemática e Jogos da UFJF

Baseado no jogo de tabuleiro Código Secreto, desenvolvido pelo designer Vlaada Chvátil, publicado no Brasil pela editora Devir Brasil, originalmente publicado na República Tcheca pela Czech Games.

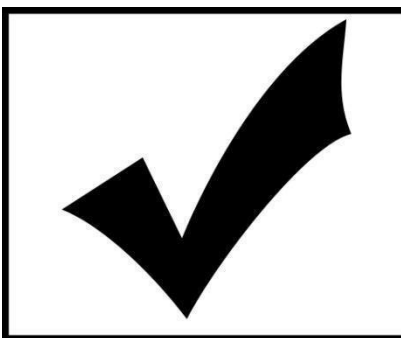
COMPONENTES

✓ 200 Cartas de Assuntos Matemáticos;

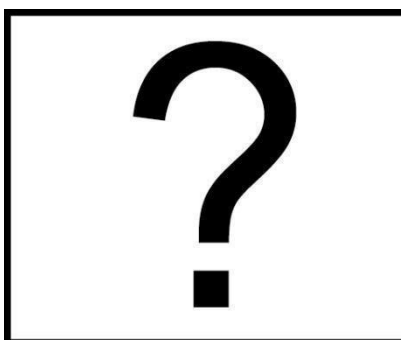
✓ 8 Cartas Lâmpada;



✓ 8 Cartas Acerto;

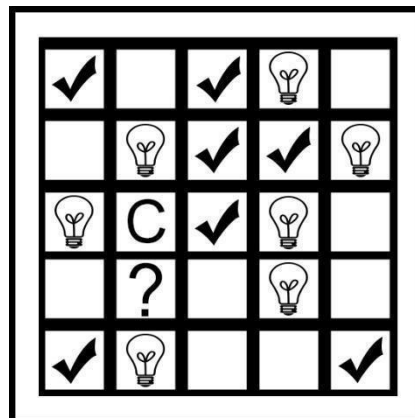


✓ 1 Carta Interrogação;



- ✓ 100 Cartas de Localização.

Exemplo de Carta Localização:



Onde C depende de quem for começar:

- 1) Se for a equipe Azul que começa então o C vai ser da equipe Azul, ou seja, C será a localização de uma Carta Acerto.
- 2) Se for a equipe Vermelha que começa então o C vai ser da equipe Vermelha, ou seja, C será a localização de uma Carta Lâmpada.

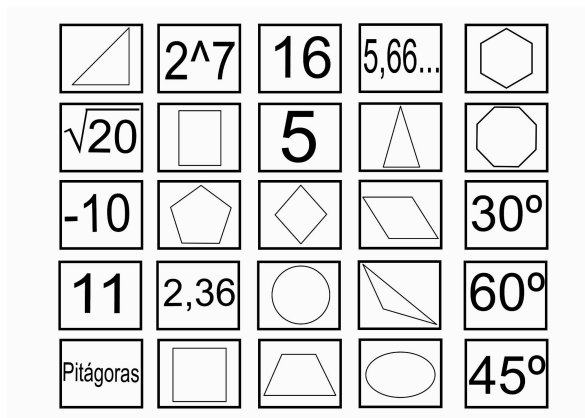
OBJETIVO DO JOGO

Divididos em duas equipes, os Discípulos liderados pelo Matemático irão descobrir onde estão todas as Cartas da sua equipe, que representam o conhecimento passado por ele.

REGRAS

- ✓ Os jogadores serão divididos em duas equipes;
- ✓ Cada equipe deve escolher um jogador para ser o Matemático;
- ✓ Os demais jogadores serão os Discípulos;
- ✓ A equipe Vermelha é liderada pelo Matemático Fior;
- ✓ A equipe Azul é liderada pelo Matemático Tartaglia;
- ✓ O objetivo do time Vermelho é encontrar todas as Cartas Lâmpada escondidas no tabuleiro;
- ✓ O objetivo do time Azul é encontrar todas as Cartas Acerto escondidas no tabuleiro;

- ✓ O tabuleiro do jogo será constituído por 25 Cartas de Assuntos Matemáticos na forma de um quadrado de 5 Cartas por 5 Cartas. Exemplo:



- ✓ O Matemático da equipe inicial escolhe uma Carta de Localização, que será dividida com o Matemático da equipe adversária;
- ✓ Os Matemáticos devem localizar onde estão as cartas do seu objetivo, no tabuleiro, na Carta de Localização;
- ✓ O Matemático irá dar uma dica para seus Discípulos, descobrirem a localização das Cartas da sua equipe;
- ✓ A dica do Matemático é composta por **UMA PALAVRA** e **UM NÚMERO**. A **PALAVRA** estará relacionada com uma ou mais Cartas de Assuntos Matemáticos do tabuleiro. O **NÚMERO** indicará a quantidade de Cartas de Assuntos Matemáticos do tabuleiro que são relacionadas com a **PALAVRA**;

Você não pode usar as palavras ou os nomes das figuras que estão visíveis na mesa como dica, por exemplo enquanto Pitágoras estiver na mesa, não se pode usar a palavra Pitágoras;



O número dito após sua pista não pode ser usado como uma pista;
 Pode-se dizer palavras compostas com hífen, por exemplo micro-ondas;

- ✓ Os Matemáticos não podem falar nada que ajude sua equipe a descobrir a Carta Lâmpada ou Acerto, além da dica;
- ✓ Os Discípulos ao receberem a dica devem entrar em consenso para indicar qual/quais Cartas de Assuntos Matemáticos do tabuleiro estão relacionadas com a mesma;
 - Caso os Discípulos tenham dúvida, poderão optar por não indicar as cartas ou indicar um número menor de cartas relacionadas a dica;
 - A dica que foi usada parcialmente ou não foi usada, poderá ser utilizada em uma próxima rodada, desde que a dica da rodada atual for concluída.
- ✓ Se os Discípulos acertarem todas as cartas relacionadas a dica, a vez passa para a equipe adversária;
- ✓ Caso os Discípulos escolham uma Carta que não há nada ou uma Carta do time adversário a rodada termina neste momento, ou seja, a equipe perde o direito de encontrar as outras cartas relacionadas a dica, e a vez passa para o adversário;
 - Se escolherem a Carta do outro time, esta conta como pontuação para a outra equipe;
- ✓ Caso os Discípulos escolham a Carta Interrogação o jogo termina e a equipe adversária é a vencedora;
- ✓ Quando a partida passa para a equipe adversária do Matemático inicial, repete-se todo o processo descrito, até a vez passar para a equipe adversária. Este processo ocorre até a partida acabar;
- ✓ O jogo termina quando uma das equipes encontra todas as suas cartas, tornando-se esta equipe vencedora, ou quando indicam a Carta Interrogação e a equipe adversária é a vencedora.

GUIA DE AÇÕES

Matemáticos:

Os Matemáticos terão apenas uma Carta Localização que será dividida entre eles.

O Matemático irá colocar a Carta Lâmpada ou Acerto da equipe e a Carta Interrogação, quando um dos locais já pré-determinados pela Carta Localização for escolhido por sua equipe.

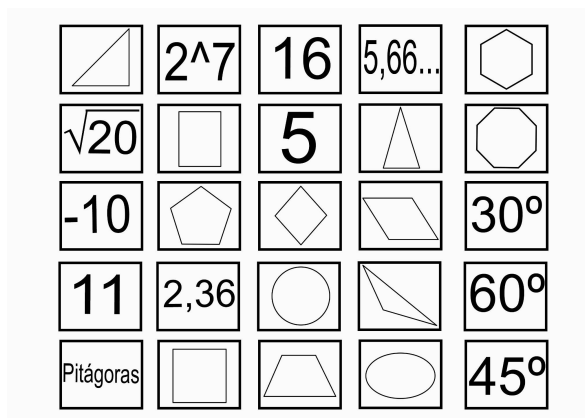
Quando os Discípulos escolherem um local do tabuleiro onde não há nada na Carta Localização, o Matemático irá retirar a Carta de Assuntos Matemáticos da mesa referente aquela posição.

Discípulos:

Após receberem a dica do Matemático da equipe, os Discípulos determinarão a posição da carta da sua equipe. Após todos da equipe decidirem onde está a carta da sua equipe, indicarão ao Matemático que escolheram tal Carta de Assuntos Matemáticos da mesa.

Preparação:

- 1) Escolha 2 pessoas para serem os Matemáticos, um para a equipe Azul e outro para a equipe Vermelho;
- 2) Separe de forma igual os jogadores;
- 3) Pegue 25 Cartas de Assuntos Matemáticos e posicione na forma de um quadrado de 5 Cartas por 5 Cartas; Exemplo:



- 4) Um dos Matemáticos irá pegar uma Carta de Localização e os dois irão dividir essa Carta Localização;
- 5) Escolha quem vai começar. A equipe que começar terá 8 Cartas para encontrar enquanto a outra equipe terá apenas 7.

COMO JOGAR

1. Divida as pessoas em 2 times;
2. Escolha quem vai ser o Matemático de cada time;
3. Embaralhe as Cartas de Localização;
4. Escolha qual time irá começar;
5. O Matemático que for começar retira a Carta Localização que será utilizada pelos Matemáticos;
6. O Matemático fala para os seus Discípulos a dica;
7. Os Discípulos irão conversar entre si e decidir qual Carta que irão escolher;
8. Os Discípulos escolhem a Carta;
9. O Matemático coloca a carta da sua equipe, ou a Carta Interrogação, ou simplesmente retirar a Carta do assunto Matemático;
10. Quando passar a vez, o Matemático da outra equipe irá pegar a
11. Carta Localização do Matemático da outra equipe;
12. Assim repetindo os passos 6,7,8,9 e 10;
13. O jogo acaba no momento em que uma das duas equipes acertem todas as Cartas da sua equipe ou a carta escolhida for a Carta Interrogação.