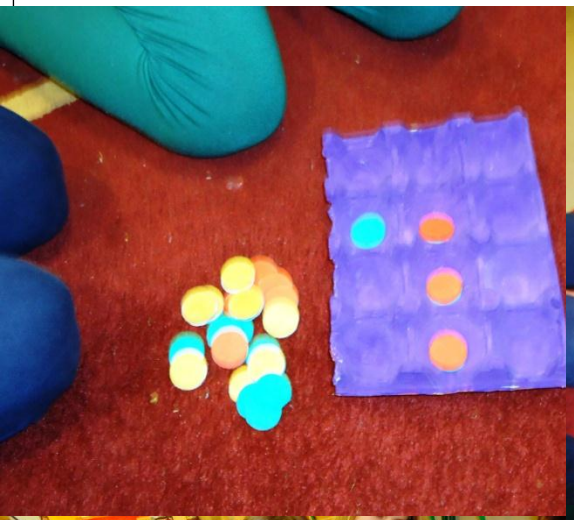
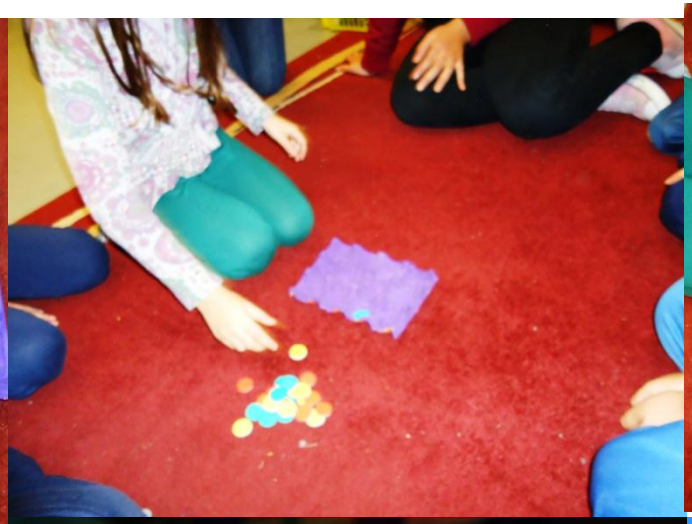
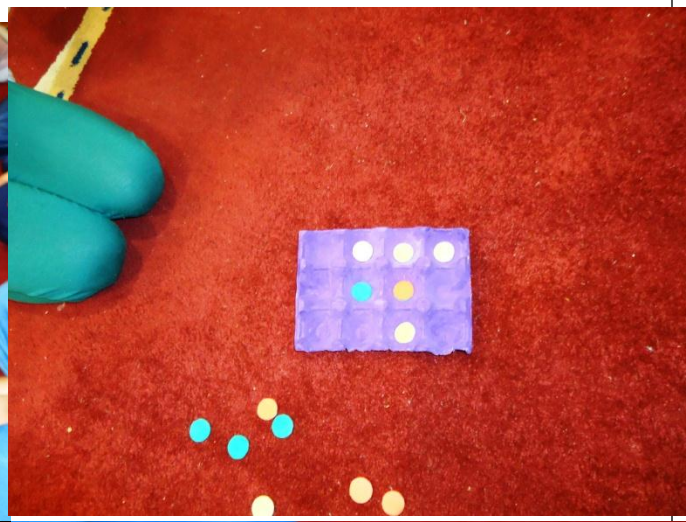
Semáforo

- **Quando surgiu?** Foi inventado pelo matemático Alan Parr em 1998.

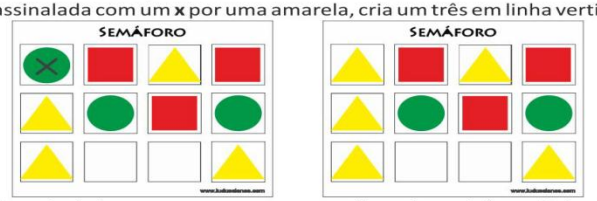
Semáforo

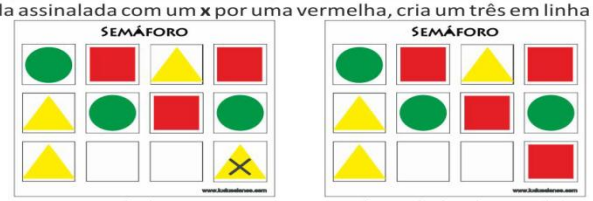
Semáforo

As seguintes figuras mostram três possibilidades de vitória imediata:

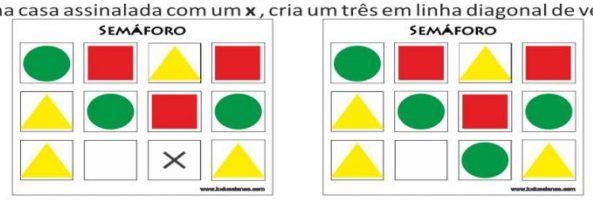
1. Substituir a peça verde assinalada com um **x** por uma amarela, cria um três em linha vertical de amarelos;



2. Substituir a peça amarela assinalada com um **x** por uma vermelha, cria um três em linha diagonal de vermelhos;

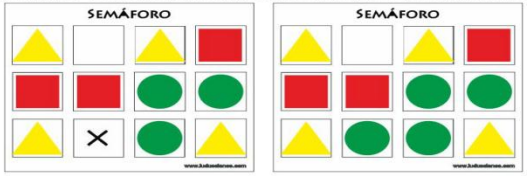


3. Largar uma peça verde na casa assinalada com um **x** , cria um três em linha diagonal de verdes.

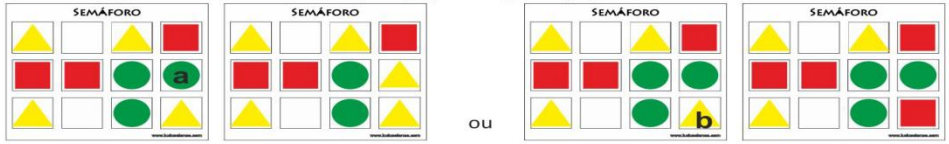


O exemplo seguinte é de um fim de partida. Se analisarmos o tabuleiro, verificamos que já só restam duas opções de jogada que não levam à derrota imediata:

(a) Largar uma peça verde na casa assinalada com um **x**;



(b) Substituir a peça verde assinalada por um **a** ou a amarela assinalada por um **b**. Ao jogar numa dessas opções, o adversário joga na outra. Isto significa que o jogador seguinte já perdeu.



As regras foram adaptadas de:

Neto, J. P., Silva, J. N., Jogos Matemáticos, Jogos Abstractos, RBA, 2008

LuduScience, Ideias e Ciências, Lda
4560-547 Penafiel, Portugal
www.luduscience.com

Não é recomendável para crianças menores de 3 anos.
Not suitable for children under 3 years.
No es conveniente para niños menores de 3 años.

Semáforo

Semáforo