

★ JOKER



## Baralho

### *Jogos com Papel e Lápis*

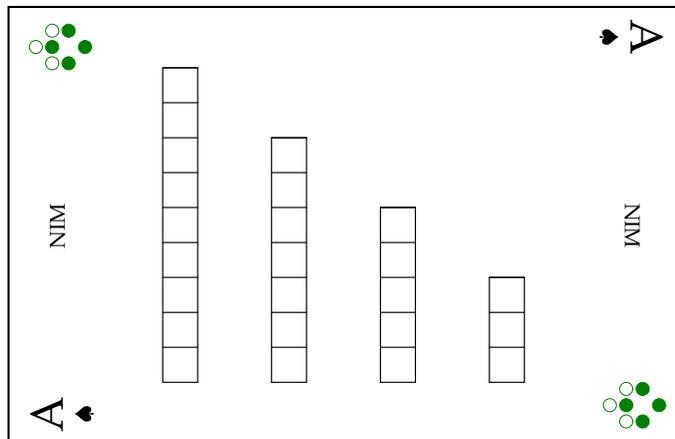
Alda Carvalho  
Carlos Pereira dos Santos  
João Pedro Neto  
Jorge Nuno Silva

© **Associação Ludus**  
<http://ludicum.org>

2010



★ JOKER



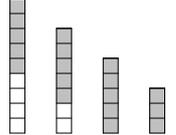


**Objectivo**  
Ser o último a jogar.



**Regras**  
Neste baralho este jogo utiliza quatro colunas de quadrados (com 9, 7, 5 e 3 quadrados respectivamente). Na sua vez, cada jogador tem de pintar um certo número de quadrados de uma das colunas à sua escolha desde que estes estejam disponíveis (isto é, ainda estejam por pintar). O número de quadrados a pintar é escolhido pelo jogador na sua vez de jogar.



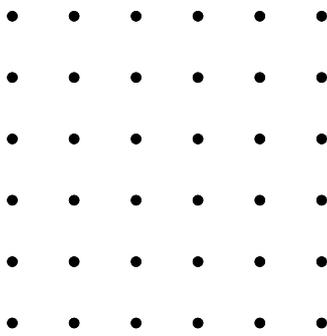


No exemplo à esquerda, quem for jogar tem uma boa opção: pintar dois quadrados da coluna mais à esquerda. Essa opção permite manter a simetria, repetindo daí para a frente todas as jogadas do adversário.





PONTOS E QUADRADOS





PONTOS E QUADRADOS



PONTOS E QUADRADOS

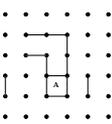
**Objectivo**  
Ganha o jogador com mais quadrados com o seu nome.

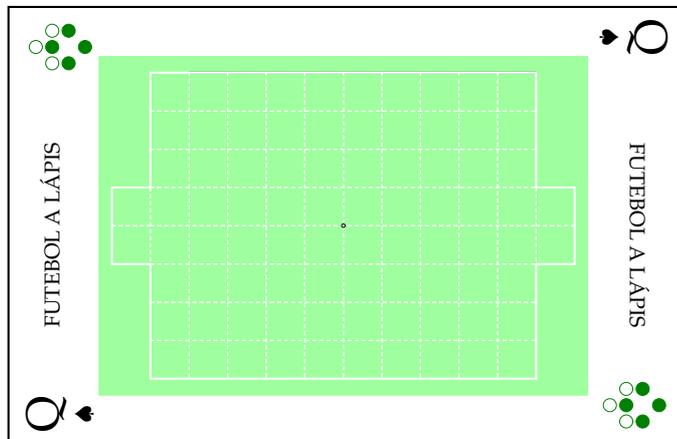
**Regras**  
Na sua vez, cada jogador une dois pontos vizinhos com um segmento horizontal ou vertical. Quando um deles completa um quadrado, marca-o com a sua inicial e joga de novo. Se um jogador dispuser de uma jogada para fechar um quadrado não é obrigado a fazê-lo.



PONTOS E QUADRADOS

No diagrama seguinte, o jogador A fechou um quadrado (assinalando-o com um "A"). Como deve voltar a jogar, tem a possibilidade de fechar mais três:





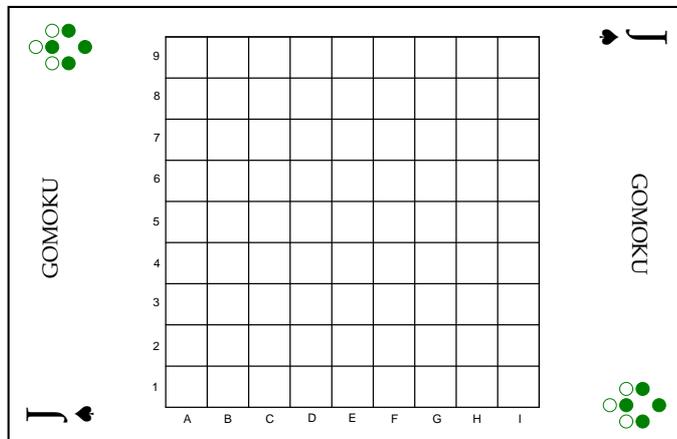
**Objectivo**  
 Cruzar a linha de golo adversária ou impedir o adversário de jogar.

**Regras**  
 A bola começa no ponto central, circula nos pontos de intersecção existentes no campo e, na sua vez, é "rematada" por cada jogador. Os remates são feitos unindo o ponto onde se encontra a bola com um ponto vizinho (na diagonal, horizontal ou vertical). Um remate nunca pode ser efectuado sobre a fronteira do campo nem ao longo de um segmento que já tenha sido marcado.

Quando um remate termina sobre a fronteira do campo ou sobre uma extremidade de um segmento que já tenha sido marcado, o jogador joga novamente criando um remate múltiplo.

simples

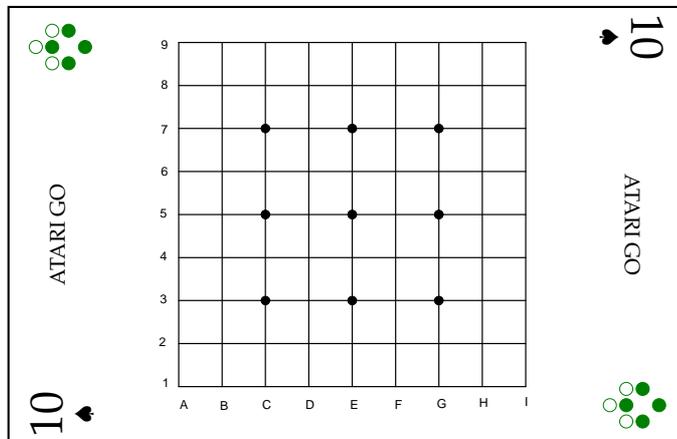
múltiplo



**Objectivo**  
 Ganha o jogador que conseguir criar uma linha (horizontal, vertical ou diagonal) com exactamente cinco peças da sua cor.

**Regras**  
 Começam as Negras, colocando uma peça no quadrado central. Na sua vez, cada jogador coloca uma peça da sua cor num quadrado vazio.

No diagrama à direita, as Negras poderiam colocar uma peça em C7. Este lance provocaria uma dupla ameaça.





**Objectivo**  
Ser o primeiro a capturar uma ou mais peças do adversário.



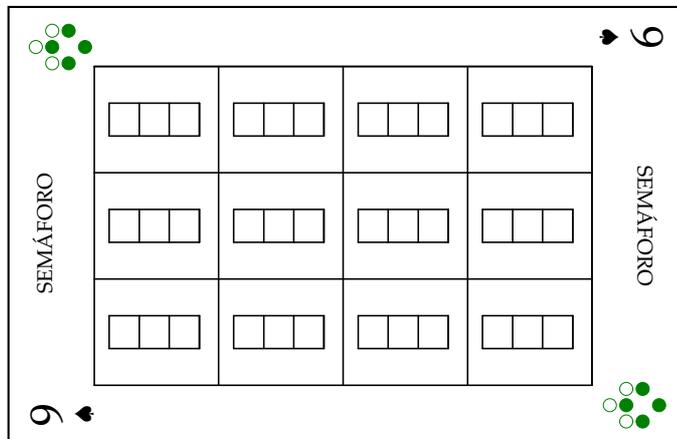
**Regras**  
Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça da sua cor numa intersecção vazia. Começam as Negras.  
As peças que se tocam na vertical ou horizontal são consideradas parte de um mesmo grupo. Um grupo não é capturado enquanto for adjacente a uma intersecção vazia. De notar que o próprio jogador pode causar a captura das suas próprias peças (perdendo, neste caso, a partida).



**No diagrama seguinte, jogar numa qualquer das intersecções [a] permite às Brancas capturar um dos grupos negros e, assim, vencer a partida.**











**Objectivo**  
 Ganha o jogador que conseguir realizar um 3-em-linha de peças da mesma cor na vertical, horizontal ou diagonal.

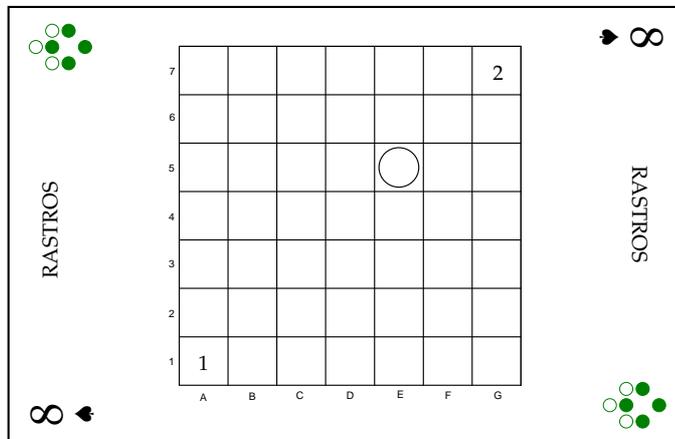
**Regras**  
 Cada jogador, na sua vez, pode:

- colocar uma peça verde numa casa vazia;
- transformar uma peça verde numa peça amarela;
- transformar uma peça amarela numa peça vermelha.

Aqui uma peça verde corresponde a , uma peça amarela a  e uma peça vermelha a .

Na seguinte posição, o próximo jogador ganha a partida se realizar um 3-em-linha amarelo na primeira coluna da esquerda (substituindo a peça verde por uma amarela).

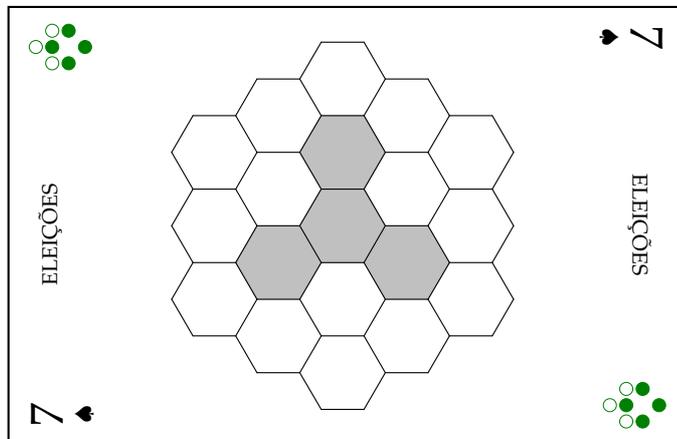


**Posição inicial:** A peça branca começa em E5. As casas marcadas com [1] e [2] são as casas finais do primeiro e segundo jogador, respectivamente.

**Objectivo**  
Um jogador ganha se a peça branca atingir a sua casa final ou se for capaz de bloquear o adversário, impedindo-o de jogar.

**Regras**  
Cada jogador, na sua vez, desloca a peça branca para um quadrado vazio adjacente. A casa onde se encontrava a peça branca recebe uma peça negra. As casas que recebem peças negras não podem ser ocupadas pela peça branca.

No diagrama mostram-se as primeiras jogadas de uma partida (E5-D4, D4-D5, D5-C6, e C6-D7).



**7** ♣

**ELEIÇÕES**  
Bill Taylor

**Objectivo**  
Dominar a maioria das direcções.

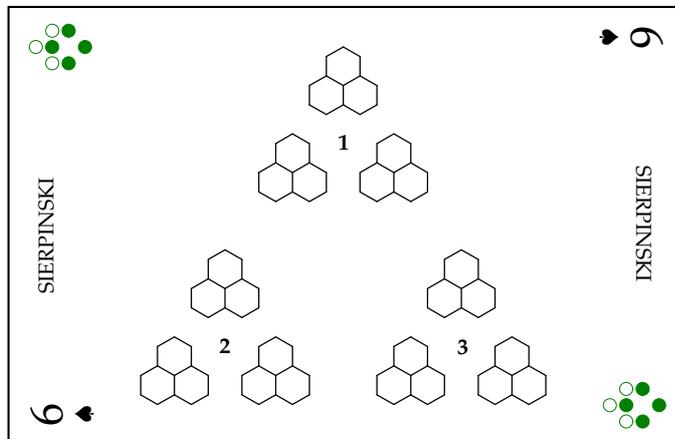
**Regras**  
Cada jogador, na sua vez, larga peças suas em hexágonos vazios. O número de peças largadas é dado pela sequência 1,2,1,1,2,1,1,2,1... Começam as Negras.

Os tabuleiros hexagonais possuem três direcções: vertical e duas diagonais (chamemos a uma diagonal positiva e à outra diagonal negativa). Cada direcção é composta por um número ímpar de linhas, i.e., existem 5 linhas verticais, 5 diagonais positivas e 5 diagonais negativas. Cada linha é composta por exactamente 3 hexágonos (não se joga nos hexágonos cinzentos). Tudo no tabuleiro é ímpar: hexágonos por linha, linhas por direcção, número de direcções.

Um jogador domina uma linha se tiver uma maioria de peças suas nessa linha. Um jogador domina uma direcção se tiver uma maioria de linhas nessa direcção.

**7** ♣

**ELEIÇÕES**  
Bill Taylor

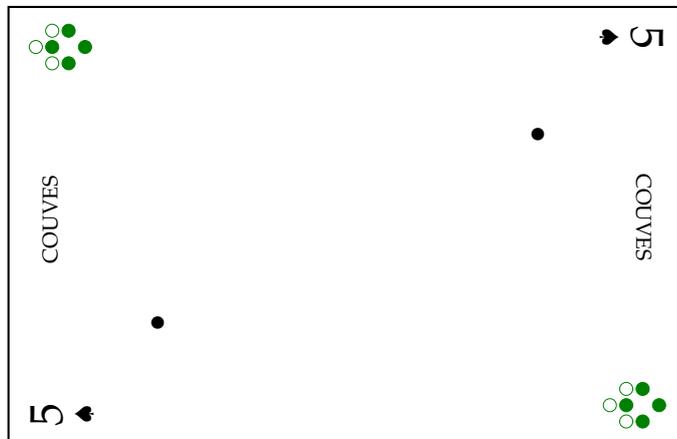


**Objectivo**  
 Dominar pelo menos dois dos triângulos maiores.

**Regras**  
 Os jogadores colocam, alternadamente, peças da sua cor em hexágonos vazios. O número de peças jogadas segue a sequência 1, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 2, 1... Começam as Negras.

Um jogador domina um triângulo menor, i.e., um , se lá estiver uma maioria de peças suas. Um jogador domina um triângulo maior se dominar a maioria dos respectivos três triângulos menores.

No diagrama observa-se uma posição onde as são as Negras a jogar e podem ganhar a partida. As Brancas dominam o triângulo maior 2, mas as Negras, para além de dominarem o triângulo maior 3, podem dominar no próximo lance o triângulo maior 1.





**5** ♠

**COUVES**

John Conway & Michael Paterson

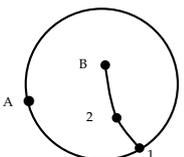


**5** ♣

**Objectivo**  
Ser o último a jogar.

**Regras**  
O jogo inicia-se com um certo número de pontos num papel (no caso da carta 5♣, dois pontos). Cada jogada consiste em unir dois desses pontos (ou um ponto a si mesmo) por uma linha curva que não passe por nenhum outro ponto. Para além disso, é obrigatório marcar um novo ponto sobre a curva traçada. Cada ponto só pode pertencer, no máximo, a três curvas.

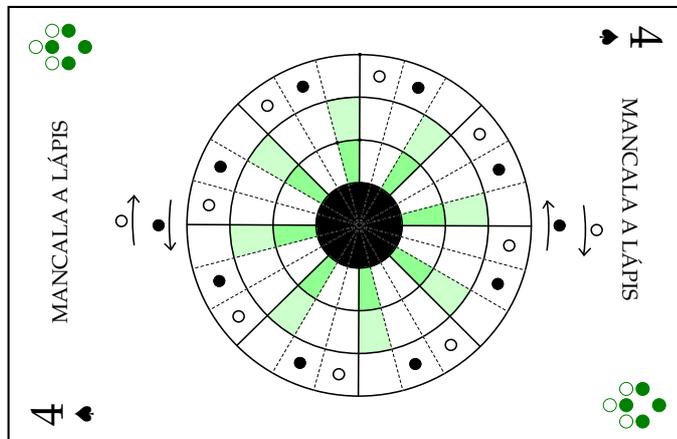
A partir dos pontos iniciais A e B, um jogador ligou A a A e introduziu 1, o outro ligou 1 a B e Introduziu 2.



**COUVES**

John Conway & Michael Paterson





**4** ♠

**MANCALA A LÁPIS**

**Objectivo**  
No final, somar mais pontos do que o adversário.

**Regras**  
O tabuleiro tem 8 sectores com 3 linhas de 3 células. Cada célula poderá conter, no máximo, uma bola.

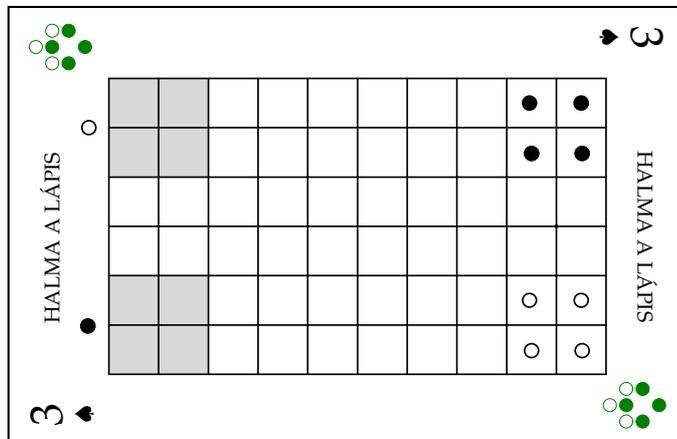
Os sectores serão preenchidos como se mostra na figura. Após a posição inicial, os jogadores colocam, à vez, mais duas bolas da sua cor em sectores à sua escolha.

Começando as Negras, os jogadores jogam (semeiam) em sentidos opostos. Em cada semear, o jogador escolhe um sector que tenha bolas da sua cor, conta-as, e desenha-as uma a uma, no seu sentido, nos sectores seguintes (uma por sector).

No final, as bolas nas últimas células das segundas linhas contam 1 ponto e nas últimas das terceiras linhas contam 2.

**MANCALA A LÁPIS**

Walter Joris



**HALMA A LÁPIS**  
Walter Joris

**Objectivo**  
Colocar 3 peças na sua área cinzenta (quadrado  $2 \times 2$  diagonalmente oposto às suas peças iniciais). Se a partida ficar bloqueada e tal não for possível, ganha o jogador que tiver conseguido colocar mais peças na sua área.

**Regras**  
Começando as Negras, cada jogador, na sua vez, salta (na horizontal, vertical ou diagonal) sobre uma peça, de qualquer cor, adjacente a uma peça sua, desde que a casa seguinte nessa direcção se encontre vazia. Essa casa vazia passa a ficar ocupada com uma peça do jogador que efectuou o salto. Após o primeiro salto, se houver outro salto disponível, o jogador pode optar por continuar a saltar. Não é permitido ao jogador colocar peças suas na área cinzenta adversária.

**HALMA A LÁPIS**  
Walter Joris

2 ♠ TARTE

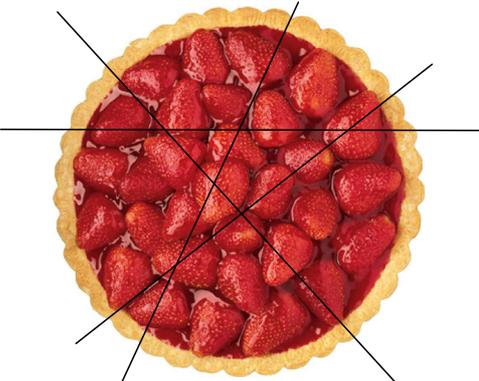


TARTE

2 ♠ Com 4 linhas direitas divida esta tarte em 11 partes



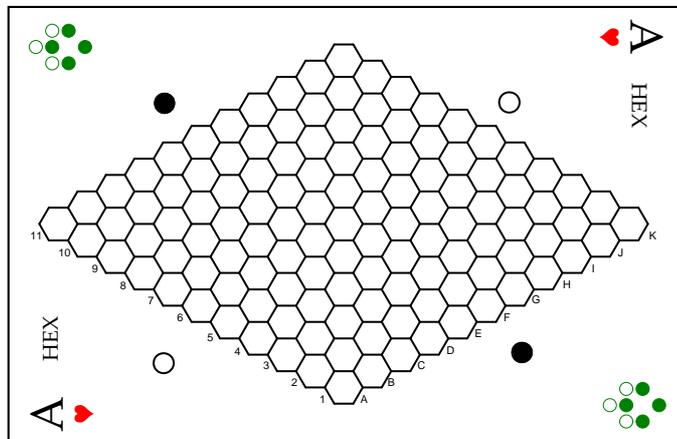
2 ♣ TARTE



TARTE

2 ♣





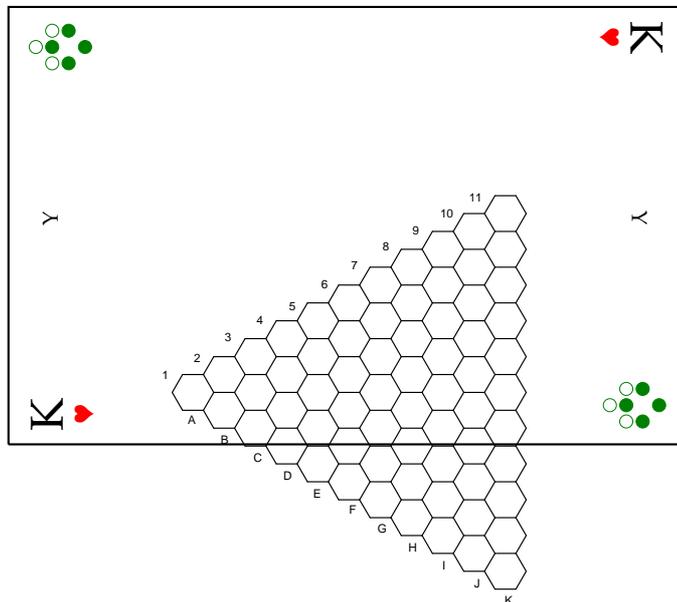
**Objectivo**  
 Criar um caminho que una as duas margens da sua cor.

**Regras**  
 Começam as Negras. Cada jogador coloca, na sua vez, uma peça da sua cor num hexágono vazio.

**Regra Opcional:** O segundo jogador, no seu primeiro lance, pode aproveitar o lance inicial e, em vez de efectuar uma jogada, passar a ser as Negras dando a vez ao adversário.

No diagrama, jogam as Negras e podem ganhar a partida colocando uma peça na casa G10.

HEX Piet Hein / John Nash  
 HEX Piet Hein / John Nash



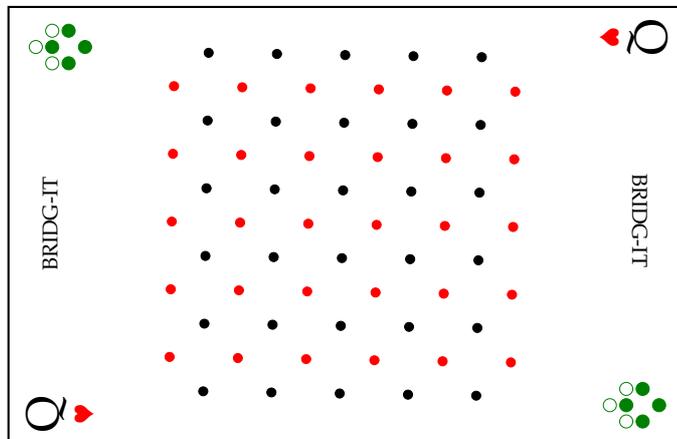
**Objectivo**  
 Criar um caminho com peças da sua cor que toque nos três lados do tabuleiro (designa-se este caminho por Y).

**Regras**  
 Na sua vez, cada jogador coloca uma peça da sua cor num hexágono vazio. Começam as Negras.

**Regra Opcional:** O segundo jogador, no seu primeiro lance, em vez de efectuar uma jogada, pode trocar a primeira peça colocada no tabuleiro por uma da sua cor.

O diagrama mostra um exemplo de caminho vencedor para as Negras (retiraram-se as peças brancas para mais fácil visualização).

Craigie Schensted / Charles Titus



**Objectivo**  
Conectar as suas margens do tabuleiro.

**Regras**  
Um dos jogadores possui as margens negras e as suas jogadas consistem em unir dois pontos negros adjacentes com um segmento. O outro jogador possui as margens vermelhas e as suas jogadas são análogas utilizando os pontos vermelhos. Começam as Negras.

Um segmento não pode cruzar os segmentos adversários já existentes no tabuleiro.

**Regra Opcional:** Ao fim de três lances, o segundo jogador pode decidir trocar de cor (ou seja, de margens e de pontos), dando, assim, a vez ao adversário.

SUDOKU

1				7		9		
	3			2				8
		9	6			5		
		5	3			9		
	1			8				2
6				4				
3							1	
	4							7
		7				3		

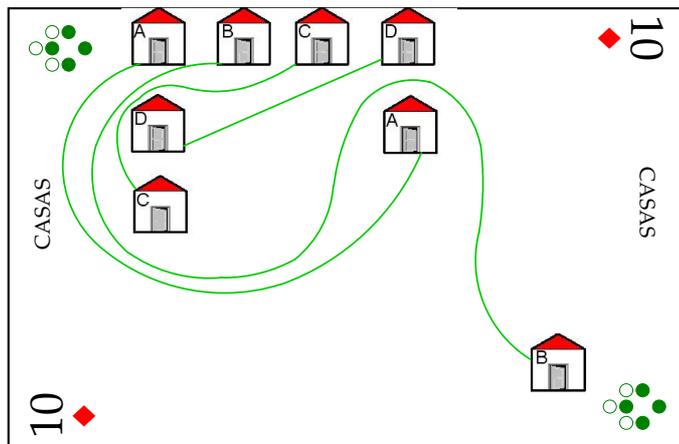
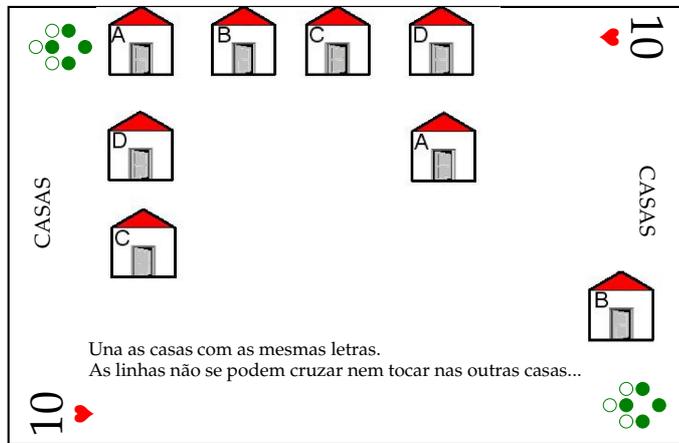
SUDOKU

SUDOKU  
Arto Inkala

1	6	2	8	5	7	4	9	3
5	3	4	1	2	9	6	7	8
7	8	9	6	4	3	5	2	1
4	7	5	3	1	2	9	8	6
9	1	3	5	8	6	7	4	2
6	2	8	7	9	4	1	3	5
3	5	6	4	7	8	2	1	9
2	4	1	9	3	5	8	6	7
8	9	7	2	6	1	3	5	4

SUDOKU  
Arto Inkala

*Al Escargot: O Sudoku mais difícil do mundo*



**9** BATALHA NAVAL PARA UM

Coloque a quantidade de barcos indicada de forma a que o número de quadrados preenchidos, por linha e por coluna, seja igual aos números que estão nas margens do tabuleiro.

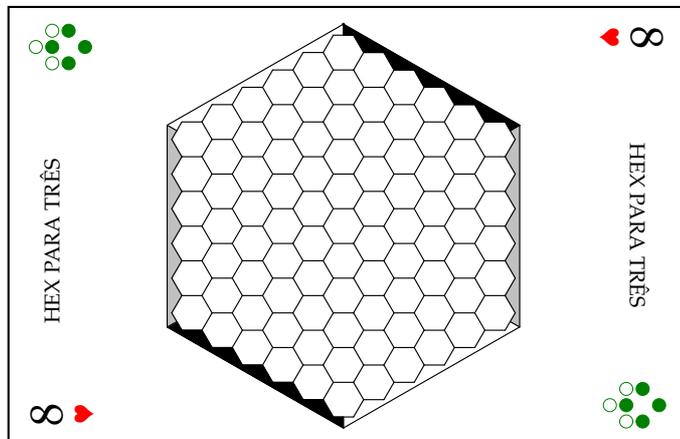
**9** BATALHA NAVAL PARA UM

**9** BATALHA NAVAL PARA UM

Jaime Foniachik

**9** BATALHA NAVAL PARA UM

Jaime Foniachik



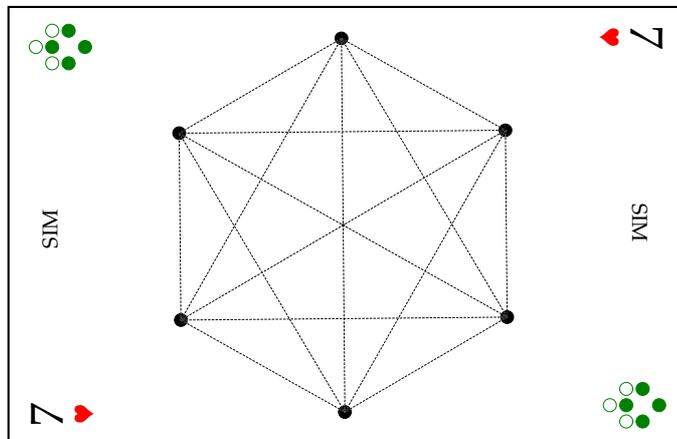
**HEX PARA TRÊS**  
João Neto & Bill Taylor & Cameron Browne

**Objectivo**  
Um jogador ganha se: (i) criar um caminho de peças suas entre os 2 lados do tabuleiro que correspondem à sua cor, ou (ii) eliminar os 2 adversários.

**Regras**  
Seguem-se as regras do Hex, excepto: (i) existem três jogadores (Branco, Cinzento e Negro) que colocam, na sua vez, uma peça da sua cor num hexágono vazio, ou (ii) quando se torna impossível para um jogador ligar os seus lados do tabuleiro, ele é eliminado do jogo mas as suas peças não são retiradas.

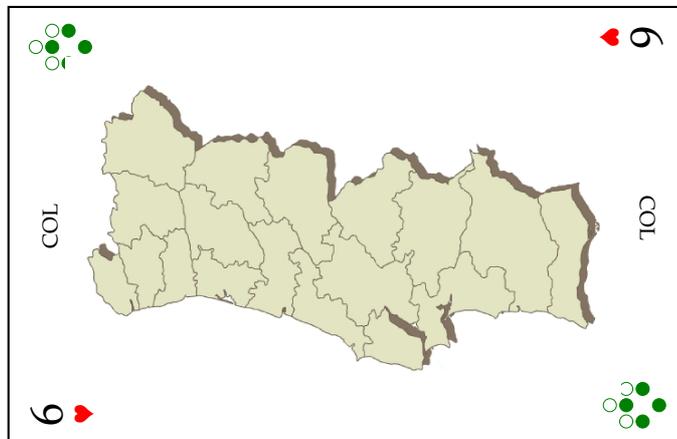
No diagrama seguinte mostra-se uma partida vencida pelo jogador Branco através da eliminação dos adversários (nesta partida, o primeiro a jogar foi o Cinzento, sendo o Branco o segundo jogador).

**HEX PARA TRÊS**  
João Neto & Bill Taylor & Cameron Browne



**Objectivo**  
 Não ser o primeiro a fazer um triângulo com arestas da sua cor (por outras palavras, perde o primeiro que fizer um triângulo da sua cor).

**Regras**  
 O jogo inicia-se no pontilhado hexagonal da carta 7♥. Cada jogador, na sua vez, une dois vértices com a sua cor (ao jogar apenas com um marcador preto sugere-se que um dos jogadores faça linha tracejada e o outro linha cheia).



**Objectivo**  
Ser o último a jogar.

**Regras**  
Este jogo pode ser jogado em qualquer mapa que envolva áreas separadas por linhas (fronteiras). Nesta versão, o jogo inicia-se com um mapa de Portugal. Cada região corresponde a uma área.

Os jogadores vão, alternadamente, marcando uma das áreas com a sua cor. Duas áreas adjacentes não podem ser marcadas com a mesma cor. Quando não existir jogada legal para um dos jogadores termina a partida.

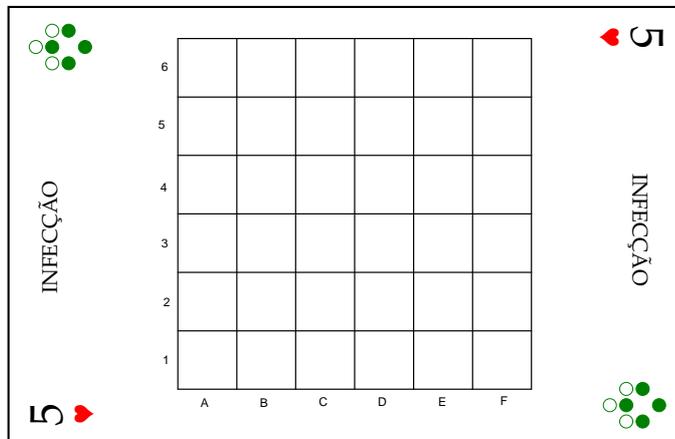
Neste exemplo, o último que jogou, ganhou.

**Objectivo**  
Ser o último a jogar.

**Regras**  
Este jogo pode ser jogado em qualquer mapa que envolva áreas separadas por linhas (fronteiras). Nesta versão, o jogo inicia-se com um mapa de Portugal. Cada região corresponde a uma área.

Os jogadores vão, alternadamente, marcando uma das áreas com a sua cor. Duas áreas adjacentes não podem ser marcadas com a mesma cor. Quando não existir jogada legal para um dos jogadores termina a partida.

Neste exemplo, o último que jogou, ganhou.





**Objectivo**  
 Bactérias: infectar mais de metade do tabuleiro.  
 Anticorpos: impedir o objectivo das bactérias.

**Posição inicial:** Bactérias (peças brancas em C5, D5, C6, D6) e anticorpos (peça negra em A1).

**Regras**  
 Começam as bactérias. Na sua vez, cada jogador coloca uma peça numa casa adjacente a uma peça sua já no tabuleiro. Também é possível "saltar" sobre uma peça adjacente se a casa seguinte, na mesma direcção, estiver vazia. Essa casa passa então a conter uma peça do jogador (a peça original permanece). Se um anticorpo saltar sobre uma bactéria, esta é marcada como morta. Nenhum jogador pode saltar sobre bactérias mortas. Após o primeiro salto, se houver outro salto disponível, o jogador pode optar por continuar a saltar.

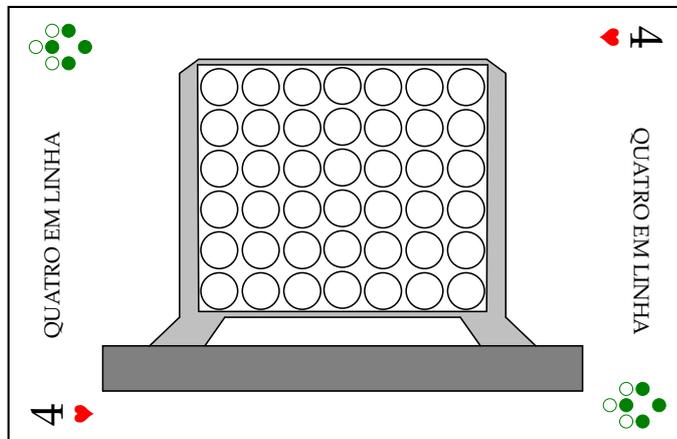


**5**

**INFECCÃO**  
Walter Joris

**INFECCÃO**  
Walter Joris





**4**  QUATRO EM LINHA

**4**  QUATRO EM LINHA

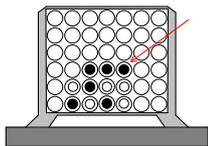
**4**  QUATRO EM LINHA

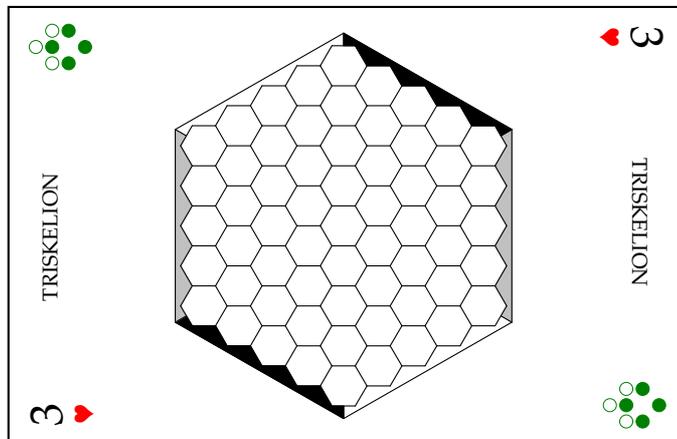
**4**  QUATRO EM LINHA

**Objectivo**  
Ser o primeiro a realizar um 4-em-linha com peças da sua cor na horizontal, vertical ou diagonal. Se o tabuleiro ficar totalmente preenchido sem que qualquer jogador consiga ganhar, a partida é um empate.

**Regras**  
Começando as Negras, cada jogador, na sua vez, coloca uma peça sua numa coluna ainda não totalmente preenchida. A peça deve ser colocada o mais baixo possível (como se sofresse o efeito da gravidade).

Com a jogada marcada, as Negras criam uma ameaça dupla.





**3**  **3**

TRISKELION

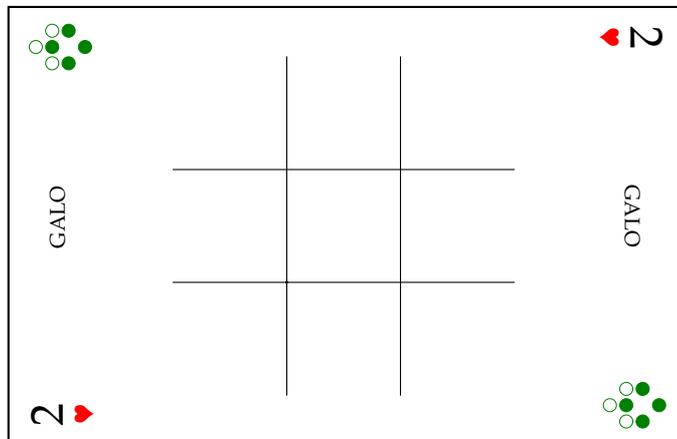
**Objectivo**  
 Conectar dois lados opostos do tabuleiro com uma só cor. O jogador detentor desses lados ganha o jogo. Se mais do que dois pares de lados opostos são ligados numa jogada, ganha quem faz a jogada desde que seja detentor de um desses lados, caso contrário, ganha o jogador seguinte. Outra forma de ganhar é criar uma conexão em Y, ou seja, três lados do tabuleiro não adjacentes ligados por uma única cor.

**Regras**  
 O Triskelion joga-se com três jogadores. Cada jogador possui um par de lados opostos. O primeiro jogador tem os lados negros, o segundo tem os lados cinzentos e o terceiro tem os lados brancos. Cada jogador coloca na sua vez uma peça num hexágono vazio. A cor dessa peça tem de ser diferente da peça largada pelo jogador anterior (vão-se alternando as cores branco e negro). A primeira peça a ser colocada no jogo é uma peça negra.

**3**  **3**

TRISKELION





**2** 

**Objectivo**  
Colocar três peças suas na mesma linha, coluna ou diagonal.

**Regras**  
Na sua vez, cada jogador coloca uma peça sua numa casa vazia. Tipicamente um dos jogadores faz cruces e o outro bolas.

**GALO**

No Reino Unido o jogo é chamado *Noughts and Crosses* (noughts–zeros; crosses–cruzes). Nos EUA o nome utilizado é *Tic Tac Toe*, provavelmente relacionado com sons que uma criança pode fazer ao efectuar o "três em linha". Quer no Brasil, onde o jogo é conhecido por *Jogo da Velha*, como em Portugal, onde o jogo é conhecido por *Jogo do Galo*, a origem do nome não é bem conhecida.

**2** 

**GALO**



