

REGRAS DO CONTIG 60

Objetivos: desenvolvimento do cálculo mental com as quatro operações básicas da matemática, capacidade de resolver problemas, raciocínio-lógico matemático e estratégia.

Material: um tabuleiro, três dados, 25 fichas de uma cor e 25 fichas de outra cor.

Número de participantes: dois jogadores ou duas duplas.

Regras: Defini-se inicialmente o número de pontos necessários para ganhar o jogo (30 ou 40 pontos). Os adversários jogam alternadamente. Cada jogador joga os três dados, constrói uma sentença numérica usando os números indicados pelos dados e operações matemáticas. Por exemplo, com os números 2, 3 e 4 o jogador poderá construir $(2 + 3) \times 4 = 20$. O jogador, nesse caso, cobriria o espaço do número 20 com uma ficha da sua cor. Só é permitido usar as quatro operações básicas. Um ponto é ganho por colocar uma ficha ao lado de outra ficha qualquer. Se posicionar sua ficha ao lado de três outras fichas (na horizontal, vertical ou diagonal) leva três pontos. A cor das fichas nos espaços ocupados não faz diferença. Se um jogador passar sua jogada, por acreditar que não é possível fazer uma sentença numérica com aqueles valores dos dados, o adversário terá uma opção a tomar. Se o adversário achar uma jogada com os dados jogados pelo colega, ele pode fazer antes de sua própria jogada. Ele ganhará neste caso, o dobro do número de pontos, e em seguida poderá fazer sua própria jogada. O jogo termina quando o jogador conseguir atingir o número de pontos definidos no início do jogo ou ao colocar 5 fichas da mesma cor em linha reta sem que nenhuma ficha do adversário intervenha. Essa linha poderá ser horizontal, vertical ou diagonal.