

# SEMAFORO

Autor: Alan Parr

### MATERIAL:

8 peças verdes, 8 amarelas e 8 vermelhas partilhadas pelos jogadores.

### OBJETIVO:

Ser o primeiro a conseguir uma linha de três peças da mesma cor na horizontal, vertical ou diagonal.

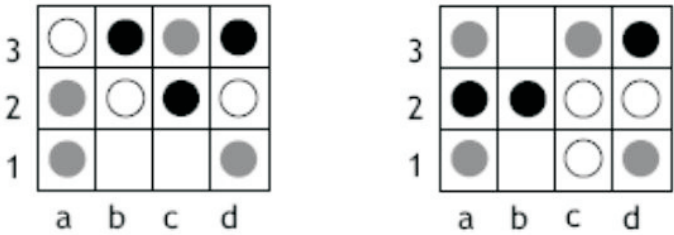
### REGRAS:

O jogo realiza-se no tabuleiro, inicialmente vazio. Em cada jogada, cada jogador realiza uma das seguintes acções:

- Coloca uma peça verde num quadrado vazio;
- Substitui uma peça verde por uma peça amarela;
- Substitui uma peça amarela por uma peça vermelha.

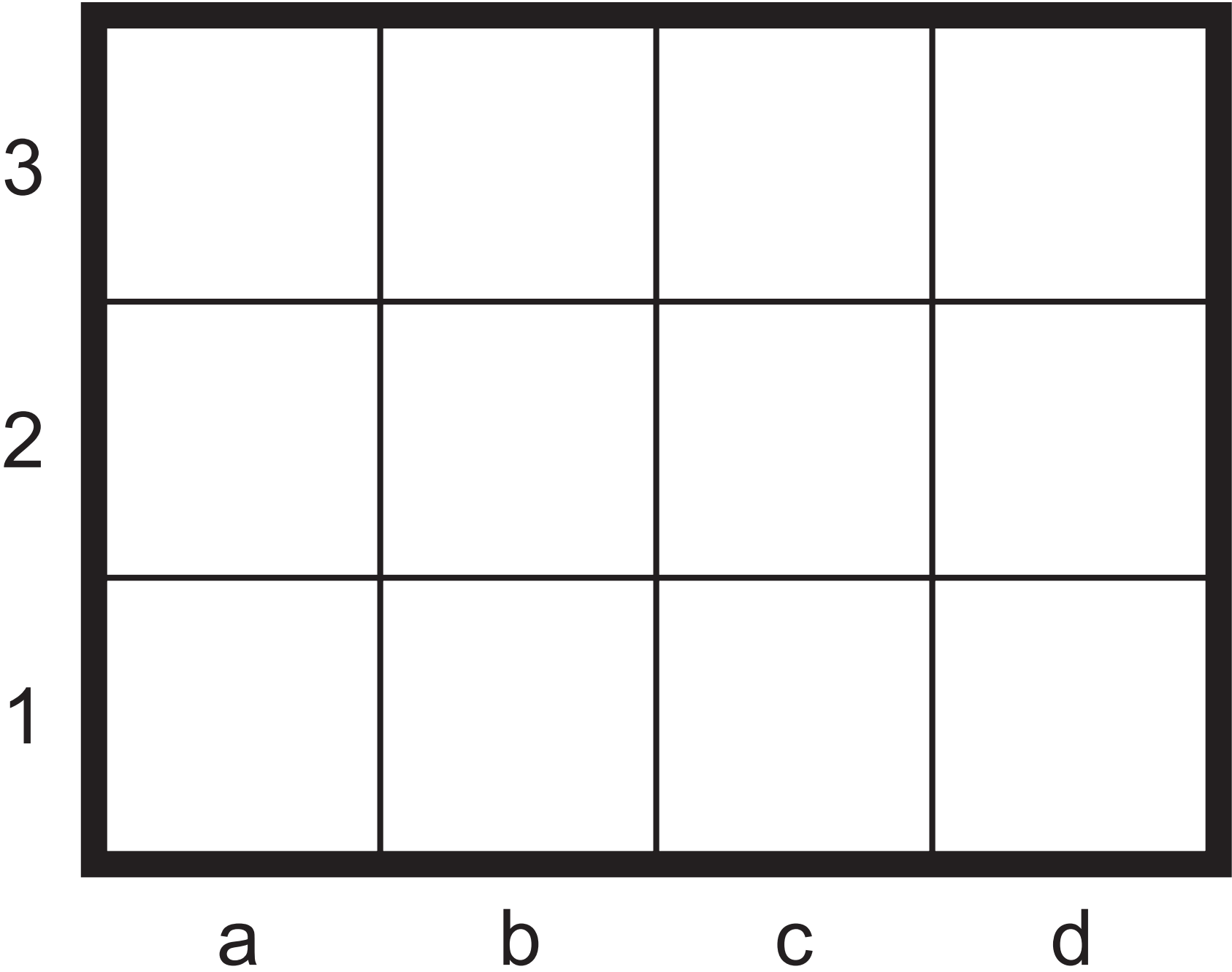
De notar que as peças vermelhas não podem ser substituídas. Isto significa que o jogo tem de terminar sempre: à medida que o tabuleiro fica com peças vermelhas, é inevitável que surja uma linha de três peças.

Nos diagramas abaixo usam-se as cores branca, cinzenta e preta para representar respectivamente o verde, o amarelo e o vermelho.



O diagrama da esquerda mostra uma posição com três possibilidades de vitória imediata: 1. substituir a peça verde em a3 (cria um três em linha vertical de amarelos); 2. substituir a peça amarela em d1 (cria um três em linha diagonal de vermelhos); 3. largar uma peça verde em c1 (cria um três em linha diagonal de verdes).

O exemplo à direita é de um fim de partida. Se analisarmos o tabuleiro, verificamos que já só restam duas opções de jogada que não levam à derrota: (a) largar uma peça verde em b1; (b) substituir a peça verde em d2 ou a peça amarela em d1. Ao jogar numa dessas opções, o adversário joga na outra. Isto significa que o jogador seguinte já perdeu.



3				
2				
1				
	a	b	c	d

# SEMAFORO: PEÇAS DE JOGO

