



Centro de Aperfeiçoamento do Ensino de
Matemática - "João Afonso Pascarelli"
IME-USP

JogoMat2025 – 6º Campeonato de Jogos Matemáticos

Sub 12 - Jogo Pogo

Materiais:

- Tabuleiro 3x3
- 12 peças, 6 para cada jogador.

Objetivo: O objetivo do jogo é colocar uma peça da sua cor no topo de todas as pilhas, para que o outro jogador não consiga mais jogar.

Preparação

O jogo inicia com um jogador empilhando duas peças em cada uma das três casas de uma fileira. Em seguida, o outro jogador faz o mesmo na fileira oposta. O jogo se baseia em empilhar as peças, podendo empilhar formando estruturas com as mesmas peças ou com as peças alternadas.

Quem pode mover a pilha?

O dono da pilha é quem tiver a peça do topo. As pilhas se mexem na ortogonal, não podendo se mover na diagonal.

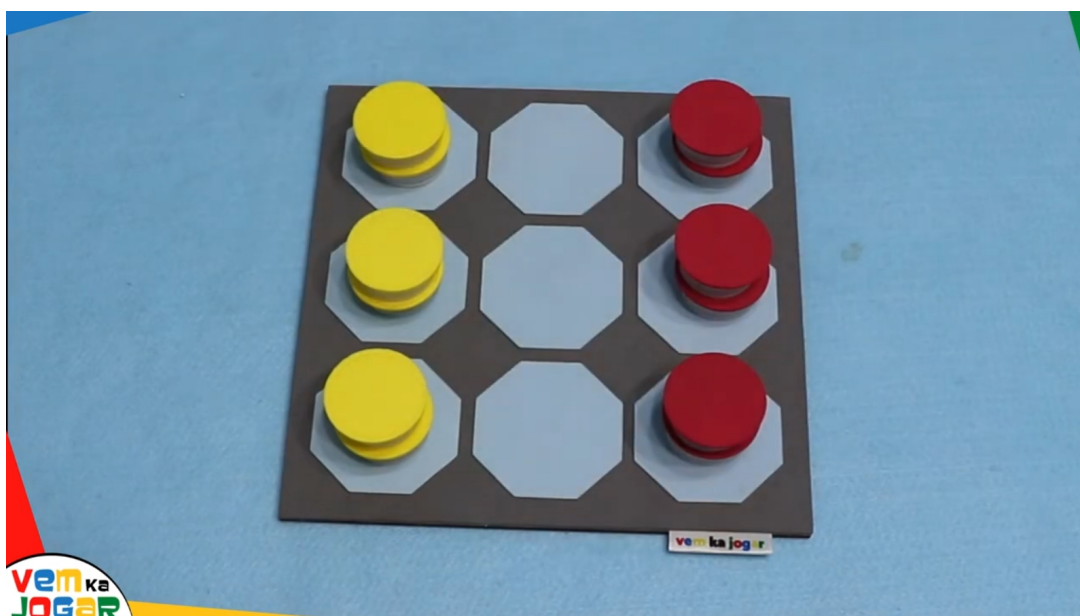
Como o jogador pode mover a pilha?

O limite de casas que o jogador pode andar é dado pelo número de peças na pilha. Ou seja, se uma pilha contém 3 peças, o jogador pode andar 1, 2 ou 3 casas com ela, mas não podendo passar pela mesma casa mais de uma vez.

Como conquistamos outras pilhas?

De acordo com o local que a pilha for movimentada, ela é empilhada sobre a pilha que já estava lá anteriormente (apenas na pilha do destino final, não nas pilhas em que passou por cima no percurso)

O jogador também não precisa necessariamente mover a pilha inteira. Ele pode mover apenas a parte que o convém, porém lembrando da regra de o dono da pilha ser quem tem a peça do topo. No QR Code no rodapé da página, há uma jogatina explicativa sobre o Pogo.



Vídeo de Regras:

[Vídeo - Pogo](#)



Apoio:

