



JogoMat2022 – 3º Campeonato de Jogos Matemáticos

Sub-14 Jogo Alapo

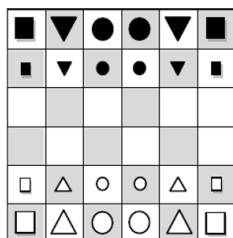
ALAPO é um jogo matemático baseado no movimento de algumas peças do Xadrez. Foi criado pelo alemão Johannes Tranelis em 1982.

Material: Um tabuleiro quadrado 6x6 (36 casas). Cada jogador tem 12 peças, sendo 2 quadrados grandes e 2 pequenos, 2 triângulos grandes e 2 pequenos, 2 círculos grandes e 2 pequenos.

Objetivo: Vence o jogador que levar qualquer uma de suas peças até uma casa da primeira linha do adversário e não ter essa peça capturada na próxima jogada.

O jogo é considerado empatado se em jogadas consecutivas ambos os jogadores chegarem com uma de suas peças na primeira linha do adversário.

Preparação: O jogo inicia com todas as peças no tabuleiro dispostas conforme figura abaixo.



Movimentos:

As peças se movimentam de acordo com seu formato e seu tamanho.

Quadrado Grande: seu movimento é semelhante a torre do xadrez, ou seja, anda na ortogonal (vertical ou horizontal) quantas casas se queira.

Quadrado Pequeno: o movimento é o mesmo do quadrado grande, mas está limitado a andar apenas uma casa.

Triângulo Grande: seu movimento é semelhante ao bispo do xadrez, ou seja, anda na diagonal para frente ou para trás quantas casas se queira.

Triângulo Pequeno: o movimento é o mesmo do triângulo grande, mas está limitado a andar apenas uma casa.

Círculo Grande: seu movimento é semelhante ao da rainha do xadrez, ou seja, anda em qualquer direção quantas casas se queira.

Círculo Pequeno: o movimento é o mesmo do círculo grande, mas está limitado a andar apenas uma casa.

Capturas:

Neste jogo não há salto de peças e as capturas ocorrem quando uma peça ocupa o lugar da peça do adversário.

Vídeo de Regras:



Apoio:



IME - Instituto de
Matemática e Estatística

