

Jogos

Luíze D'Urso

Jogo 1. Mike e Sully se revezam colocando moedas de 1 centavo em uma mesa redonda sem se tocarem. O jogador que não puder mais fazer um movimento perde. Quem possui a estratégia vencedora? Que estratégia é essa?

Jogo 2. Temos duas pilhas, cada uma delas com 7 pedras. Em cada jogada, o jogador da vez pode retirar quantas pedras quiser, mas só de uma das pilhas. Perde o jogador que não conseguir fazer sua jogada. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 3. Dois jogadores se revezam colocando reis em um tabuleiro 9 x 9 de modo que não possam se atacar mutuamente. Perde quem não puder mais jogar. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 4. Dado um tabuleiro 10 x 10, dois jogadores se revezam cobrindo pares de quadrados com dominós sem sobreposição. Cada dominó consiste em um retângulo com 1 quadrado de largura e 2 de comprimento, podendo ser colocados na horizontal ou na vertical. Perde quem não puder mais jogar. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 5. Temos dois montes de pedras. Um tem 30 pedras e outro tem 20. Os jogadores se revezam removendo quantas pedras quiserem de um único monte. Vence o jogador que remover a última pedra. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 6. Em um tabuleiro 1 x 11, dois jogadores se revezam pintando qualquer uma ou duas casa seguidas que não estejam pintadas. Perde quem não puder mais jogar. Quem possui a estratégia vencedora? E se o tabuleiro fosse 1 x 12?

Jogo 7. Dois jogadores se revezam retirando pétalas de uma margarida. Em sua vez, eles podem retirar uma única pétala ou duas pétalas vizinhas. Perde quem não puder mais jogar. Quem possui a estratégia vencedora se a margarida possui 12 pétalas? E se fossem 11 pétalas?

Jogo 8. Princesa Jujuba e Marceline jogam o seguinte jogo: há 3 montes de pedras, um com 10 pedras, outro com 15 e o último com 20. Em cada jogada, a jogadora da vez escolhe um dos montes e o divide em dois montes menores. A jogadora que não puder fazer mais uma jogada perde. Quem vence?

Jogo 9. Finn e Jake se revezam quebrando uma barra de chocolate retangular com 6 quadrados de largura e 8 de comprimento. Eles só podem quebrar a barra ao longo das divisões entre os quadrados. Eles jogam até que só restem quadrados individuais e ganha quem quebrar a barra pela última vez. Quem vai vencer?

Jogo 10. Os números de 1 a 20 estão escritos em uma linha. Rei Gelado e Gunter se revezam colocando sinais de mais e menos entre os números. Depois de colocados todos os sinais, a expressão resultante é calculada. Rei Gelado vence se o resultado for ímpar e Gunter vence se for par. Quem vai vencer?

Jogo 11. Anna e Elsa se revezam colocando torres em um tabuleiro de xadrez de modo que não possam se capturar mutuamente. Perde quem não consegue mais jogar. Quem vence? E se Olaf também quisesse participar e os 3 se revezassem a jogar?

Jogo 12. Estão escritos em um quadro dez algarismos iguais a 1 e dez algarismos iguais a 2. Em cada jogada, Kristoff e Sven se revezam apagando dois algarismos quaisquer. Se os dois algarismos apagados forem iguais, eles serão substituídos por um 2. Se forem diferentes, serão substituídos por um 1. Se no final sobrar um 1, Kristoff vence. Se sobrar um 2, Sven vence. Quem vai vencer?

Jogo 13. Em um tabuleiro de xadrez, uma torre está na posição a1. Dois jogadores se revezam movendo a torre de quantos quadrados quiserem para a direita ou para cima. Vence o jogador que colocar a torre na posição h8. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 14. Coloca-se um rei na posição a1. Dois jogadores se revezam movendo o rei para a direita, para cima, ou para a diagonal indo para cima e direita. Vence o jogador que colocar o rei na posição h8. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 15. Temos dois montes de doces. Um contém 20 peças e o outro, 21. Dois jogadores se revezam comendo todos os doces em um dos montes e separando os doces do outro monte em dois montes não vazios (não necessariamente iguais). Perde o jogador que não puder jogar. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 16. Uma peça é colocada em cada uma das extremidades de uma tira de quadrados 1 x 20. Dois jogadores se revezam movendo as peças uma na direção da outra por 1 ou 2 quadrados. Uma peça não pode pular sobre outra. Perde o jogador que não puder jogar na sua vez. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 17. Uma caixa contém 300 fósforos. Dois jogadores se revezam removendo não mais do que a metade dos fósforos na caixa. Perde o jogador que não puder jogar na sua vez. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 18. Temos três montes de pedras. O primeiro contém 50 pedras, o segundo 60 e o terceiro 70. Uma jogada consiste na divisão de cada um dos montes contendo mais de uma pedra em dois montes menores. Vence o jogador que deixar todos os montes com apenas uma pedra. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 19. O número 60 está escrito em um quadro negro. Dois jogadores se revezam subtraindo do número no quadro qualquer de seus divisores e substituindo o número original pelo resultado. Perde o jogador que escrever o número 0. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 20. Uma rainha está no quadrado c1. Dois jogadores se revezam movendo a rainha para cima, para a direita, ou ao longo da diagonal indo para cima e direita. Vence quem puser a rainha em h8. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 21. Temos duas pilhas de pedras, uma com 7 e outra com 5 pedras. Dois jogadores se revezam retirando um número arbitrário de pedras de uma das pilhas ou o mesmo número de cada pilha. Perde o jogador que não puder jogar na sua vez. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 22. Um cavalo está na posição a1. Dois jogadores se revezam movendo o cavalo dois quadrados para a direita e um para cima ou para baixo, ou dois quadrados para cima e um para a direita ou esquerda. Perde o jogador que não puder jogar na sua vez. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 23. (a) Temos duas pilhas, cada uma com 7 pedras. Em cada jogada, um jogador pode retirar uma única pedra de uma das pilhas ou uma de cada pilha. Perde o jogador que não puder jogar na sua vez. Quem possui a estratégia vencedora?

(b) Além dos movimentos descritos acima, os jogadores podem retirar uma pedra da pilha e colocá-la na segunda. As outras regras permanecem iguais. Quem possui a estratégia vencedora agora?

Jogo 24. Temos 2 montes de fósforos, cada um com 11 fósforos. Em cada jogada, um jogador precisa retirar 2 fósforos de um dos montes e 1 fósforo do outro. Perde quem não puder mais jogar. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 25. Este jogo começa com o número 0. Em cada jogada, um jogador pode somar o número atual a qualquer número natural de 1 a 9. Vence o jogador que chegar ao número 100. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 26. Este jogo começa com o número 1. Em cada jogada, um jogador pode multiplicar o número atual por qualquer número natural de 2 a 9. Vence o jogador que chegar primeiro a um número maior do que 1000. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 27. Este jogo começa com o número 2. Em cada jogada, um jogador pode somar ao número atual qualquer número natural menor do que ele. Vence o jogador que chegar ao número 1000. Quem possui a estratégia vencedora?

Jogo 28. Este jogo começa com o número 1000. Em cada jogada, um jogador pode subtrair ao número atual qualquer número natural menor do que ele que seja uma potência de 2 (Note que $1=2^0$). Vence quem chegar ao número 0. Quem possui a estratégia vencedora?