

## SOMA OU PRODUTO NO TABULEIRO

Prof. Dr. Adelmar Barros Pereira

O jogo Soma ou Produto ocorre com a participação de dois jogadores, usando um tabuleiro de “dama” ou “xadrez” e um total de 48 pedras divididas em dois conjuntos em cores diferentes. Cada jogador terá para operar três sequências de pedras numeradas de 2 a 9 de mesma cor, totalizando 24 pedras. As pedras devem ser distribuídas de forma que em cada linha (horizontal) tenha uma sequência de 2 a 9 e que nas colunas (vertical) não tenha mais de uma pedra com um mesmo valor. Cada jogador disporá suas pedras no tabuleiro conforme Figura 1.

**Figura 1 – Distribuição das pedras**

7	4	9	6	3	8	5	2
8	5	2	7	4	9	6	3
9	6	3	8	5	2	7	4
4	7	2	5	8	3	6	9
3	6	9	4	7	2	5	8
2	5	8	3	6	9	4	7

Fonte: Do autor

A distribuição apresentada na Figura 1 é feita no sentido coluna (vertical) na ordem crescente dos números, repetindo a mesma distribuição após a pedra 9. Esse modo de disposição garante a não repetição de pedras com mesmo valor na linha (horizontal) e na coluna (vertical). Outras disposições podem ser utilizadas desde que não haja repetição de pedra de mesmo valor nas linhas ou nas colunas.

O jogo Soma ou Produto tem regras específicas de jogada que determinam 4 situações de uma partida: movimento, promoção e captura.

## 1 - Movimento

O movimento é o deslocamento da pedra no tabuleiro. O procedimento de movimento leva em consideração a classificação dos números inteiros positivos em par e ímpar.

1.1 - As pedras pares podem ser deslocadas na coluna, sentido vertical, ou na linha, sentido horizontal, enquanto as pedras ímpares podem ser deslocadas nas diagonais, veja exemplo na Figura 2.

**Figura 2 – Exemplos de movimento de pedra**

7	4	9	6	3	8	5	2
8	5	2	7	4	9	6	3
9	6	3	8	5	2	7	4
		2					
4	7		5	8	3	6	9
3	6	9	4	7	2	5	8
2	5	8	3	6	9	4	7

Fonte: Do autor

A Figura 2 apresenta as direções dos movimentos possíveis com pedras pares e ímpares no jogo Soma ou Produto.

1.2 – Cada pedra pode ser movimentada apenas uma posição (casa) por vez até que consiga alcançar uma posição (casa) da primeira linha horizontal do campo oposto e, assim, a pedra seja promovida.

1.3 – Um movimento irregular cancela a jogada. Desfeita a jogada, o jogador concorrente ganha o direito de jogar.

1.4 – As pedras podem ser movimentadas para trás apenas quando promovidas ou para captura.

1.5 – Cada jogador fará apenas um movimento por vez, exceto quando o movimento inicial possibilita a captura contínua de pedras do concorrente.

## **2 - Promoção**

A promoção é a elevação de nível de mobilidade de uma pedra por ter alcançado o limite final do campo de jogo.

2.1 – Quando alcança uma posição na primeira linha do lado oposto, a pedra é promovida, ganhando movimento livre sobre o tabuleiro sem alterar seu valor de operação.

2.2 – A pedra promovida poderá:

2.2.1 – Ser movimentada em linha reta em todas as direções: vertical, horizontal e diagonal, não importando se a peça é par ou ímpar.

2.2.2 – Ser descolocada em linha reta por várias posições (casas), inclusive para capturar uma pedra do concorrente.

## **3 - Captura**

A captura é o movimento regular de retirada da pedra do concorrente com a tomada de seu lugar.

3.1 – Para fazer a captura de uma pedra do concorrente, o jogador deverá enunciar corretamente o resultado da operação, por exemplo, em uma jogada envolvendo as peças 2 e 3, na partida da adição, se dirá: “cinco”, pois temos  $2 + 3 = 5$ ; na partida da multiplicação, se dirá: “seis”, pois temos  $2 \times 3 = 6$ .

3.2 – A captura é feita ocupando a posição (casa) da pedra capturada.

3.3 – Na captura, caso o jogador erre o resultado da operação, ele deverá desfazer a jogada e ceder a vez para o seu concorrente que atendendo as regras do jogo poderá realizar a captura ou outro movimento.

3.4 – A captura pode ser contínua desde que após uma captura a posição da pedra do jogador se posicione em uma casa que permita uma nova captura. Desse modo, em apenas uma jogada, um jogador poderá capturar mais de uma pedra.

3.5 – Em caso de impossibilidade de captura final, vencerá quem tiver pedra com maior valor.