

Regras do Jogo: O tabuleiro é uma tabela de três linhas por três colunas. Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X). As linhas serão representadas pelas letras A, B e C e as colunas pelos números 1, 2 e 3. O par ordenado (A, 2) significa que o jogador quer jogar na célula localizada na primeira linha e na segunda coluna. Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa célula que esteja vazia, porém, para colocar seu símbolo na célula desejada, terá de responder a pergunta sobre contagem correspondente a célula que escolheu. Se errar a pergunta, neste lugar o adversário coloca seu símbolo, se assim ele desejar. O objetivo é conseguir três símbolos iguais em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. Ganha o jogador quem conseguir atingir o objetivo. Caso o jogo feche sem ninguém conseguir completar uma fila ou diagonal, o vencedor é aquele que acertou mais perguntas. Se os dois acertaram o mesmo número de perguntas, considera-se empate e será decidido através da pergunta de desempate.

Regras do Jogo: O tabuleiro é uma tabela de três linhas por três colunas. Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X). As linhas serão representadas pelas letras A, B e C e as colunas pelos números 1, 2 e 3. O par ordenado (A, 2) significa que o jogador quer jogar na célula localizada na primeira linha e na segunda coluna. Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa célula que esteja vazia, porém, para colocar seu símbolo na célula desejada, terá de responder a pergunta sobre contagem correspondente a célula que escolheu. Se errar a pergunta, neste lugar o adversário coloca seu símbolo, se assim ele desejar. O objetivo é conseguir três símbolos iguais em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. Ganha o jogador quem conseguir atingir o objetivo. Caso o jogo feche sem ninguém conseguir completar uma fila ou diagonal, o vencedor é aquele que acertou mais perguntas. Se os dois acertaram o mesmo número de perguntas, considera-se empate e será decidido através da pergunta de desempate.

Regras do Jogo: O tabuleiro é uma tabela de três linhas por três colunas. Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X). As linhas serão representadas pelas letras A, B e C e as colunas pelos números 1, 2 e 3. O par ordenado (A, 2) significa que o jogador quer jogar na célula localizada na primeira linha e na segunda coluna. Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa célula que esteja vazia, porém, para colocar seu símbolo na célula desejada, terá de responder a pergunta sobre contagem correspondente a célula que escolheu. Se errar a pergunta, neste lugar o adversário coloca seu símbolo, se assim ele desejar. O objetivo é conseguir três símbolos iguais em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. Ganha o jogador quem conseguir atingir o objetivo. Caso o jogo feche sem ninguém conseguir completar uma fila ou diagonal, o

vencedor é aquele que acertou mais perguntas. Se os dois acertaram o mesmo número de perguntas, considera-se empate e será decidido através da pergunta de desempate.

Problemas para a Primeira Rodada

(A,1) Quantas são as combinações possíveis para o gabarito de um teste de múltipla escolha com 5 questões, tendo 3 alternativas por questão?	(B,1) Para ir da cidade A até a cidade C, temos que passar pela cidade B. Há dois caminhos entre as cidades A e B e 5 entre as cidades B e C. De quantas maneiras podemos ir de A até C?	(C,1) Com as letras X, Y e Z, quantas são todas as sequências de 5 letras, que podemos formar? Exemplo: XXYZY
(A,2) Mariana tem 2 blusas, 3 saias e 4 sandálias. De quantas maneiras diferentes ela pode se vestir escolhendo um item de cada?	(B,2) Com 4 triângulos e 3 quadrados, todos de cores diferentes, quantas "casinhas" podemos formar?	(C,2) Quantas sequências diferentes podemos formar com as letras da palavra LIVRO?
(A,3) Quantas são as possibilidades que se obtém lançando-se sucessivamente um dado de seis faces e uma moeda?	(B,3) Num grupo de eliminatórias de um campeonato de futebol, estão os times: A, B, C, e D. Todas as equipes vão se enfrentar apenas uma vez. Quantas serão as partidas?	(C,3) Três pessoas se encontram e se cumprimentam, todos apertam as mãos de todos. Quantos apertos de mãos foram trocados?

Problemas para a Segunda Rodada

(A,1) Com as letras X, Y, W e Z, quantas são todas as sequências de 5 letras, que podemos formar? Exemplo: XWYZY	(B,1) Com 10 ternos, 12 camisas e 5 pares de sapatos, de quantas formas alguém pode se vestir?	(C,1) Quantas são as combinações possíveis para o gabarito de um teste de múltipla escolha com 4 questões, tendo 5 alternativas por questão?
(A,2) Com 2 triângulos e 5 quadrados, todos de cores diferentes, quantas "casinhas" podemos formar?	(B,2) Dispondo de 2 blusas, 3 calças, 3 pares de tênis e 2 pares de sapato, de quantas maneiras diferentes uma pessoa pode se vestir?	(C,2) Com três cores diferentes, de quantas formas podemos colorir uma bandeira de 3 listras de modo que cores iguais não fiquem lado a lado?
(A,3) Quatro pessoas se encontram e todos se cumprimentam. Quantos apertos de mãos foram trocados?	(B,3) De quantas formas diferentes podemos elaborar uma senha de 4 dígitos usando as cinco vogais sem repetição?	(C,3) Em um restaurante, dispondo de 5 saladas, 4 pratos principais e 2 sobremesas, quantas são as possíveis refeições

		escolhendo-se uma opção de cada?
--	--	----------------------------------

Problemas para a Terceira Rodada

(A,1) Para viajar entre as cidades A e B, precisamos passar pela cidade C. Há 3 caminhos de A até C e 5 caminhos de C até B. Quantos são os trajetos diferentes?	(B,1) De quantas maneiras pode se vestir uma pessoa que tenha 5 camisas, 4 calças, 3 pares de meia e 1 par de sapatos?	(C,1) Quantas são as filas horizontais, verticais ou diagonais que você pode fechar para ganhar este jogo da velha?
(A,2) Ao lançarmos sucessivamente 4 moedas diferentes, quantos resultados podemos obter?	(B,2) Com os algarismos 1,2,3,4,5 e 6, quantos números maiores que 500 podemos formar?	(C,2) Quatro pessoas se encontram todas se se cumprimentam, exceto duas que não se falam. Quantos apertos de mão foram trocados?
(A,3) De quantas formas diferentes cinco pessoas podem ser colocadas em fila?	(B,3) Dispondo de 3 saladas, 4 pratos principais e 2 sobremesas, quantas são as possíveis refeições escolhendo-se uma opção de cada?	(C,3) Quantas são as combinações possíveis para o lançamento de dois dados?

Tabuleiro

A,1	B,1	C,1
A,2	B,2	C,2
A,3	B,3	C,3

Símbolos para marcação

