

HEX - CONEXÕES EXTREMAS EM LADRILHOS HEXAGONAIS

IZABELLY MARYA LUCENA DA SILVA* & GÉSICA PEIXOTO CAMPOS †

Resumo: O Hex é um jogo de profunda sutileza. Inicialmente inventado pelo matemático, físico e poeta dinamarquês Piet Hein em 1942. Depois em 1948 o matemático John Nash quando se preparava para o seu doutorado inventa o mesmo jogo sem saber e nem ter contato com a invenção de Piet Hein. O jogo consiste em fazer conexões ao longo do tabuleiro feito de hexágonos, a fim de construir um caminho contínuo que ligue dois extremos do tabuleiro com peças do mesmo jogador. O jogo é jogado com dois oponentes e quem conseguir construir o caminho primeiro é o ganhador. Este minicurso busca: estudar e explicar estratégias vencedoras para garantir a vitória no hex para o primeiro jogador e em certas situações para o segundo também, formas diferentes de se jogar o hex, regras para tornar o jogo justo, teoremas e demonstrações e também tabuleiros equivalentes com verificação da equivalência.

Palavras-chave: Conexões; ligação; tabuleiro; equivalência e hexágonos.

*Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, PE, Brasil, izabellymarya@ig.com.br

†Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, PE, Brasil, gesica.pcampo@bol.com.br