

JOGOS LÓGICOS



Por Reginaldo Assis de Paiva*

JOGOS LÓGICOS LES ENFANTS TERRIBLES

Se "assim é se lhe parece", na fórmula de Pirandello, acho, já que assim me parece, que três são os jogos "elo perdido" dos quais derivam todos os jogos que me merecem a categoria de lógicos:

- Nos de tabuleiro, o Go e o Xadrez;
- Nos de cartas, o Bridge.

Destes **jogos-anciãos**, selecionemos alguns de seus filhotes (ou seus **enfants terribles**), não tão **terribles** como os pais, mas muito mais **enfants** na facilidade de se jogar.

1. Xadrez e Luta de Classes

Quero crer que o Luta de Classe tenha surgido da cabeça de um dos grandes enxadristas soviéticos, preocupados em serem os mestres de um jogo concebido como forma de preservar as elites dirigentes do odiado regime monárquico e, pior, usando a peãozada como bucha de canhão de uma guerra cruenta e sanguinária, na qual a figura máxima, o desmancha-prazeres, o rei, figura míope e sedentário que se defende apenas dos que, em sua miopia, consegue enxergar nas casas adjacentes. Quando se vê cercado, acaba com o jogo e se suicida no tabuleiro.

O Luta de Classe explícita, não a guerra entre exércitos rivais, mas a guerra entre as classes econômicas presentes no jogo: de um lado, 32 peões brancos, ocupando as quatro primeiras filas do tabuleiro e, do outro lado, todos os membros da realeza negra, as torres, os cavalos, os bispos, a rainha e seu sedentário marido, o rei, todos nas posições tradicionais do jogo.

Preservam-se todas as regras do xadrez e os privilégios da realeza; seja, se um membro da realeza conseguir furar o cerco dos peões e passar-lhes à retaguarda, exercitará o pouco elogiável hábito de matar, pelas costas e impunemente, a tropa dos **sans-culottes**.

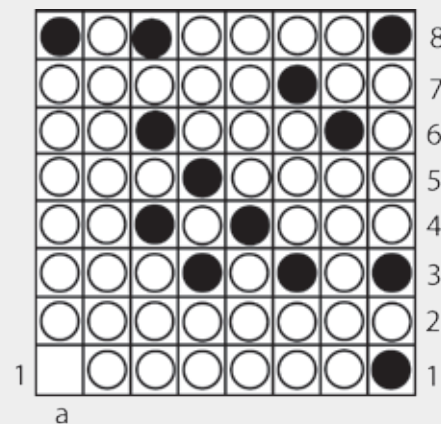
Para o "décor" do ambiente, recomenda-se deixar em repouso, ao lado do tabuleiro, exemplares do *18 Brumário de Louis Bonaparte* (Karl Marx) e *d'O Príncipe* (Maquiavel). Se os peões ganharem, vale cantar o Ça Ira; ganhando a realeza, brinda-se com uma taça de Pinot Noir de boa cepa.

2. Go e Reversi

O **reversi** (que poderia, no Brasil, ser chamado de **vira-casaca**) é jogado em um tabuleiro de xadrez (64 casas); utilizam-se pedras com duas faces, pretas de um lado e brancas do outro. É, como o Go, um jogo de conquista de territórios e, como o Go, as pedras de uma certa cor devem "cercar" as pedras da outra cor. Diferentemente do Go, as pedras cercadas do adversário não são retiradas do tabuleiro mas mudam de cor, ou seja, elas são viradas, já que possui a cor adversária na face inferior da pedra.

Outra diferença com o Go reside no fato de que as pedras são colocadas não no cruzamento das linhas do tabuleiro mas no quadrado demarcado pelas linhas.

O desenho mostra uma peculiar situação do jogo; se uma pedra preta for colocada na casa a1, mudam de cor todas as 18 pedras brancas situadas, na linha a, vertical, à esquerda, na linha 1, horizontal e na diagonal.



3. Bridge e King

Não sei a história de outros grupos que se aventuraram no aprendizado do Bridge; pelo menos na "minha turma", a gente começou pelo King que conserva o melhor do espírito enfant do bridge. Como, nele, não há o compromisso com os resultados do jogo, permanece como uma divertida confraria de jogadores que, em cada rodada, buscam objetivos diferentes. Esta diversidade de propósitos faz do King um dos jogos mais divertidos, sem perder a necessidade de se planejar, a cada minuto, a tática de jogo a seguir.

Quem tiver interesse nas regras do King, envie-me um email (reginaldopai@gmail.com).

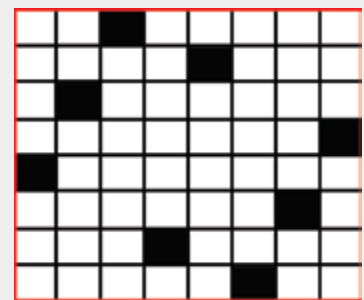
PROBLEMAS NEM TANTO

1. Rainhas no campo de batalha

No quadro a seguir as casas em negro mostram a posição de rainhas (xadrez), em posicionamento que permite a elas cobrir todo o tabuleiro sem ameaçar nenhuma de suas "amigas".

Pergunta-se:

É possível movimentar três das rainhas para novas posições de tal forma que estas supracitadas condições se repitam?



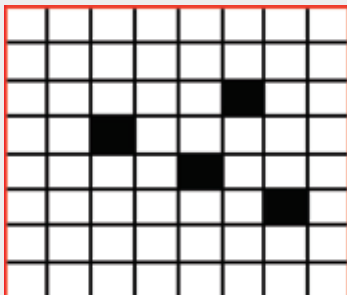
2. Rainhas no Excel

As casas em negro registram a presença de rainhas, colocadas em posição que não estão em posição de ataque às colegas.

Desafio:

Colocar uma quinta rainha para que todo o tabuleiro fique sob ataque, sem que as rainhas possam atacar suas companheiras.

problemas nem tanto e frases ilógicas



FRASES ILÓGICAS

1. Cartesianos

Durante o curso de Mediação, que fizemos no Instituto de Engenharia, afirmei que nós, engenheiros, éramos cartesianos; riram na sala. Dias depois, durante palestra de um promotor do meio ambiente, perguntei-lhe se, a seu ver, seria possível reverter-se a ocupação predatória da área dos mananciais. Não mais do que cinco minutos decorridos, toda a sala (repito, toda a sala) discutia em que ano a Billings teria sido formada. "Pérai", tive que intervir, "pérai, quando eu disse que éramos cartesianos, todos riram. Não perguntei quando a Billings foi formada, mas sobre a ocupação das áreas dos mananciais".

Fica a questão: o que é ser cartesiano?

Quem passou pelos bancos do Anglo, deve se lembrar do professor Marmo e do seu **problema mágico**, que era, mais ou menos, o seguinte: suponha o problema resolvido e construa a solução. Isto é, rigorosamente, a aplicação das técnicas cartesianas.

Então, vamos lá. Os passos, em botas de sete léguas, do sistema de Descartes são os seguintes:

- Considere o problema resolvido, o que permite analisá-lo (do desconhecido ao conhecido).
- Decomponha o problema em grandezas simples, enumerando-as como conhecidas e desconhecidas.
- Estabeleça relações entre estas grandezas sem distinção entre conhecidas e desconhecidas.
- Estabelecer uma só grandeza de duas maneiras diferentes e, igualando-as, estabelecer uma equação.
- Achar tantas equações quantas foram as

linhas desconhecidas. Se não for possível estabelecê-las, o problema não está suficientemente determinado.

Em tempo, fiz vestibular no tempo em que cada prova era cada prova, ou seja, se não se alcançava nota mínima em cada prova, estava-se reprovado. A prova de desenho constava de três questões, quer dizer, três problemas-desenho, que valiam 4-3 e 3. Com apenas um desenho resolvido, reprovação. Eu fiz apenas dois e um deles era um problema mágico, o que me salvou, já que o terceiro perguntava pelo comprimento de um segmento de reta em posição perpendicular a um dos planos. Ainda hoje lembro: a questão só se resolvia com a rotação da figura, coisa que não consegui fazer.

Ou, bem simplificada, um cartesiano nunca discute o global, vai de pronto para um aspecto particular (estamos conversados: os engenheiros, em geral, são cartesianos).

2. Barão de Itararé e as modernidades

Era uma adolescente sui generis: saía de casa sempre lépida para a balada e, embalada, sempre voltava para casa.

E, como escrevia Apparício Torelly (Barão de Itararé), Uma cara enxada não é uma cara inchada.

A curiosa passagem do saudoso mil-réis para o igualmente saudoso cruzeiro, segundo o sempre saudoso Barão de Itararé.

Diz-nos ele que no puxasaquismo pró-ocidental que marcou a entrada do país no campo dos aliados, decidiu-se mudar a moeda brasileira, abandonando os réis que nos acompanhavam desde o Império. De se ver que ainda hoje, mesmo de quem nunca usou os réis e que sequer soube de sua existência, ouvimos falar em **dez conto** ou em **dez meréis**.

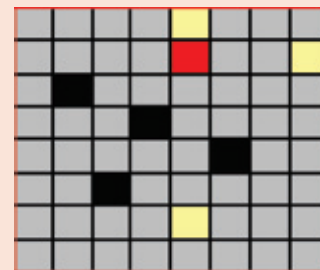
Abandonamos uma singular escrita de nossa moeda para igualá-la ao estilo dos dólares. Por exemplo, um diretor do DER, quando de sua fundação, em 1926 e, portanto, antes dos cruzeiros, ganhava **24:000\$000** (vinte e quatro mil réis, ou vinte e quatro contos). Podia-se falar em dez mil contos de réis e escrever **10.000:000\$000**.

Voltando ao badalo político, diz-nos Itararé

que a escolha da sigla dos cruzeiros gastou muitas BHs, chegando-se, finalmente, à proposta de **CRS**, em homenagem aos "Três Grandes": Churchill, Roosevelt e Stalin. Deu-se que Getúlio Vargas resolveu eliminar Stalin da homenagem, riscando o S e deixando **CR\$** como símbolo do Cruzeiro. 🎲

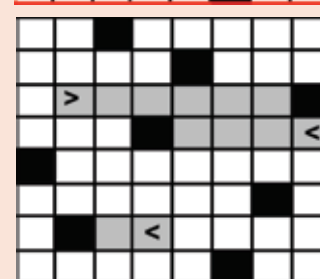
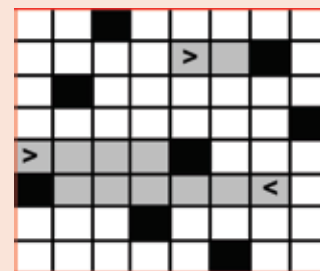
* **Reginaldo Assis de Paiva** é engenheiro do setor de transporte público e conselheiro do Instituto de Engenharia

E-mail: reginaldopai@gmail.com



P'ros menos fanáticos, que não queiram "quebrar a cabeça" frente a um tabuleiro, o Excel serve de excelente aliado. Na figura a seguir marcou-se, em cinza, todas as casas sob ataque pelas quatro rainhas originais. Sobrou-nos as casas amarelas e a vermelha, ou seja, uma rainha, colocada na casa vermelha, deixa todo o tabuleiro "sitado".

2. Rainhas no Excel



O problema admite duas soluções, indicadas nos esquemas a seguir. As setas indicam a posição original das rainhas e o trajeto em cinza o seu deslocamento para a nova posição.

1. Rainhas no campo de batalha RESPOSTAS