

No mês em que se comemora o Dia Internacional da Matemática (14 de março), apresentamos um dos jogos da nossa exposição *Jogos Matemáticos através dos Tempos*: o HEX, um jogo que nunca acaba empatado.

Trata-se de um jogo de conexão, usualmente praticado num tabuleiro com casas hexagonais. O objetivo consiste em criar um grupo de peças que una dois lados opostos do tabuleiro. Nenhum jogo de Hex pode terminar empatado. Como é apanágio dos bons jogos abstratos.

Este jogo matemático foi inventado duas vezes (!) de forma independente por dois matemáticos: primeiro, pelo dinamarquês Piet Hein (1905-1996) em 1942 e mais tarde em 1948, pelo americano John Nash (1928-2015) ainda enquanto estudante e a quem foi atribuído o prémio Nobel da Economia em 1994 - imortalizado no filme "Uma mente brilhante". Este jogo tornou-se então num novo clássico, tem ligações profundas à matemática avançada, contudo, é muito fácil de jogar.

No que se refere ao ensino, as suas potencialidades pedagógicas são há muito exploradas.

Já fez parte do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos, competição dirigida aos estudantes portugueses dos ensinos básico e secundário. Existem várias opções para o jogar online, por ex., <http://www.iggamecenter.com/info/pt/main.html> ou, se preferir, com um tabuleiro cuja imagem disponibilizamos (que pode imprimir) e dois conjuntos de peças de cores diferentes que poderá improvisar (ex. duas espécies diferentes de feijões, sementes, missangas...) ou mesmo usando um simples lápis.

O exemplar que destacamos este mês é uma réplica de elevadíssima qualidade, em madeira, do Hex. Este jogo é um daqueles jogos cuja simplicidade das regras acompanha a riqueza e profundidade estratégica.

Resultados de investigação sobre este património dos jogos são apresentados na exposição *Jogos Matemáticos através dos Tempos*, patente desde 2008 no MUHNAC. Poderá visitá-la virtualmente em [https://www.youtube.com/watch?v=TME6B\\_tQSUY](https://www.youtube.com/watch?v=TME6B_tQSUY)

In the month we celebrated the International Day of Mathematics (March 14), we highlight one of the games in our *Mathematical Games through the Times* exhibition: HEX, a game that never ends in a draw.

This is a connection game, usually played on a board with hexagonal squares. The goal is to create a group of pieces that join two opposite sides of the board. No game of Hex can end in a draw. As is the hallmark of good abstract games.

This mathematical game was invented twice (!), independently by two mathematicians: first, by Danish Piet Hein (1905-1996) in 1942, and later, in 1948, by the American John Nash (1928-2015) while still a student and who was awarded the Nobel Prize in Economics in 1994 - immortalized in the film "A beautiful mind". This game then became a new classic. With deep links to advanced mathematics, however, very easy to play.

With regard to teaching, its pedagogical potential has long been explored.

It has already been part of the National Mathematical Games Championship, a competition aimed at Portuguese students in basic and secondary education. There are several options for playing online, e.g. <http://www.iggamecenter.com/info/pt/main.html> or if you prefer, with a board whose image we provide (which you can print) and two sets of pieces of different colors that you can improvise (e.g. two different species of beans, seeds, beads...) or even using a simple pencil.

The object that we highlight this month is a very high quality wooden replica of Hex. This game is one of those games whose simplicity of rules accompanies the richness and the strategic depth.

Research results on this gaming heritage are presented in the *Mathematical Games through the Times* exhibition, which has been on exhibition since 2008 at MUHNAC. You can visit it virtually at [https://www.youtube.com/watch?v=TME6B\\_tQSUY](https://www.youtube.com/watch?v=TME6B_tQSUY)

HEX | HEX

Fabricante | Maker: "Baú do Artesão", Caramulo  
MUHNAC-UL028000