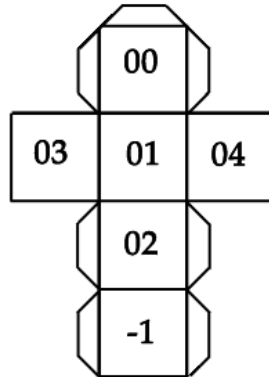
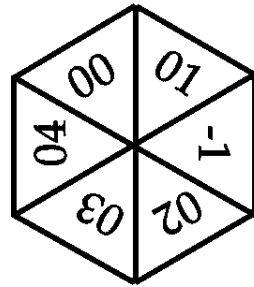


DADOS :

O dado em \mathfrak{R}^3 para fotocopiar,
cortar, dobrar e colar :



O dado em \mathfrak{R}^2 para fotocopiar,
cortar e espetar :



O dado do engenheiro :

Para TI -- rand(6)-2

Para Casio -- 6Ran#-2

Em C++ -- (int) ((double)rand() / ((double)RAND_MAX + 1) * 5) -2

Em Mathematica -- RandomInteger[{-1, 4}]

OPINIÃO DO JOGADOR :



"Mike 5, daqui mike 7 (...), este jogo é um regozijo! Atrevo-me mesmo a apelidá-lo como a melhor criação humana desde o walkie-talkie! Over and out (...)"

Mike 7

"Desde que travei conhecimento com o Jogo Da Glória sou uma aluna muito mais produtiva. Agora sim, estou feliz."

Maria Silva, aluna nos tempos livres



REGRAS :

Cada jogador determina um objecto para utilizar como peão e coloca-o na casa de partida.

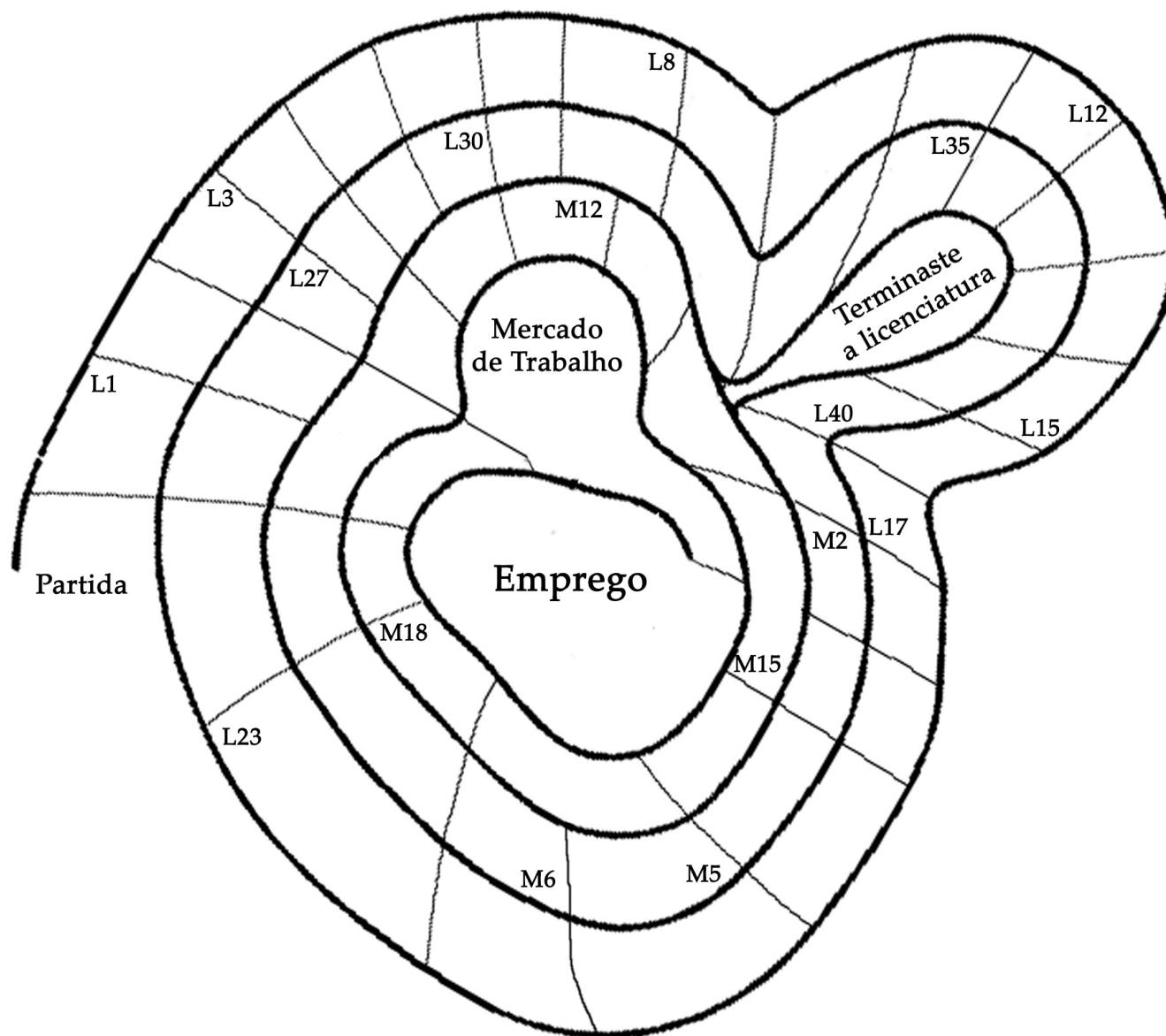
Ganha o jogador que primeiro se deslocar até à casa de emprego. Para tal, cada jogador atira um dado e desloca-se o respectivo número de casas. Caso o seu peão se encontre numa casa especial, tem de obedecer às regras que lhe estão associadas.

Começa o jogador que souber o maior número de casas decimais de π .

Boa Sorte!

JOGO DA GLÓRIA

PARA O ALUNO INTERESSADO E INTERESSANTE DO INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO



CASAS ESPECIAIS

1º Ciclo - Licenciatura :

- L1. Estás feliz por entrar na universidade, uma nova etapa da tua vida! Avança 2 casas.
- L3. Acabaste de te aperceber do teu erro... Ficas retido 1 turno.
- L8. Tens exame sábado de manhã, esqueceste-te de comprar folha de teste e a desportiva está fechada. Ficas 1 turno sem jogar.
- L12. Ficaste retido na fila da cantina. Ficas 1 turno sem jogar.
- L15. A secretária enganou-se no NIB das tuas propinas. Recua 3 casas e ficas 1 turno sem jogar.
- L17. Não te inscreveste no exame de análise e vais ter de procurar uma sala com lugar vago. Esperas não ir parar ao átrio do pavilhão de civil. Durante os próximos 3 turnos avança 1 casa de cada vez
- L23. És trabalhador-estudante e estavas a contar com a época especial para fazer "aquela" cadeira. As regras vão mudar. Azar.
- L27. As funcionárias da biblioteca fizeram greve durante a época de exames. Recua 2 casas.
- L30. A associação de estudantes marcou uma AGA. Obviamente não tencionas ir. Continua como se nada fosse.
- L35. Aproximam-se as eleições para a associação. Foste retido por uns colegas a fazer campanha. Ficas 1 turno sem jogar.
- L40. Chegaste ao fim da tua licenciatura. Caso estejas num mestrado integrado ou desejes prosseguir com um mestrado continua, caso contrário desloca-te para o mercado de trabalho.

2º Ciclo - Mestrado :

- M2. "O servidor do fenix encontra-se fora de serviço" durante a tarde inteira e precisavas de te inscrever para um exame. Fica 2 turnos sem jogar.
- M5. Foste para erasmus. Não jogas durante 3 turnos. Ao 4º turno avança 15 casas.
- M6. Os teus colegas de grupo deixaram-te pendurado. Vais ter de fazer o trabalho sozinho. Ficas 2 turnos sem jogar.
- M12. Acabaste a época de exames e apetece-te uma cerveja para relaxar, mas a lei seca está de volta. Perdes 1 turno a ir comprá-la ao Pingo Doce e outros 2 estupidificado com a falta de confiança que o instituto deposita em ti.
- M15. Está a chover a potes e não trouxeste guarda-chuva. Esperas que a chuva acalme antes de ir para casa. Ficas 1 turno sem jogar.
- M18. O Windows crashou quando estavas a acabar a tese. Como não gravaste estás a pensar em bater com a cabeça numa parede até sangrares. Recua 2 casas e ficas 1 turno sem jogar.

Mercado de trabalho :

Vais finalmente tentar a tua sorte no mercado de trabalho. Caso te calhe -1 vais trabalhar para o Call Center. Fica 2 turnos sem jogar. Caso sejas mestre permaneces neste casa até sair um número da sequência de fibonnaci. Caso sejas licenciado permaneces neste casa até sair um número primo.