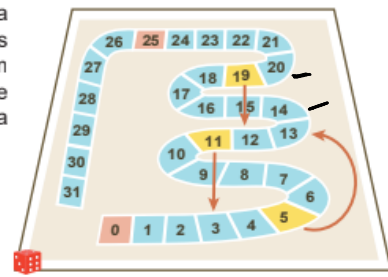


2. A figura mostra o tabuleiro de um jogo em que o participante começa na casa 0. Em cada jogada ele lança um dado, com faces numeradas de 1 a 6, e anda o número de casas indicadas pelo dado. Quando, em uma jogada, ele termina em uma das casas especiais em amarelo, ele vai imediatamente para a casa apontada pela seta. Por exemplo, se na primeira jogada o participante obtém um 5, ele vai parar na casa 13.



- a) Se em suas três primeiras jogadas o participante obtiver 6, 5 e 2, em que casa ele vai parar?

Na ordem, ele vai à casa 6, para na $6+5=11$ e volta para a casa 3 pela seta. Depois anda 2 casas, parando na 5 e por fim vai para a casa 13 pela seta.

- b) Descreva uma maneira de chegar à casa 25 em apenas quatro jogadas.

1ª Jogada	2ª Jogada	3ª Jogada	4ª Jogada
5	1	6	5

Olhando de trás pra frente, de 25 o maior "pulo" vem de 20, pois 19 retrocederia. Analogamente achamos as outras jogadas.

- c) Explique por que é impossível chegar à casa 25 em apenas três jogadas.

A primeira jogada deve cair 5 para chegarmos ao máximo, parando no 13. Do 13 até o 25 temos 12 casas, somente sendo possível em dois movimentos se cair 6 duas vezes. Mas, se cair 6, o participante vai à casa 31 e acaba parando na 12, donde é impossível chegar à casa 25 com 3 jogadas.