

# Trinca dos Polinômios

**Objetivo:** O objetivo do jogo é formar trincas de cartas, onde cada trinca consiste em:

1. Uma carta de polinômio, que apresenta a função polinomial.
2. Uma carta de fatoração, que apresenta uma forma fatorada do polinômio.
3. Uma carta de raízes, que apresenta as raízes do polinômio.

O jogador que formar 2 trincas completas primeiro vence o jogo.

## Material Necessário:

- Cartas de Polinômios (18 cartas)
- Cartas de Fatores (18 cartas)
- Cartas de Raízes (18 cartas)
- Cartas de Ação (6 cartas): Cartas especiais que permitem ações no jogo.
  - 2 de Trocar: Troca uma carta da sua mão com outra carta do seu adversário ou do descarte.
  - 2 de Pegar do Descarte: Permite pegar alguma carta que já foi descartada.
  - 2 de Ajuda: Ajuda do professor para verificar o jogo.
- Cartas coringa (3 cartas): Carta que pode substituir qualquer outra.

## Dicas e Estratégias

- Trocas Estratégicas: Use as cartas de ação para manipular o baralho a seu favor, trocando cartas que você não precisa por cartas úteis.
- Pegar do Descarte: Observe as cartas descartadas pelos adversários. Se um jogador descartar um fator ou uma raiz que você precisa para completar uma trinca, aproveite para pegar essa carta.
- Preste Atenção nas Raízes!



## Como Jogar:

### 1. Preparação:

- Embaralhe todas as cartas de polinômios, fatores, raízes e ação e distribua 7 cartas para cada jogador.
- Coloque o restante das cartas no centro, viradas para baixo, para formar o baralho.
- Escolha um jogador para começar, e as rodadas seguem no sentido horário.

### 2. Rodada do Jogador:

- Comprar uma carta: O jogador começa sua vez pegando uma carta do baralho ou a última carta do descarte.
- O jogador verifica se quer ficar com a carta ou colocar no descarte, se o jogador ficar com a carta ele escolhe outra do seu jogo para descartar.
- Uma trinca válida consiste em: um polinômio, uma fatoração e as raízes correspondentes.
- Se o jogador formar uma trinca válida, ele coloca as 3 cartas na mesa e marca um ponto.

3. **Descarte:** O jogador deve descartar uma carta de sua mão, que vai para a pilha de descarte. Ele sempre terá apenas 7 cartas na mão. Caso necessário, ao usar uma carta ação, o jogador pega outra no baralho para completar as 7 cartas na mão.

4. **Cartas de Ação:** Se o jogador pegar uma carta de ação, ele pode usá-la imediatamente para realizar a ação especificada (trocar cartas, pegar do descarte, verificar triade, etc.). Quando ele usar a carta de ação, descarta ela e se necessário puxa uma nova, para permanecer com 10 cartas na mão.

5. **Formação de Trincas:** Para completar uma trinca, o jogador precisa ter em sua mão as cartas corretas de polinômio, fatoração e raízes.

#### ◦ Exemplo de triade válida:

- Polinômio:  $x^2 - 5x + 6$
- Fatoração:  $(x-2)(x-3)$
- Raízes:  $x = 2, x = 3$

