



## GENERALIZAÇÃO DO JOGO PEDRA, PAPEL E TESOURA

ROGÉRIO CÉSAR DOS SANTOS – FUP/UNB – MEMBRO DO GRUPO DE PESQUISA GIEM/UNB  
HUDSON RODRIGUES ARMANDO – SEE/DF, MESTRANDO EM CIÊNCIAS DE MATERIAIS/FUP/UNB

O clássico jogo *Pedra, papel e tesoura* constitui-se num exemplo de jogo *não transitivo*, isto é, pedra ganha de tesoura, que por sua vez ganha de papel. Pedra, porém, não ganha de papel, não valendo a transitividade. É o mesmo que ocorre por exemplo com o jogo dos dados não transitivos ([1]).

O livro *Os Segredos Matemáticos dos Simpsons* ([2]), do renomado autor Simon Singh, traz em um de seus capítulos uma variante de *Pedra, papel e tesoura*, o chamado *Pedra, papel, tesoura, lagarto e Spock*, com duas armas a mais: lagarto e Spock, sendo esse último o famoso personagem do filme *Jornada nas Estrelas*. Para jogar com o lagarto, a mão deve imitar a boca de um fantoche; para jogar com o Spock, a mão deve fazer o sinal característico do personagem, isto é, a mão aberta com os dedos parcialmente separados, conforme ilustra a figura 1 mais adiante.

Como ocorre no original, cada uma das armas deve vencer metade das armas restantes, e deve perder para a outra metade das demais armas. As regras de vitória, empate e derrota entre os três objetos tradicionais mantêm-se. Incorporando as duas novas armas, vale:

Pedra destrói tesoura e esmaga lagarto;  
Papel cobre a pedra e refuta Spock;  
Tesoura corta papel e decapita lagarto;  
Lagarto come papel e envenena Spock;  
Spock quebra tesoura e  
vaporiza a pedra. (Figura 1)