

Campo Minado - Origem do jogo

O jogo surgiu em 1989 com o lançamento do Windows 3.1 e foi desenvolvido por Robert Donner, depois disso sempre esteve incorporado ao Sistema Operacional Windows, tendo versões para outros sistemas operacionais e até para celulares.

Introdução

O jogo consiste em um tabuleiro de tamanho 7 x 10, onde estão distribuídas 10 bombas. À medida que se abrem as casas aparecem números nelas, estes números vão desde 1 até 8 e indicam quantas bombas existem ao redor desta casa, caso não tenha nenhum número significa que não há bombas ao redor, quando uma casa desta é aberta pode-se abrir todas ao redor da mesma até encontrar alguma casa que possua alguma bomba ao redor, ou seja, uma casa que indique um número qualquer. Caso o jogador acerte uma casa com bomba o jogo termina. O jogador ganha quando abrir todas as casas do jogo que não possuam bomba.

Como jogar

Inicie por qualquer um dos quatro cantos, os tabuleiros foram cuidadosamente criados para que estes fossem pontos seguros de início, não havendo bombas neles. Caso encontre uma célula vazia, pode-se abrir todas ao redor, pois significa que não há bombas em sua vizinhança.

Os números indicam o número de bombas ao seu redor, verifique quais células você possui certeza que contém uma bomba e marque-as com uma bandeira, facilitando então a abertura das outras células em que você possui dúvida.

Por exemplo:

A	1	B	1	C
D	2	E		F
G		H		I

Sabemos pela célula B que há uma bomba em sua vizinhança, podendo estar localizada em C, E ou F.

Pela célula D já sabemos que há duas bombas ao seu redor, e estas podem estar em E, G e H.

Mas pela célula A sabemos que há uma bomba em sua vizinhança, porém as células B e D já estão abertas, restando como única opção para a localização da bomba a célula E, que sinalizaremos com uma bandeira 🚩.

A	1	B	1	C
D	2	E	🚩	F
G		H		I

Com isso sabemos que é seguro abrir as células C e F, pois já sabemos que a bomba sinalizada por B se encontra na posição E.

E assim fazemos sucessivamente até terminar o jogo.

