

# Send the pack

Um jogo para conhecer mais sobre  
como funciona a rede de  
computadores.

Faixa etária: a partir dos 11 anos.

Game Designer: Abílio Nogueira  
[abilionbarros@gmail.com](mailto:abilionbarros@gmail.com)



# Proposta Educativa

- O planejamento e desenvolvimento desse jogo foi baseado na atual estrutura cliente servidor. Tendo como seu principal objetivo mostrar como acontece uma comunicação por meio da rede de computadores de uma forma lúdica, intuitiva e ilustrativa.
- Omitindo assuntos técnicos para assim alcançar um maior público e fornecendo um ponto de partida inicial no conhecimento sobre redes, que se faz necessário numa sociedade conectada.



# Como funciona o jogo?

- É um jogo para dois jogadores;
- Funciona no estilo de rodadas.



# Como funciona as rodadas?

- Cada jogador possui 1 ação, e é obrigado a utilizá-la durante sua vez.
- Ao realizar sua ação, passa automaticamente a vez para o jogador seguinte onde ele executará sua jogada terminando assim a rodada.



# Ações

- No jogo temos três tipos de ações :
- Comprar Carta;
- Baixar carta;
- Passar mensagem.



# Baixar carta

- Baixar qualquer carta da mão ao campo ;
- Seja ela mensagem , equipamento ou sabotagem.



# Comprar Cartas

- Compra 1 carta do baralho;
- Limite máximo de 5 cartas na mão;
- Quando já tiver 5 cartas na mão, é necessário descartar primeiro para puxar uma carta.



# Passar a mensagem

- A ação de passar a mensagem entre os equipamentos configuraram uma ação.

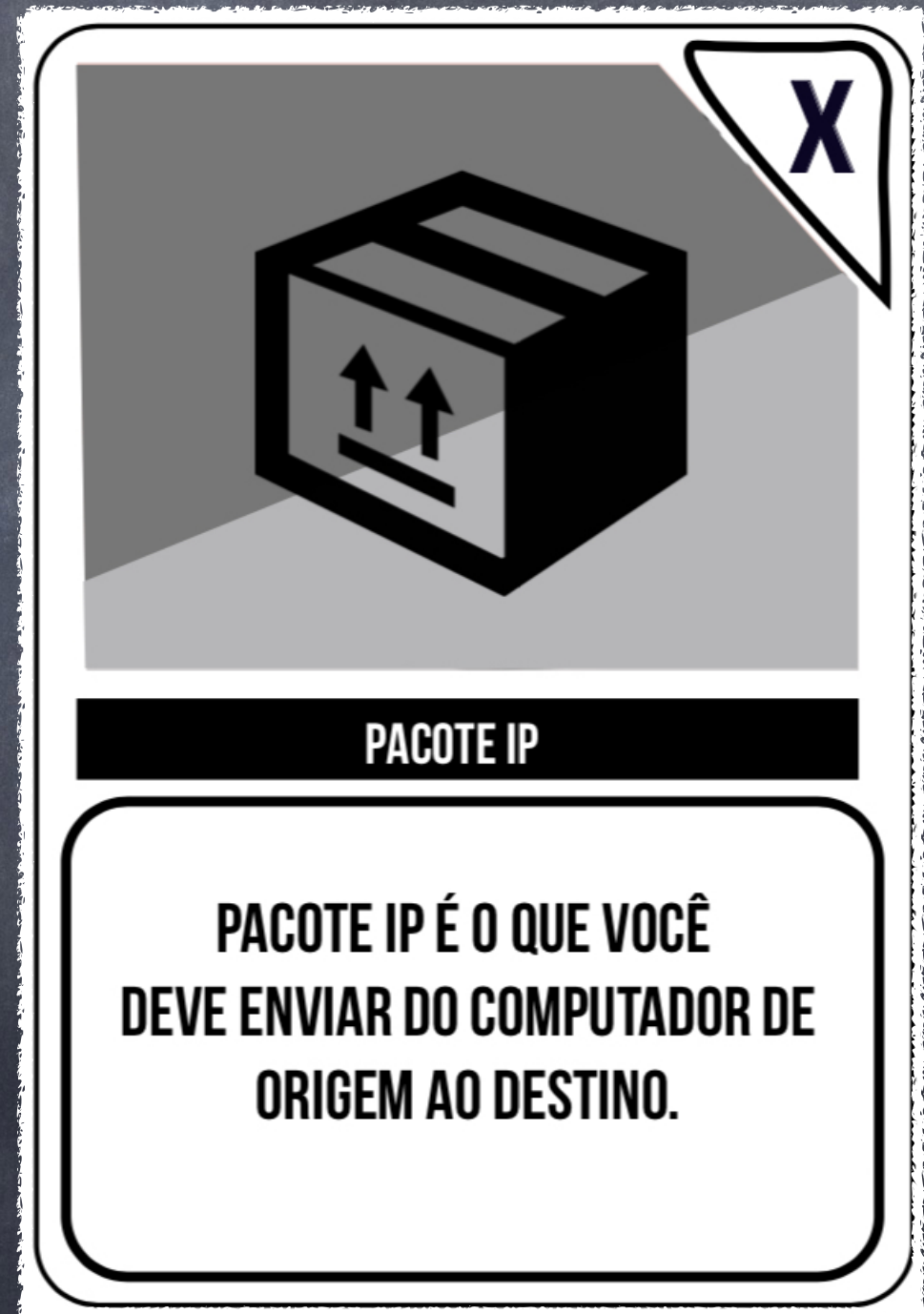


# Tipos de Carta



# Cartas mensagem

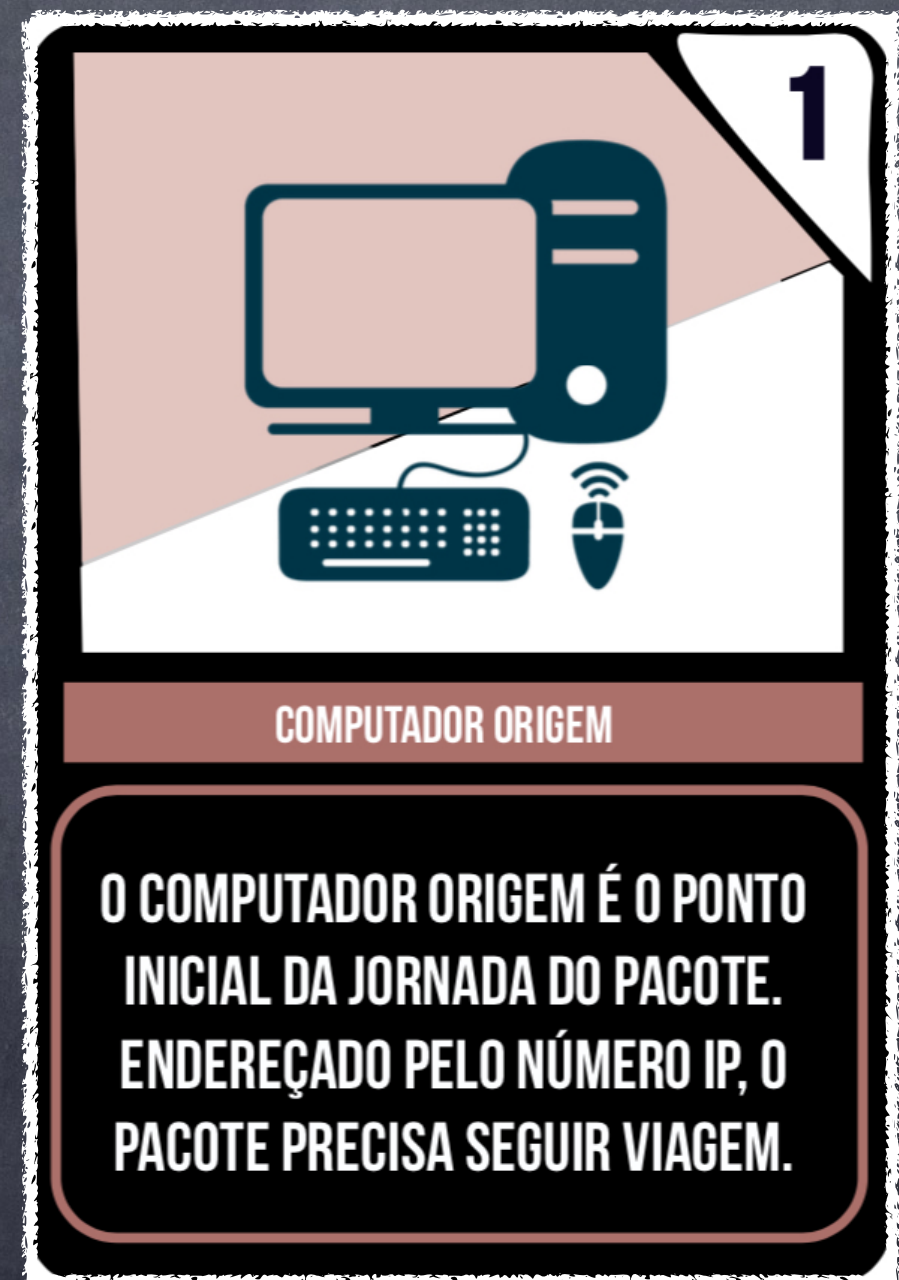
- Cartas mensagem são nomeadas de Pacote IP.
- Só poderá ser passado uma por vez, não sendo possível que o jogador ponha duas ao mesmo tempo.





# Cartas de equipamento

- Cartas de equipamento são numeradas de 1-7 e só podem ser baixadas uma de cada tipo;
- As cartas e equipamento devem ser baixadas em ordem.ex.: A cartas dois só pode ser baixada depois da carta um já estiver em campo .





# Cartas Sabotagem

São cartas que os jogadores podem usar um contra o outro, com o intuito de atrasar seu oponente .





### ATAQUE CRAKER

**DESCARTE A MENSAGEM DO  
SEU Oponente.**



### ATENUAÇÃO

**SEU Oponente FICARÁ 2 RODADAS  
SEM MOVER A PRÓPRIA MENSAGEM.**



### PANE ELÉTRICA

**DESCARTE UM DOS EQUIPAMENTOS  
DO SEU Oponente, A SUA ESCOLHA.**



# Observações sobre as Sabotagens

- Caso seja usada a carta de **Pane Elétrica** em um equipamento que esteja portando a mensagem, essa mensagem voltará para o equipamento anterior. Caso tenha sido usado no 1º Equipamento ( Computador Origem ) essa carta é também descartada.



# Como ganhar o jogo?

- Ganha quem conseguir passar a carta mensagem do computador origem até o computador destino. Quando algum dos jogadores conseguir, o jogo termina e o jogador que realizou o envio da mensagem ganhou a partida.



# Como iniciar a Partida?

- 1-Embaralha-se o baralho ;
- 2-Cada jogador puxa 3 cartas ;
- 3-Decidem quem vai começar ;
- 4- O primeiro jogador decide qual ação vai realizar e a executa ;
- 5- Logo após o primeiro jogador terminar sua ação o segundo inicia dele.



Essas ações se repetem  
até que algum jogador  
finalize o jogo.



# Observações

- Quando o baralho acabar deve-se embaralhar a pilha de descarte e com isso formar um novo baralho. O processo é repetido até que o jogo seja finalizado.
- O descarte é visual, ou seja o jogador descarta a carta virada pra cima.
- Caso algum jogador destrua um equipamento anterior ao que a mensagem já passou, essa mensagem poderá tentar ser entregue, porém caso precise de uma nova mensagem será necessário repor o equipamento que falta.



# Setup final do jogo





# Anatomia do Baralho

- 4 cartas de cada equipamento ;
- 6 cartas mensagem [Pacote IP];
- 2 cartas de cada tipo de Sabotagem.



Divirta-se  
Aprendendo!