

Organização do campo:

- Posiciona os dois baralhos já embaralhados separadamente no centro da mesa, com espaço entre eles, essa será a zona de casos;
- Separa um local próximo ao jogador para posicionar as cartas durante o jogo, essa será a zona de ação e em baixo dessa zona estará a zona de arsenal que será tratada mais tarde.

Passo inicial:

- No começo do jogo uma carta da pilha de casos é revelada e cada jogador compra três cartas da pilha de ações.
- É escolhido aleatoriamente o jogador que irá começar.

Rodada de cada jogador:

FASE DE ARSENAL:

Caso deseje, o jogador do turno pode colocar uma carta de ação de sua mão na zona de arsenal ou retirar uma das cartas colocadas anteriormente.

FASE AÇÃO:

O jogador do turno pode fazer uma dessas ações:

Baixar um card da sua mão na zona de ação (premissa lógica ou operador lógico);

Descartar qualquer quantidade de cartas da mão;

Ativar uma carta de interferência e aplica seus efeitos;

FASE FINAL:

O jogador do turno deve verificar a quantidade de cartas em sua mão e repor cartas da pilha de ações até possuir três cartas;

FASE ELEMENTAR:

Caso o jogador do turno, acredite ter conseguido resolver o caso, ele grita, ELEMENTAR! e todos os jogadores devem analisar e conferir se na zona de ação do jogador do turno ativo, se as cartas coincidem com o resultado do caso final.

Cartas:

CARTAS DE CASO:

Compõem um baralho inteiro de cartas que dão aos jogadores um caso a ser resolvido a partir de uma quantidade “X” de premissas onde a partir delas os jogadores devem chegar a uma conclusão verdadeira utilizando as “*cartas de ação*”, premissa e operador lógico.

CARTAS DE AÇÃO:

Compõem um baralho com cartas de premissas, operadores e coringas. Onde a partir delas o jogador tentará chegar a solucionar o caso dado pelas “*cartas de caso*”.

CARTA DE PREMISSE LÓGICA:

São cartas que devem ser associadas a uma das premissas “X” dadas nas cartas de caso, contendo os valores verdadeiro ou falso.

CARTA DE OPERADOR LÓGICO:

São cartas que são utilizadas para ligar as “*cartas de premissa lógica*” manipulando seus valores lógicos a fim de chegar na resolução do caso.

CARTAS DE INTERFERÊNCIA:

São cartas que possuem efeitos diversos que podem beneficiar ou atrapalhar algum jogador em dois níveis, os quais explicamos abaixo.

CARTAS DE INTERFERÊNCIA LEVE:

Sumir com evidência: Embaralhe a carta no arsenal do jogador a sua escolha no baralho de cartas de ação;

Restrição: Embaralhe uma carta na zona de carta de ação de um jogador a sua escolha;

Proteção judicial: Impeça um efeito negativo aplicado a você;

Lei de morgan: Escolha um operador lógico e inverta seu valor;

CARTAS DE INTERFERÊNCIA DRÁSTICAS:

(Essa classificação de carta deve ser armazenada no arsenal)

Queima de arquivo: Embaralhe todas as cartas na zona de ação e arsenal de cada jogador.

Cavalo de tróia: Troque o valor lógico de todas as premissas em jogo.