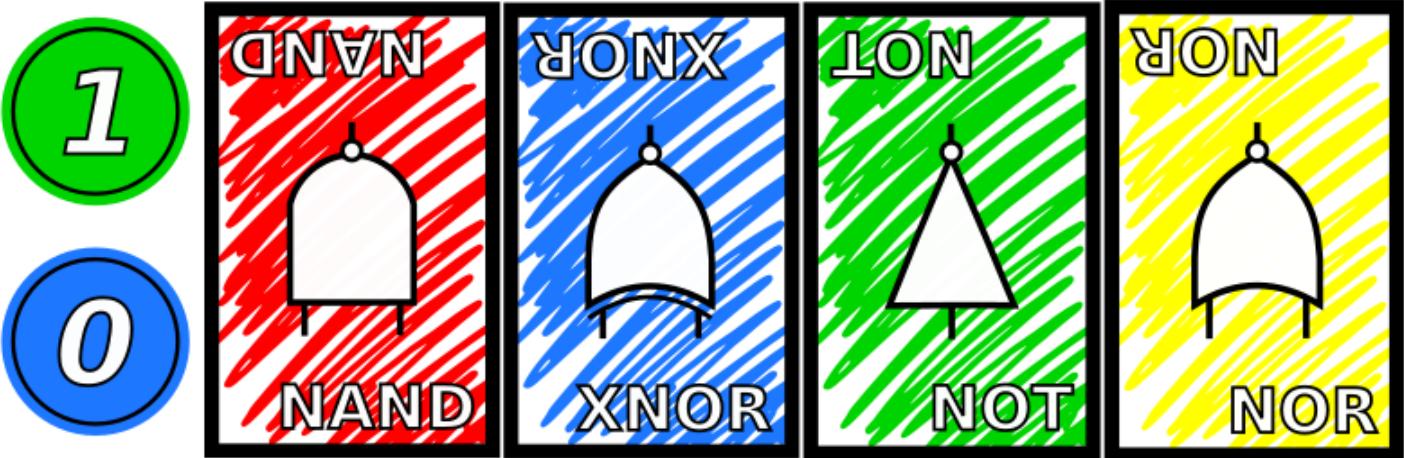


A red circle with a black outline containing the white number '1'.



Sumário

O Jogo.....	3
1. Conteúdo:.....	3
As Regras.....	4
1. Preparando o ambiente:.....	4
2. Início do jogo:.....	5
3. Fim da partida:.....	11

O Jogo

Criado para se divertir enquanto estuda, o jogo **Logic Cards** foi pensado para se jogar com uma quantidade de dois a quatro participantes explorando as funções das portas lógicas existentes (com exceção da *Buffer Não-Inversor*) e suas respectivas tabelas-verdade.

1. Conteúdo:

- 160 cartas.
 - 80 contendo os símbolos das **portas lógicas**.
 - 40 contendo o número 1.
 - 40 contendo o número 0.
- 4 moedas para marcar a saída das portas.
 - 2 contendo o número 1.
 - 2 contendo o número 0.
- 4 folhas com tabelas-verdade impressas para consulta dos jogadores.

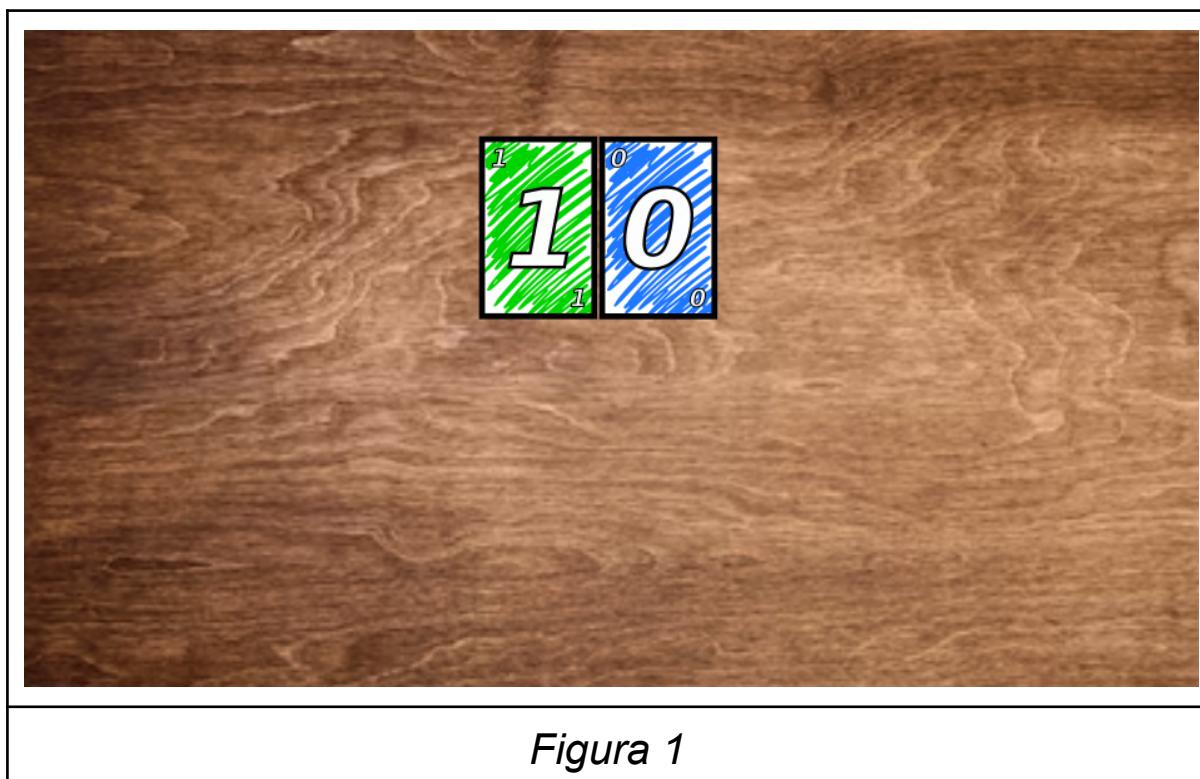
As Regras

1. Preparando o ambiente:

- 1.1. Para uma boa partida, procure uma mesa espaçosa, a disposição das cartas durante o jogo exigirá um pouco desse espaço, como será mostrado posteriormente.
- 1.2. Certifique-se de que as cartas contendo símbolos, estejam separadas das de números.
- 1.3. Embaralhe as cartas que contém símbolos e distribua sete cartas para cada jogador, o restante das cartas ficará reservado para “compra”.
- 1.4. Embaralhe as cartas que contém 0 e 1 e as reserve para compra também.
- 1.5. Disponha das tabelas-verdade próximas aos jogadores para consultá-las durante o jogo.

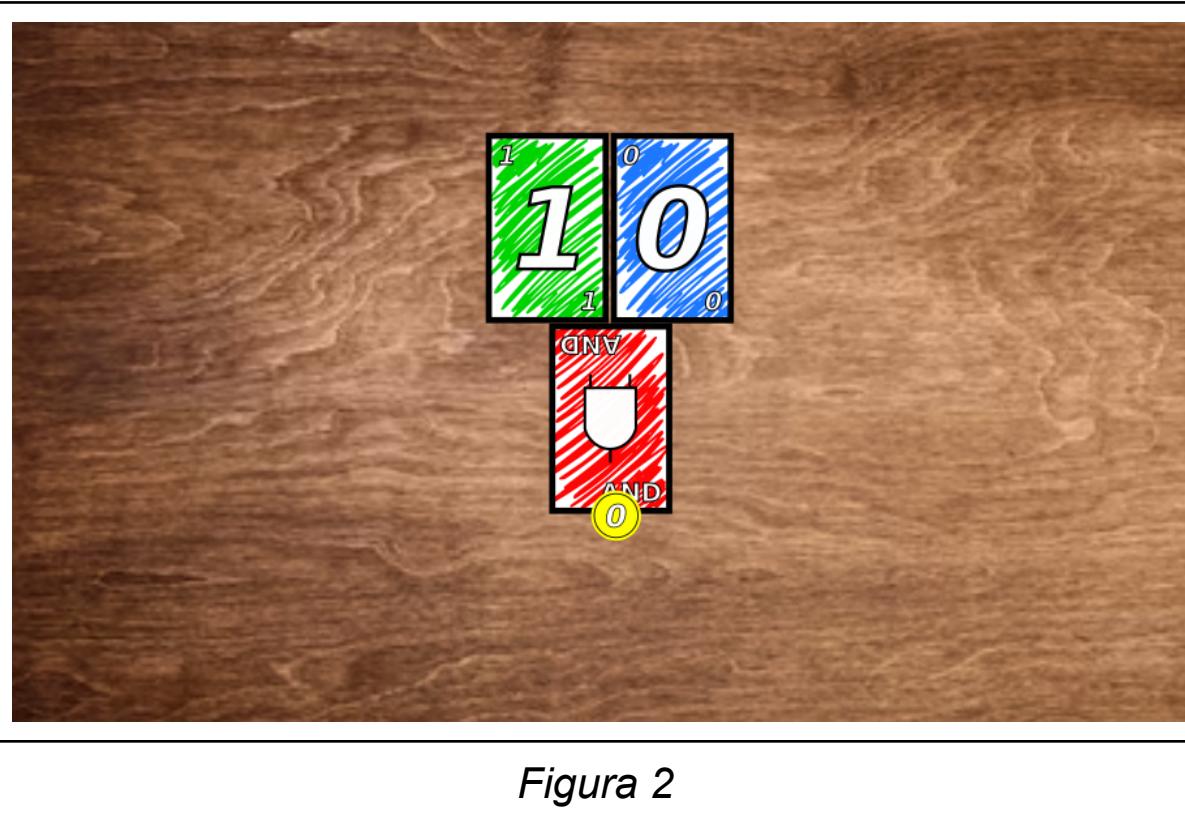
2. Início do jogo:

- 2.1. Disponha as duas pilhas de cartas de compra sobre a mesa.
- 2.2. Para iniciar o jogo um dos jogadores deve puxar duas cartas de números, e colocá-las uma do lado da outra, como mostra na [Figura 1](#)



- 2.3. Logo após, o jogador escolhido para começar, escolhe e descarta uma carta de porta lógica, marcando o resultado da

carta com uma moedinha ao fim de sua jogada, como mostra na [Figura 2](#).



- 2.4. O próximo jogador por sua vez, comprará uma carta de número e descartará em qualquer um dos lados da porta lógica, como na [Figura 3](#), e novamente marcando a saída com uma moeda correspondente ao resultado.

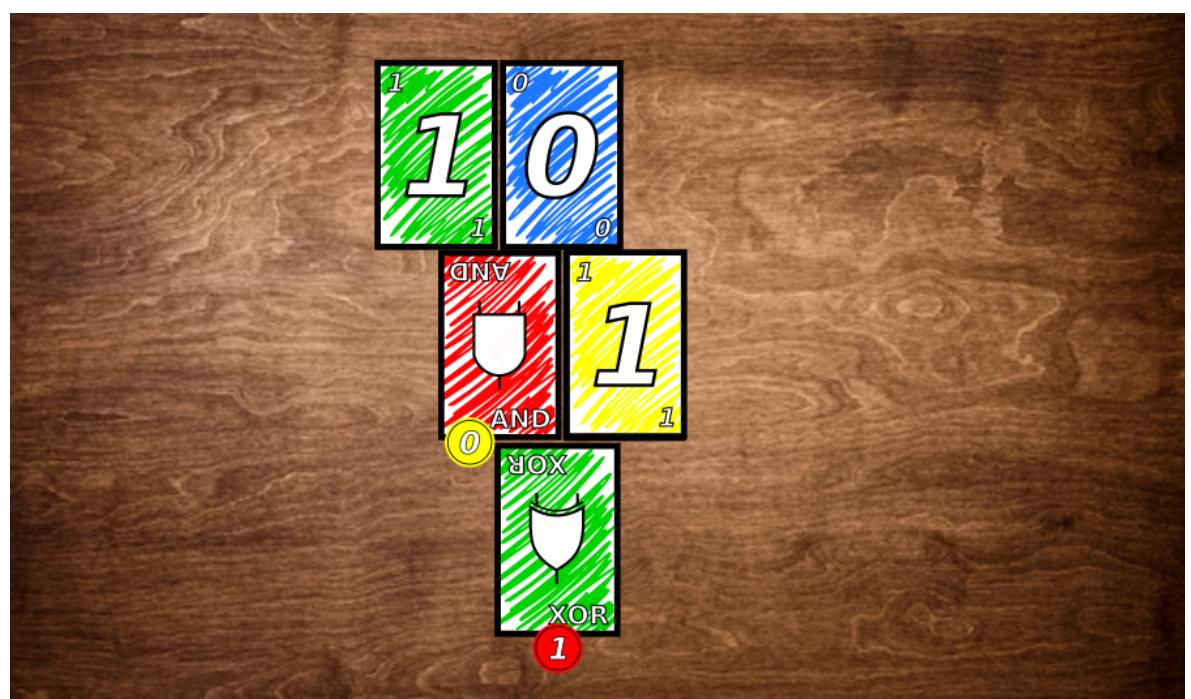


Figura 3

- 2.5. Como mostrado na figura anterior, sempre a penúltima jogada deverá continuar com a moedinha marcando a saída, a fim de manter o histórico da jogada para melhor entendimento e raciocínio dos demais jogadores, ou seja, durante toda a partida deverá ter no mínimo duas moedas marcando respectivamente, as últimas duas jogadas.
- 2.6. Se por um acaso o jogador da vez tiver em mãos uma carta de símbolo “NOT” e desejar jogá-la, ele não poderá comprar

uma carta de número, devido ao fato de que essa porta em especial não possui duas entradas, gerando uma disposição de cartas como mostra a [Figura 4](#).

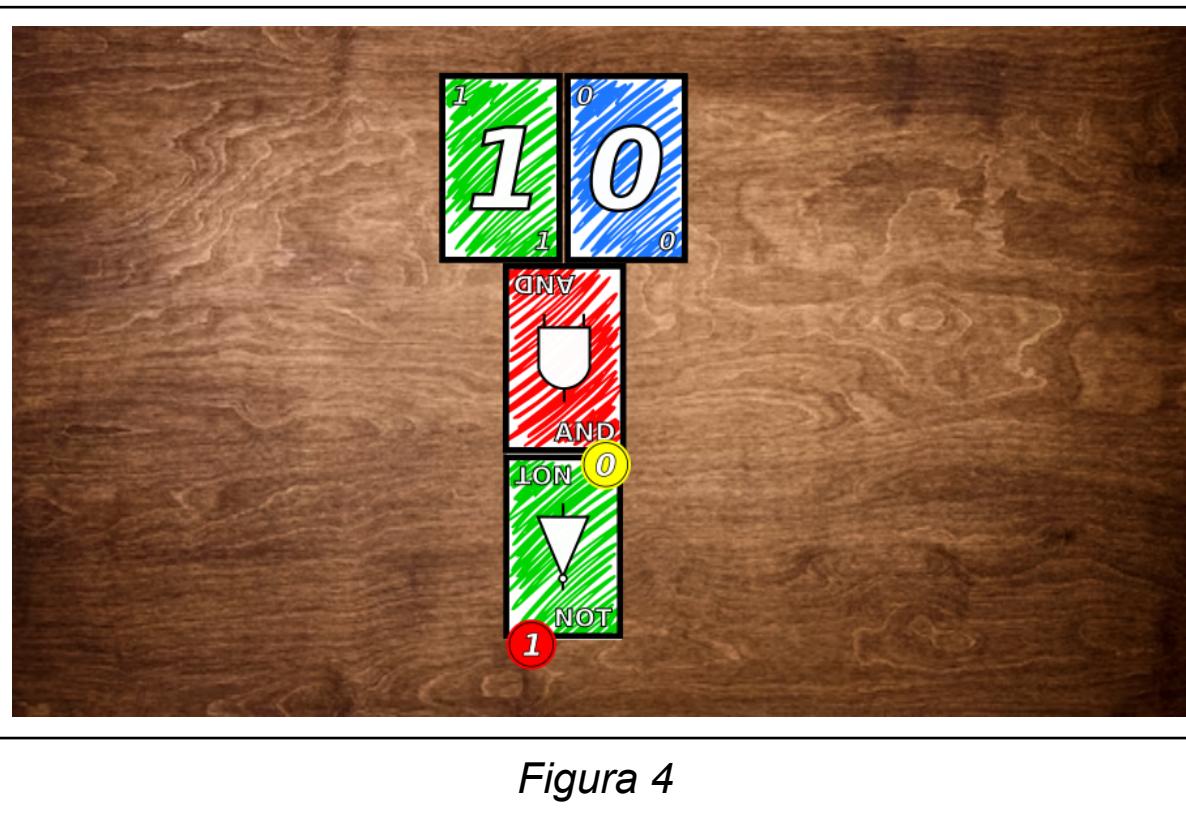


Figura 4

- 2.7. Embora na vida real uma porta “NOT” funcione perfeitamente ligada a outra, por fins didáticos este jogo não permite que uma carta “NOT” esteja diretamente ligada à sua semelhante (independentemente da cor da carta).

- 2.8. Caso ocorra a situação em que na sua vez o jogador tenha uma única carta na mão e essa seja “NOT”, e coincida que a última carta jogada sobre a mesa também tenha sido um “NOT”, o jogador deverá comprar uma carta de portas lógicas e passar a vez.
- 2.9. Caso a disposição das cartas descartadas fique muito extensa na mesa, o jogo poderá continuar ao lado do circuito montado, necessitando apenas colocar as últimas informações da jogada no topo do novo circuito, como mostra a [Figura 5](#).

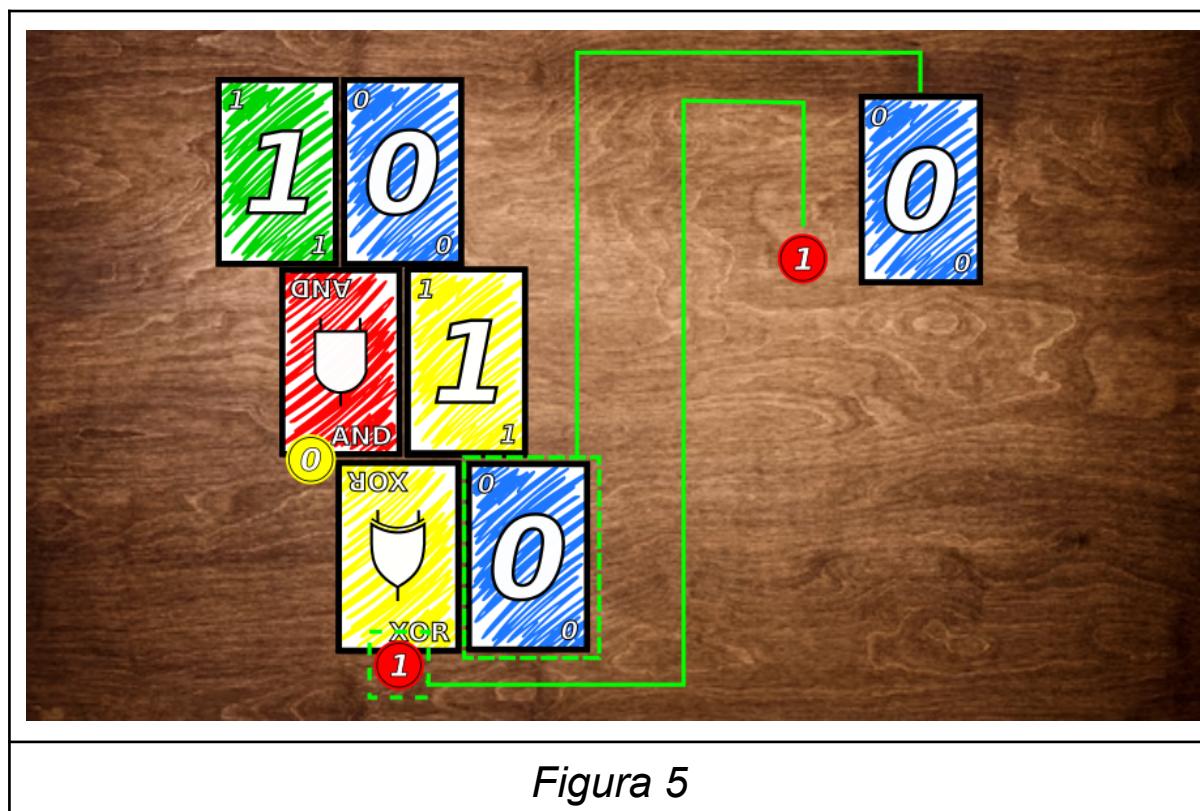


Figura 5

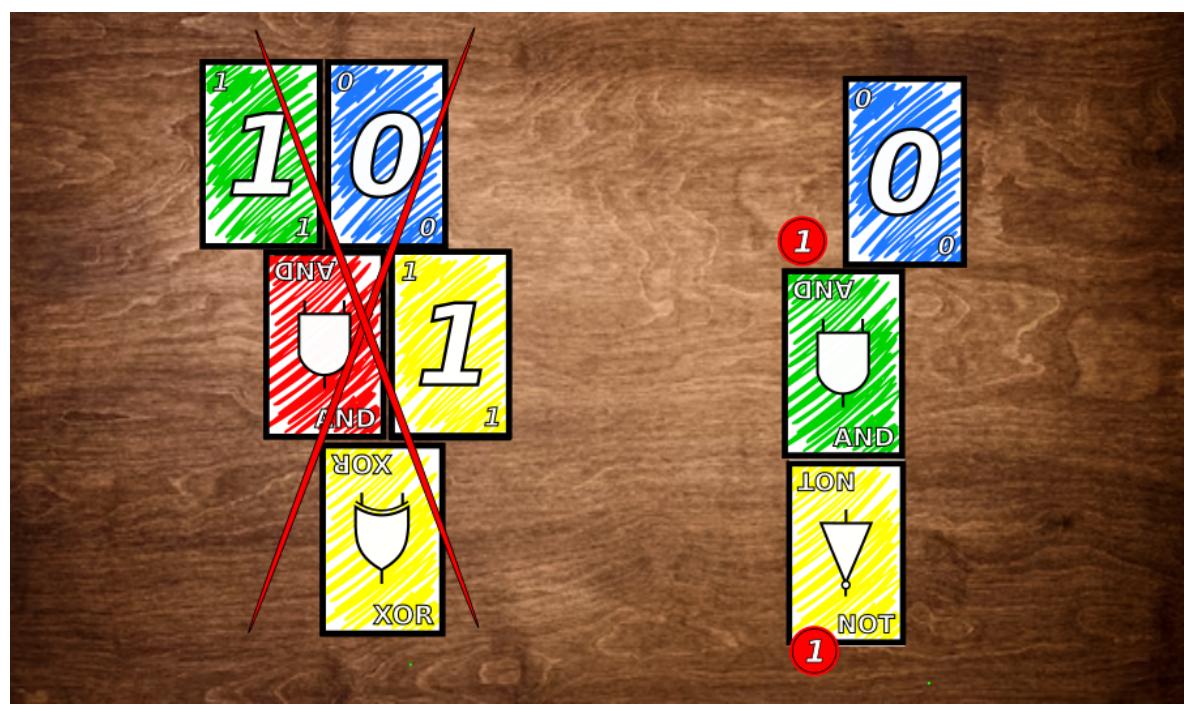


Figura 6

- 2.10. Se repetindo o caso anterior, o primeiro circuito montado poderá ser desmanchado, dando lugar à próxima sequência de cartas. Para isso, deverá ser repetido o procedimento citado no item anterior.

- 2.11. As cartas do circuito desmanchado poderão ficar disponíveis para compra, desde que as mesmas sejam colocadas abaixo de suas respectivas pilhas.

3. Fim da partida:

- 3.1. O vencedor da partida será aquele que primeiro jogar sua última carta e o valor na saída da porta lógica resultar no valor **1**.
- 3.2. Caso o jogador descarte a sua última porta lógica e a mesma resultar no valor **0**, o jogador deverá comprar outra porta lógica, e a partida seguirá, até ocorrer o caso do item anterior.

Bom Jogo!