

Cada jogador possui sua própria porta e a porta para a próxima máquina, além de um id próprio. Inicialmente, a vida de todos os jogadores é 10. Todos os jogadores entram em um loop, que perdura enquanto todos estiverem vivos. Caso o jogador seja o carteador (esteja com o bastão), seleciona aleatoriamente e envia “num_cartas” cartas para cada um dos demais jogadores, e após isso, para ele próprio. Em seguida, pergunta a cada um dos players quantas rodadas acreditam que vão ganhar. Após coletar o palpite de todos, ele próprio precisa palpitar, para enfim divulgar os palpites de todos os jogadores. Com os palpites de cada participante em mãos, o carteador agora precisa coletar as jogadas de cada jogador. Conforme vai recebendo as jogadas, vai também as divulgando aos demais players, em tempo real. Por fim, sabendo a jogada de cada participante, o carteador pode contabilizar o vencedor do turno e as vidas de cada um dos jogadores. Ao final da rodada, ou seja, após todas as “num_cartas” terem sido jogadas por cada um dos players, o carteador divulga as vidas de cada um dos jogadores para todos os demais participantes. Essa última divulgação, entretanto, pode ser feita com antecedência caso um dos jogadores venha a perder todas as suas vidas no meio de uma rodada. Isso evita que um jogador finalize a rodada com vidas negativas, por exemplo. Os jogadores que não são o carteador, por outro lado, ao receberem um frame, observam antes de tudo o destino da mensagem. Caso a mensagem não seja para ele, simplesmente manda para a próxima máquina. Caso seja destinada a ele, marca o campo de mensagem recebida com um bit 1. Verifica, então, por meio do CRC-8, se a mensagem chegou corretamente. Se sim, marca o campo de sucesso com um bit 1 e verifica qual o tipo da mensagem. Os tipos possíveis são: “cartas”, para quando for ocorrer o recebimento de cartas, “palpites”, para pedir um palpite de um determinado player, “mostrar_palpites”, para quando forem ser divulgados os palpites de todos os jogadores, “jogadas”, para pedir uma jogada de um determinado player, “mostrar_jogadas”, para quando for ser divulgada a jogada de um determinado jogador, “divulga_vencedor”, para quando for ser divulgado o vencedor de um turno, “divulga_vidas”, para quando forem ser divulgadas as vidas de cada um dos jogadores, e por fim, “bastão”, para a passagem do bastão. O frame consiste basicamente de um marcador de início, um destino, uma origem, o tamanho do campo de dados, o tipo da mensagem, os dados propriamente ditos, o crc para a detecção de erros, e os dois bits que indicam ao carteador se a mensagem enviada foi recebida pelo destino e se não houve erro.