





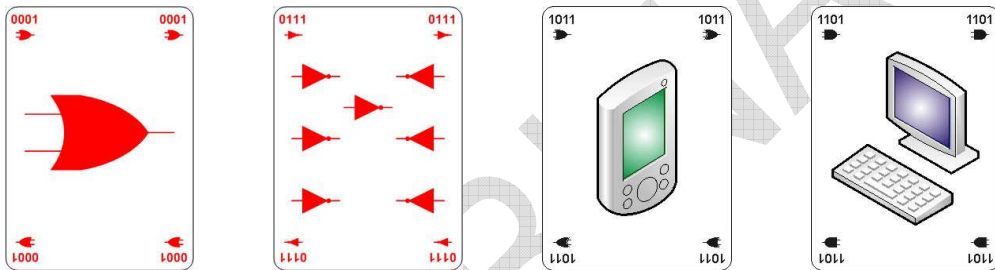


SOLBIT

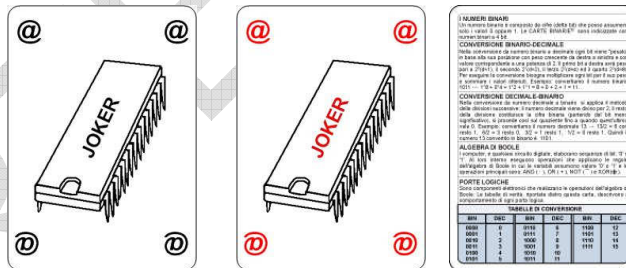
Per giocare a SOLBIT bisogna disporre di un mazzo di CARTE BINARIE, ogni mazzo è contraddistinto da 4 semi:

- OR 
- AND 
- NOT 
- XOR 

Ogni seme è presente su 13 carte ognuna identificata da un numero binario compreso fra 0001 e 1101, per ogni seme sono disponibili 3 figure: palmare, stampante e computer.



Completano il mazzo 2 joker raffigurati da un microprocessore e la 55a carta che riporta i concetti base del sistema numerico binario, delle porte logiche e le relative tabelle di verità.



LE TABELLE DI VERITÀ

Le tabelle di verità descrivono il comportamento delle porte logiche. Di seguito sono rappresentate quelle che corrispondono ai semi delle carte binarie.

OR		
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

AND		
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

NOT	
0	1
1	0

XOR		
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0





LE REGOLE DEL GIOCO

Numero di giocatori: 1

Preparazione iniziale

Il gioco prevede l'utilizzo del mazzo di 52 carte, Joker esclusi, mescolatelo bene e prendete la prima carta di ogni seme, ponete sul tavolo le 4 carte col il dorso volto verso l'alto, mescolatele e disponetele affiancate una all'altra formando un fila orizzontale (fila n.0)

Scegliete una carta e capovolgetela, questa sarà la carta chiave della partita.

Scopo del gioco

Utilizzare tutte le carte per formare 6 file che riproducono il numero binario della carta chiave.

Il gioco

Tenendo il mazzo in mano con il dorso volto verso l'alto, giocate una ad una le carte prendendole da sopra il mazzo e posizionatele sul tavolo sotto le 4 carte della fila 0, solo se utili a formare uno dei 4 bit della carta chiave, altrimenti posizionatele in un mazzo a lato con la faccia volta verso l'alto.

Sotto ogni carta della fila n.0 vanno posizionate coppie di carte dello stesso seme la cui operazione logica, determinata dai numeri presenti sulle carte e dall'operatore logico delle carte stesse, da come risultato il numero binario della carta chiave.

La disposizione dei semi nella fila n.1 è nell'ordine "OR AND NOT XOR", secondo quanto indicato nella 55° carta, per la fila n.2 i semi vanno spostati di una posizione verso sinistra e saranno "AND NOT XOR OR", e così via per le file a seguire.

Analizziamo la fila n.1:

- Posizione 1 - il risultato dell'operazione logica OR fra il primo bit delle due carte deve essere uguale al primo bit della carta chiave
- Posizione 2 - il risultato dell'operazione logica AND fra il secondo bit delle due carte deve essere uguale al secondo bit della carta chiave
- Posizione 3 - il risultato dell'operazione logica NOT è determinato da una sola carta e deve essere uguale al terzo bit della carta chiave; l'operazione va eseguita con due carte singolarmente.
- Posizione 4 - il risultato dell'operazione logica XOR fra il quarto bit delle due carte deve essere uguale al quarto bit della carta chiave

Per eseguire le operazioni logiche fare riferimento al capitolo "Tabelle di verità".

Si può decidere di non giocare una carta anche se fornisce un risultato corretto e la si posiziona nel mazzetto a lato, infatti se giocata nel momento "sbagliato" può impedire la riuscita del solitario.

Un esempio

Supponiamo che la carta chiave sia 0111 AND.

- Primo bit: deve essere il risultato di due carte di seme OR che abbiano il primo bit uguale a 0, infatti l'operazione logica OR da come risultato 0 se entrambi i bit sono uguali a 0
- Secondo bit: deve essere il risultato di due carte di seme AND che abbiano il secondo bit uguale a 1, infatti l'operazione logica AND da come risultato 1 se entrambi i bit sono uguali a 1
- Terzo bit: deve essere il risultato di due carte di seme NOT che abbiano il terzo bit uguale a 0, infatti l'operazione logica NOT nega il valore del bit.
- Quarto bit: deve essere il risultato di due carte di seme XOR che abbiano il quarto bit diverso tra loro, infatti l'operazione logica XOR da come risultato 1 solo se i bit sono diversi.

Versione del 23/12/2008

