



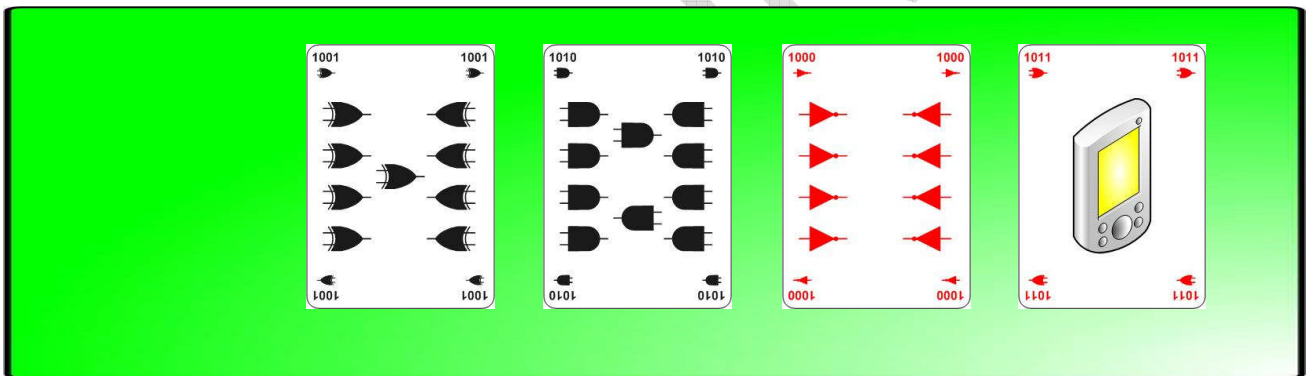
GIOCHIAMO A SOLBIT

Analizziamo insieme una partita a SOLBIT, cercando di evidenziare tutte le fasi di gioco.

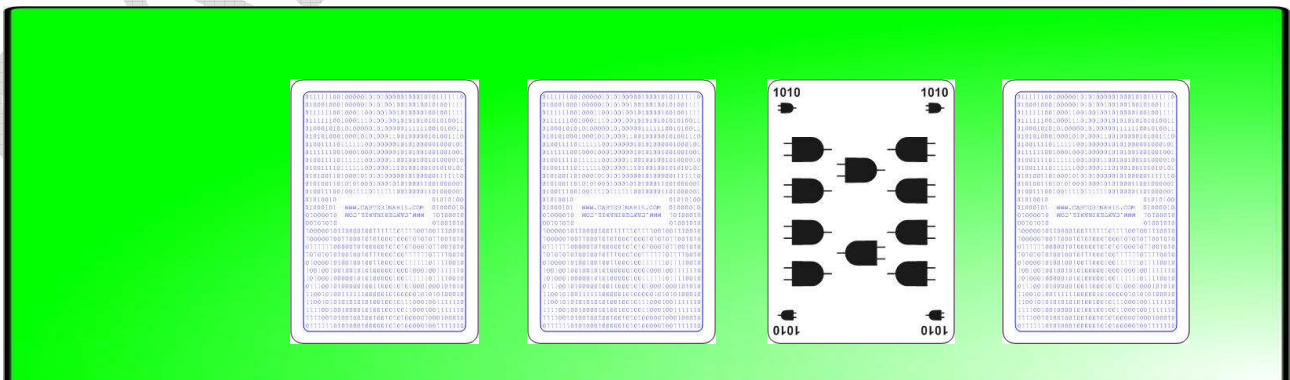
Scelta della carta chiave

Dopo aver mescolato il mazzo, si girano le carte una per volta partendo dalla cima del mazzo e si scelgono 4 carte, una per ogni seme.

Prima carta	1001	XOR	Possibile carta-chiave
Seconda carta	0011	XOR	Questo seme è già stato scelto e si posiziona sotto al mazzo
Terza carta	1010	AND	Possibile carta-chiave
Quarta carta	1010	XOR	Questo seme è già stato scelto e si posiziona sotto al mazzo
Quinta carta	1000	NOT	Possibile carta-chiave
Sesta carta	0010	AND	Questo seme è già stato scelto e si posiziona sotto al mazzo
Settima carta	0010	XOR	Questo seme è già stato scelto e si posiziona sotto al mazzo
Ottava carta	1011	OR	Possibile carta-chiave



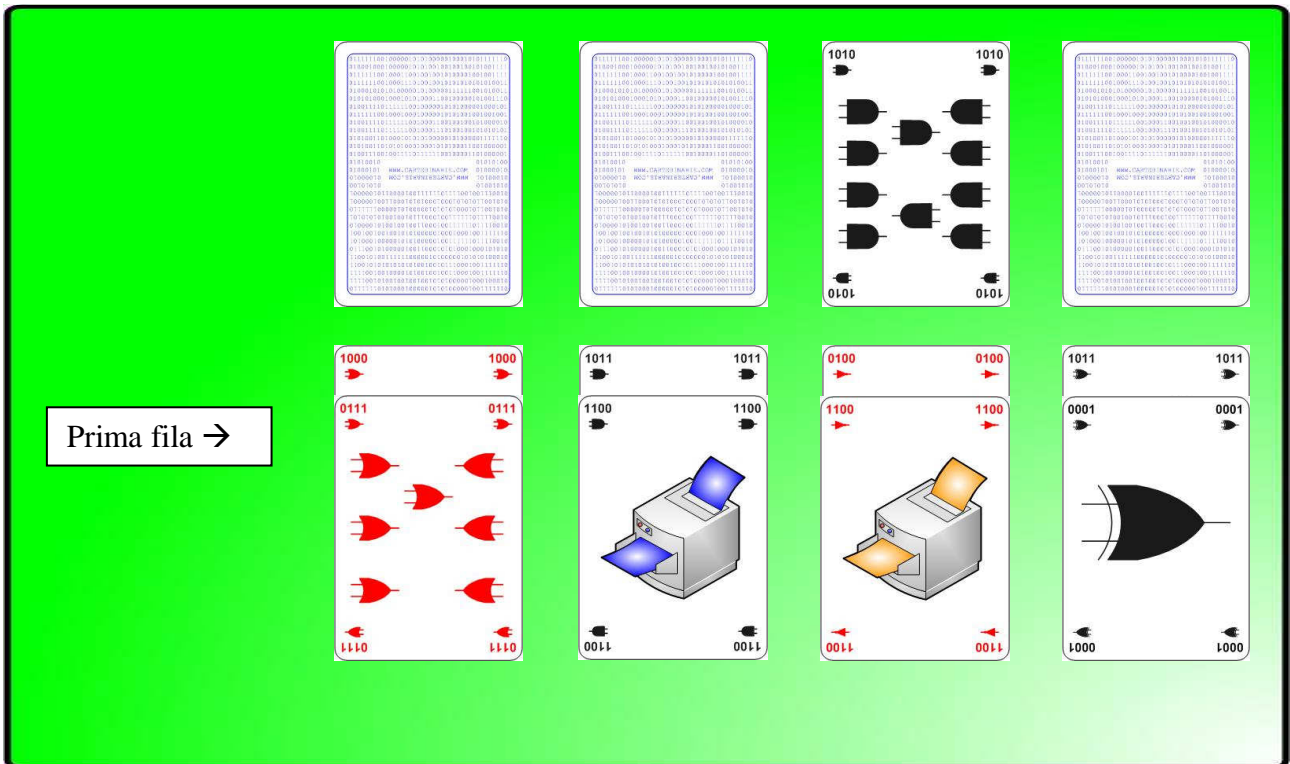
Si mescolano le Quattro carte e si posizionano con il dorso rivolto verso l'alto, se ne sceglie una che diventa la carta-chiave (es. 1010 AND).





Comincia la partita

Disponiamo la prima fila, la sequenza dei semi è: OR, AND, NOT, XOR. Vedi la 55a carta.

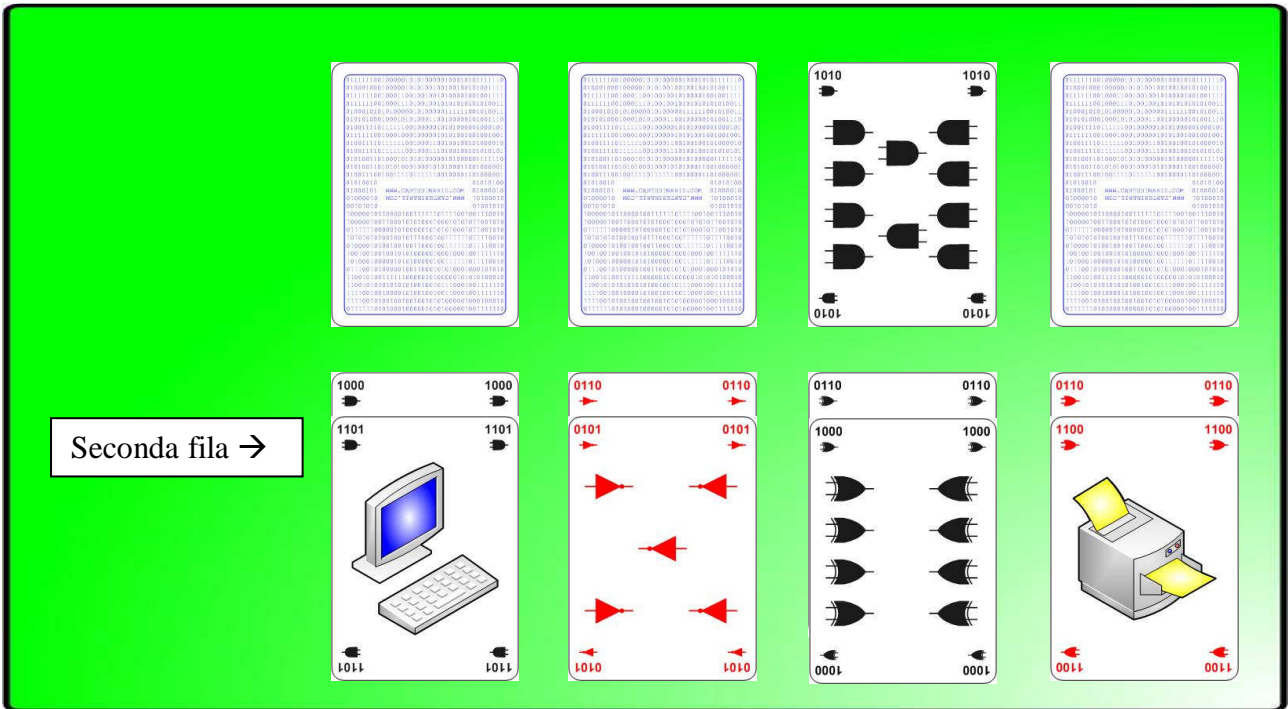


Sequenza di gioco	Carta	Operazione	Commenti
1	0100 NOT	OK	
2	1101 AND	Scartata	Potrebbe essere posizionata ma sarà più utile per completare la seconda fila
3	0111 NOT	Scartata	
4	0010 NOT	Scartata	
5	1011 XOR	OK	La prossima carta di XOR dovrà avere il 4° bit uguale a 1
6	1100 NOT	OK	
7	1101 NOT	Scartata	
8	1000 OR	OK	
9	1011 NOT	Scartata	
10	1011 AND	OK	
11	1100 AND	OK	
12	1010 NOT	Scartata	
13	1001 AND	Scartata	
14	0001 XOR	OK	
15	0111 OR	OK	





Le carte scartate si mettono in fondo al mazzo e si prosegue disponendo la seconda fila, l'ordine dei semi è AND, NOT, XOR, OR.



Sequenza di gioco	Carta	Operazione	Commenti
1	0011 OR	Scartata	
2	0110 OR	OK	
3	0101 OR	Scartata	
4	1001 NOT	Scartata	
5	0101 AND	Scartata	
6	0110 XOR	OK	La prossima carta di XOR dovrà avere il 3° bit uguale a 0
7	0110 NOT	OK	
8	1100 OR	OK	
9	1001 OR	Scartata	
10	0001 OR	Scartata	
11	1000 XOR	OK	
12	0010 OR	Scartata	
13	0100 AND	Scartata	
14	0100 OR	Scartata	
15	0011 NOT	Scartata	
16	1101 OR	Scartata	
17	1101 XOR	Scartata	
18	0101 NOT	OK	
19	1000 AND	OK	
20	0101 XOR	Scartata	





6	1001 AND	Scartata	La carta potrebbe essere posizionata, ma la scartiamo per utilizzarla sulla sesta fila: - il primo bit a sinistra della carta chiave è 1 - il primo seme della sesta fila è AND - il risultato dell'operazione AND è 1 se entrambi gli operandi sono 1
7	0011 OR	OK	
8	0101 OR	OK	
9	1001 NOT	Scartata	
10	0101 AND	OK	
11	1001 OR	Scartata	
12	0001 OR	Scartata	
13	0010 OR	Scartata	
14	0100 AND	OK	
15	0100 OR	Scartata	
16	0011 NOT	Scartata	
17	1101 OR	Scartata	
18	1101 XOR	OK	
19	0101 XOR	OK	

Le carte si mettono in fondo al mazzo e si prosegue disponendo la quarta fila, l'ordine dei semi è XOR, OR, AND, NOT.

Quarta fila →





Sequenza di gioco	Carta	Operazione	Commenti
1	1010 OR	OK	
2	0100 XOR	OK	
3	0001 NOT	OK	
4	0110 AND	OK	
5	0001 AND	Scartata	
6	1100 XOR	OK	
7	0111 XOR	Scartata	
8	0111 AND	OK	
9	0011 AND	Scartata	
10	0011 XOR	Scartata	
11	1010 XOR	Scartata	
12	0010 AND	Scartata	
13	0010 XOR	Scartata	
14	1101 NOT	OK	
15	1011 NOT	Scartata	
16	1010 NOT	Scartata	
17	1001 AND	Scartata	
18	1001 NOT	Scartata	
19	1001 OR	OK	

Le carte si mettono in fondo al mazzo e si prosegue disponendo la quinta fila, l'ordine dei semi è OR, AND, NOT, XOR





Sequenza di gioco	Carta	Operazione	Commenti
1	0001 OR	OK	
2	0010 OR	Scartata	
3	0100 OR	Scartata	
4	0011 NOT	Scartata	
5	1101 OR	OK	
6	0001 AND	OK	
7	0111 XOR	OK	
8	0011 AND	OK	
9	0011 XOR	OK	
10	1010 XOR	Scartata	
11	0010 AND	Scartata	
12	0010 XOR	Scartata	
13	1011 NOT	Scartata	
14	1010 NOT	Scartata	
15	1001 AND	Scartata	
16	1001 NOT	OK	

La partita termina perché non è possibile disporre correttamente altre carte.

Versione del 20/06/2010

