

Gustavo Lira

loop
BRASIL

SOL



VER



Guia de Sugestões

SOLVER

Um jogo de **Gustavo Lira**

Tipos de Regras

Simples *A ordem das cartas não interfere na regra*

Sequencial *A ordem das cartas na trilha influencia a regra*

Lógica *A regra usa operações como "OU" ou "E" entre características*

Condicional *A validade de uma carta depende da carta anterior*

◆ ----- Fácil ----- ◆






















Regras diretas e intuitivas, ideais para introduzir novos jogadores ao jogo. Envolvem um único elemento ou seqüências simples de um mesmo tipo.

- 1 Apenas números 1 são permitidos
- 2 Apenas números 2 são permitidos
- 3 Apenas números 3 são permitidos
- 4 Apenas números 4 são permitidos
- 5 Apenas ■ são permitidos
- 6 Apenas ● são permitidos
- 7 Apenas ◆ são permitidos
- 8 Apenas ▼ são permitidos
- 9 Apenas ■ são permitidas
- 10 Apenas ■ são permitidas
- 11 Apenas ■ são permitidas
- 12 Apenas ■ são permitidas

Legenda

- = quadrado
 - = círculo
 - ◆ = losango
 - ▼ = triângulo
-
- = amarelo
 - = azul
 - = verde
 - = vermelho

SIMPLES

- 13 Apenas números pares são permitidos
- 14 Apenas números ímpares são permitidos
- 15 Apenas números 1 ou 2 são permitidos
- 16 Apenas números 2 ou 3 são permitidos
- 17 Apenas números 1 ou 4 são permitidos
- 18 Apenas números 3 ou 4 são permitidos
- 19 Apenas  ou  são permitidas
- 20 Apenas  ou  são permitidas
- 21 Apenas  ou  são permitidas
- 22 Apenas  ou  são permitidas
- 23 Apenas  ou  são permitidas
- 24 Apenas  ou  são permitidas
- 25 Apenas  ou  são permitidos
- 26 Apenas  ou  são permitidos
- 27 Apenas  ou  são permitidos
- 28 Apenas  ou  são permitidos
- 29 Apenas  ou  são permitidos
- 30 Apenas  ou  são permitidos
- 31 Números 1 NÃO são permitidos
- 32 Números 2 NÃO são permitidos
- 33 Números 3 NÃO são permitidos
- 34 Números 4 NÃO são permitidos
- 35  NÃO são permitidos
- 36  NÃO são permitidos
- 37  NÃO são permitidos
- 38  NÃO são permitidos
- 39  NÃO são permitidas
- 40  NÃO são permitidas
- 41  NÃO são permitidas
- 42  NÃO são permitidas

LÓGICA

SIMPLES

- 43 Deve alternar entre 1 - 2 - 3 - 4...
- 44 Deve alternar entre 4 - 3 - 2 - 1...
- 45 Deve alternar entre 1 e 2
- 46 Deve alternar entre 3 e 2
- 47 Deve alternar entre 1 e 4
- 48 Deve alternar entre 4 e 3
- 49 Deve alternar entre ▼ e ◆
- 50 Deve alternar entre ■ e ●
- 51 Deve alternar entre ◆ e ■
- 52 Deve alternar entre ● e ▼
- 53 Deve alternar entre ■ e □
- 54 Deve alternar entre ■ e □
- 55 Deve alternar entre □ e ■
- 56 Deve alternar entre ■ e □

SECUENCIAL

Médio

Regras com duas condições ou padrões alternados.
 Envolvem relações lógicas entre dois elementos ou
 exigem alternância entre tipos específicos.

- 57 Deve alternar entre duplas: 1 - 1 - 2 - 2...
- 58 Deve alternar entre duplas: 3 - 3 - 4 - 4...
- 59 Deve alternar entre duplas: 1 - 1 - 4 - 4...
- 60 Deve alternar entre duplas: 2 - 2 - 3 - 3...
- 61 Deve alternar entre duplas: ■ - ■ - ◆ - ◆...
- 62 Deve alternar entre duplas: ▼ - ▼ - ■ - ■...
- 63 Deve alternar entre duplas: ● - ● - ▼ - ▼...
- 64 Deve alternar entre duplas: ◆ - ◆ - ● - ●...
- 65 Deve alternar entre duplas: □ - □ - ■ - ■...
- 66 Deve alternar entre duplas: ■ - ■ - □ - □...
- 67 Deve alternar entre duplas: □ - □ - ■ - ■...
- 68 Deve alternar entre duplas: □ - □ - ■ - ■...

SECUENCIAL









- 69** Deve alternar entre 1 e ▼
- 70** Deve alternar entre 2 e ■
- 71** Deve alternar entre 3 e ◆
- 72** Deve alternar entre 4 e ●
- 73** Deve alternar entre ■ e 1
- 74** Deve alternar entre ■ e 2
- 75** Deve alternar entre ■ e 3
- 76** Deve alternar entre ■ e 4
- 77** Deve alternar entre ■ e ■
- 78** Deve alternar entre ● e ■
- 79** Deve alternar entre ▼ e ■
- 80** Deve alternar entre ◆ e ■
- 81** A carta deve ter 1 ou ■ (ou ambos)
- 82** A carta deve ter 2 ou ▼ (ou ambos)
- 83** A carta deve ter 3 ou ● (ou ambos)
- 84** A carta deve ter 4 ou ◆ (ou ambos)
- 85** A carta deve ter ■ ou 1 (ou ambos)
- 86** A carta deve ter ■ ou 2 (ou ambos)
- 87** A carta deve ter ■ ou 3 (ou ambos)
- 88** A carta deve ter ■ ou 4 (ou ambos)
- 89** A carta deve ter ● ou ■ (ou ambos)
- 90** A carta deve ter ◆ ou ■ (ou ambos)
- 91** A carta deve ter ▼ ou ■ (ou ambos)
- 92** A carta deve ter ■ ou ■ (ou ambos)
- 93** A carta NÃO deve ter ■ ou 3
- 94** A carta NÃO deve ter ● ou 4
- 95** A carta NÃO deve ter ■ ou 2
- 96** A carta NÃO deve ter ■ ou 1
- 97** A carta NÃO deve ter ▼ ou ■
- 98** A carta NÃO deve ter ◆ ou ■
- 99** A carta NÃO deve ter ● ou um número par

SEQUENCIAL

LÓGICA

CONDICIONAL




































- 100** Tudo é permitido, mas após um  a próxima carta deve ser um 
- 101** Tudo é permitido, mas após um  a próxima carta deve ser um 
- 102** Tudo é permitido, mas após um 2 a próxima carta deve ser um 3
- 103** Tudo é permitido, mas após um 4 a próxima carta deve ser um 1
- 104** Tudo é permitido, mas após um número par a próxima carta deve ser um número ímpar
- 105** Tudo é permitido, mas após um  a próxima carta deve ser um 
- 106** Tudo é permitido, mas após um  a próxima carta deve ser um 

Difícil

As regras combinam múltiplos elementos, criam relações condicionais complexas e até envolvem lógicas triplas.

SEQUENCIAL



- 107** Deve alternar entre duplas: 3 - 3 -  - ...
- 108** Deve alternar entre duplas: 4 - 4 -  - ...
- 109** Deve alternar entre duplas: 1 - 1 -  - ...
- 110** Deve alternar entre duplas: 2 - 2 -  - ...
- 111** Deve alternar entre duplas:  -  -  - ...
- 112** Deve alternar entre duplas:  -  -  - ...
- 113** Deve alternar entre 1 -  - 
- 114** Deve alternar entre 2 -  - 
- 115** Deve alternar entre  - 3 - 
- 116** Deve alternar entre  - 4 - 
- 117** Deve alternar entre 4 -  - 2
- 118** Deve alternar entre par e ímpar
- 119** Deve alternar entre / e /
- 120** Deve alternar entre / e /

- 121** Deve ter pelo menos um: 1, ● ou ■
- 122** Deve ter pelo menos um: 2, ◆ ou ■
- 123** Deve ter pelo menos um: 3, ▼ ou ■
- 124** Deve ter pelo menos um: 4, ■ ou ■
- 125** Deve ter pelo menos um: 2, 3, ■ ou ■
- 126** Deve ter pelo menos um: 1, 3, ■ ou ●
- 127** Deve ter pelo menos um: ■, ■, ▼ ou 4
- 128** Deve ter pelo menos um: ■, ●, ▼ ou 1
- 129** A carta NÃO deve ter ■, ■ ou 2
- 130** A carta NÃO deve ter ▼, ■ ou 4
- 131** A carta NÃO deve ter ◆, ■ ou 3
- 132** A carta NÃO deve ter ●, ■ ou 1
- 133** A carta NÃO deve ter ▼, ■ ou 2
- 134** A carta NÃO deve ter ■, ■ ou 3
- 135** Tudo é permitido, mas após um ▼ a próxima carta deve ser da mesma cor
- 136** Tudo é permitido, mas após um 4 a próxima carta deve ser da mesma forma
- 137** Tudo é permitido, mas após um ■ a próxima carta deve ser do mesmo número
- 138** Tudo é permitido, mas após um ■ a próxima carta deve ser 1 ou 2
- 139** Tudo é permitido, mas após um 3 a próxima carta deve ser ● ou ▼
- 140** Tudo é permitido, mas após um ■ a próxima carta deve ser ■ ou ■
- 141** Deve alternar entre 1 e uma diferente de 1
- 142** Deve alternar entre 3 e uma diferente de 3
- 143** Deve alternar entre ● e uma diferente de ●
- 144** Deve alternar entre ◆ e uma diferente de ◆
- 145** Deve alternar entre ■ e uma diferente de ■
- 146** Deve alternar entre ■ e uma diferente de ■

LÓGICA

CONDICIONAL

SEQUENCIAL

----- Mestre -----

Regras que dependem diretamente das cartas anteriores focando em repetir, variar ou evitar características como cor, forma ou número. *(Lembre-se do palpite equivalente)*

- 147** Deve ter exatamente uma característica em comum com a última carta da trilha principal (mesma cor, forma ou número)
- 148** Apenas cartas que NÃO repitam a forma das 2 últimas cartas da trilha principal
- 149** Apenas cartas que NÃO repitam a cor das 2 últimas cartas da trilha principal
- 150** Apenas cartas que NÃO repitam o número das 2 últimas cartas da trilha principal
- 151** Apenas cartas que NÃO repitam o número, cor e forma da última carta da trilha principal
- 152** Deve ter a mesma cor ou forma (ou ambos) da última carta da trilha principal
- 153** Deve ter a mesma cor ou forma (ou ambos) da última carta da trilha principal
- 154** A primeira carta é proibida. Depois dela, somente cartas dessa mesma cor passam a ser permitidas.
- 155** A primeira carta é proibida. Depois dela, somente cartas desse mesmo número passam a ser permitidas.
- 156** A primeira carta é proibida. Depois dela, somente cartas dessa mesma forma passam a ser permitidas.
- 157** A primeira carta é permitida. Depois dela, todas as cartas com essa cor passam a ser proibidas.
- 158** A primeira carta é permitida. Depois dela, todas as cartas com esse número passam a ser proibidas.
- 159** A primeira carta é permitida. Depois dela, todas as cartas com essa forma passam a ser proibidas.

←----- Gerador de Regras -----→

Precisa de uma regra nova em poucos segundos?
Acesse o Gerador de Regras **Online** do SOLVER!



2000+
possibilidades

www.loopgamelab.com.br/solver/gerador

←----- Faça Suas Regras -----→

Crie suas próprias regras e experimente novas combinações.
Para garantir clareza e equilíbrio, consulte “Boas Práticas
para Criar Regras” no manual antes de aplicá-las.

160

161

162

163

SOLVER



Sumário

- **Fácil** (1 - 56)
- **Médio** (57 - 106)
- **Difícil** (107 - 146)
- **Mestre** (147 - 159)
- **Faça Suas Regras** (160 - 163)

Como Criar Regras?

- Use padrões claros com números, cores ou formas.
- Evite regras impossíveis ou que dependam de poucas cartas.
- Mantenha a regra consistente: ela deve funcionar em várias situações.
- Regras equivalentes também valem — o importante é manter a lógica.

Acesse o **Gerador de Regras**
Online no site da Loop Gamelab:

