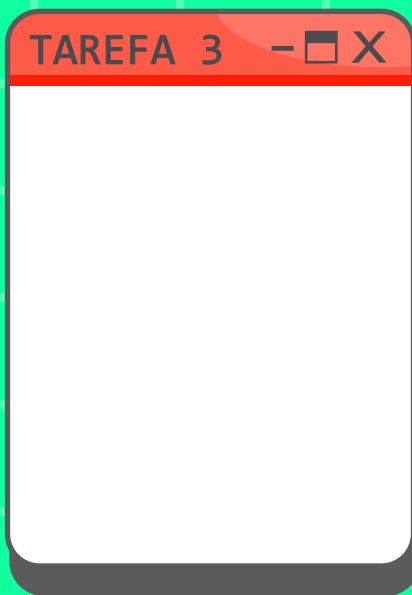
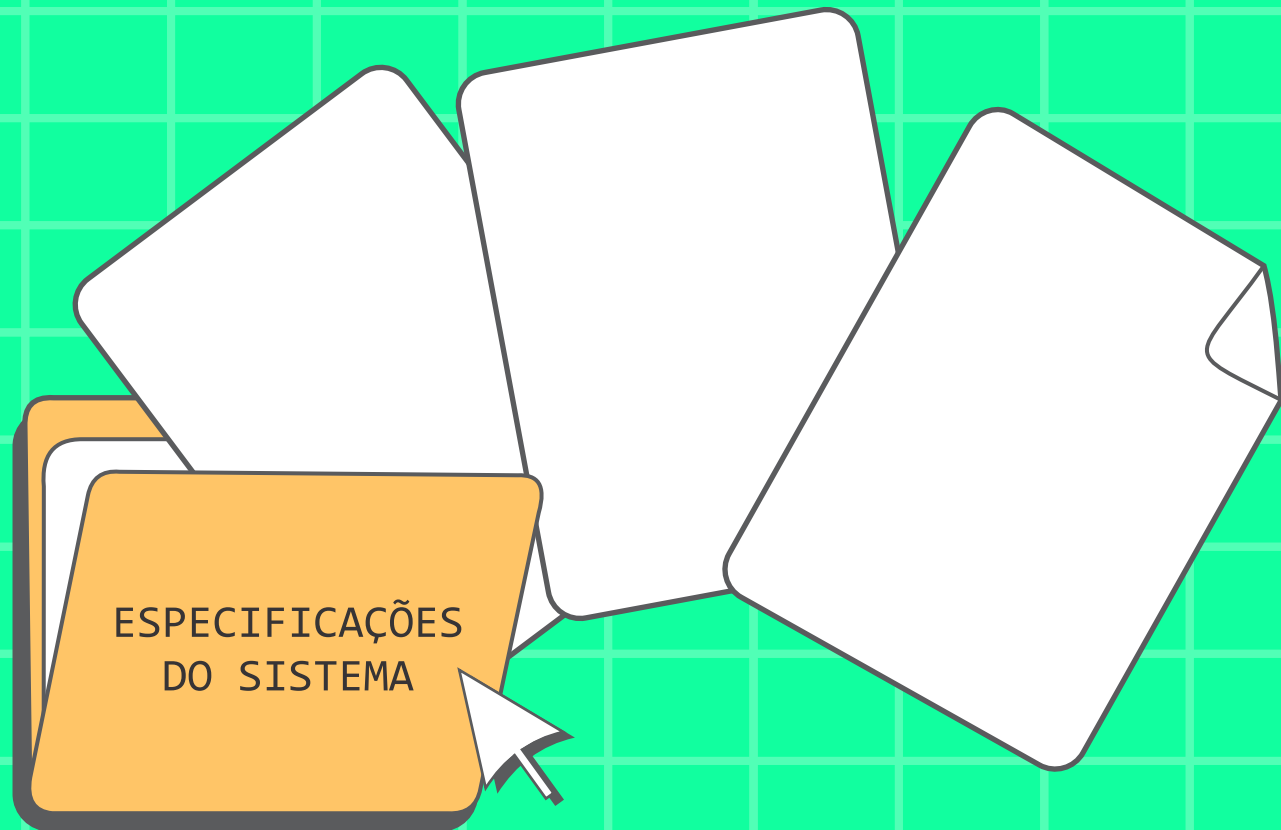
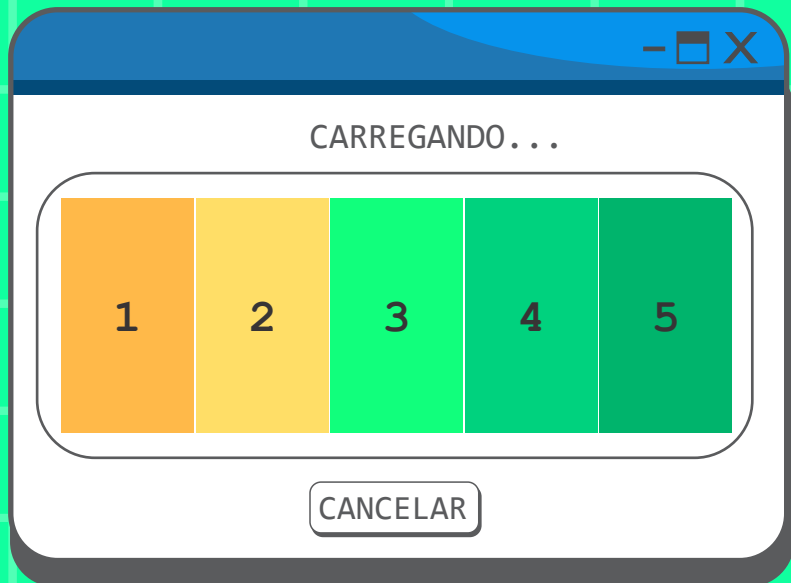
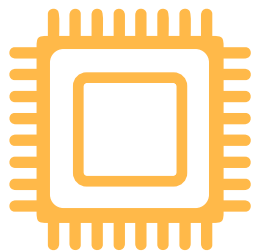


<system overload>



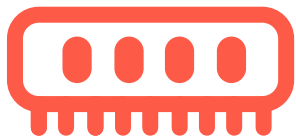
CPU.png - [] X



CPU

Você é o cérebro do computador.

RAM.png - [] X



RAM

Uma boa memória traz agilidade.

NETWORK.png - [] X



REDE

Você permite que haja conexão.

STORAGE.png - [] X



ARMAZENAGEM

Quanto mais espaço, melhor.

SPE_01.txt - [] X

Pouco espaço de armazenamento: ao receber recursos de armazenamento, você sempre recebe uma ficha a menos da quantidade indicada na carta de recursos.

SPE_02.txt - [] X

Tecnologia de ponta: CPU recebe uma ficha a mais que a quantidade indicada na carta de recursos.

SPE_03.txt - [] X

Backup automático: esta carta deve ser usada uma única vez. Se houver sobrecarga no sistema, retome o turno anterior, descarte as cartas de tarefas usadas, e jogue novamente.

SPE_04.txt - [] X

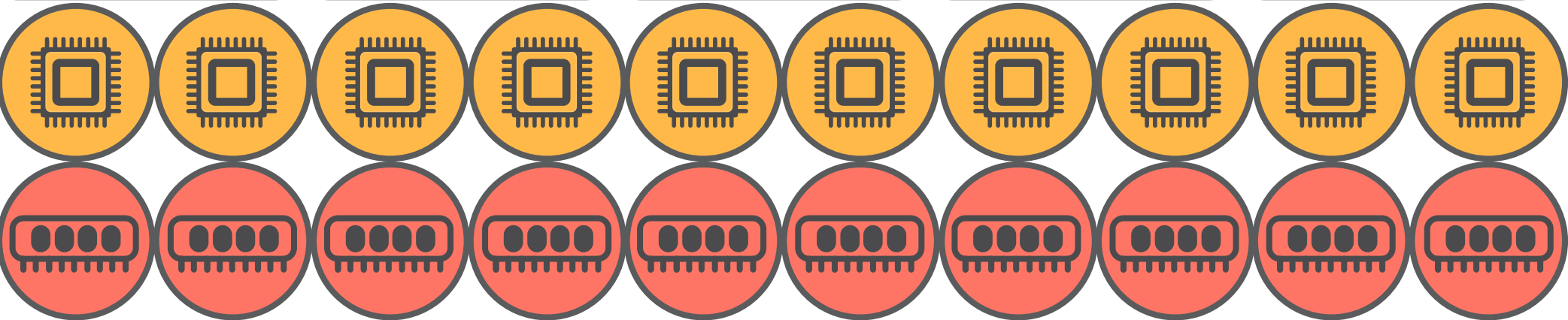
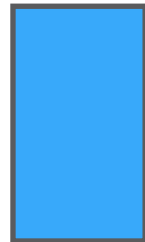
Conexão excelente: ao receber recursos de rede, você sempre recebe uma ficha a mais da quantidade indicada na carta de recursos.

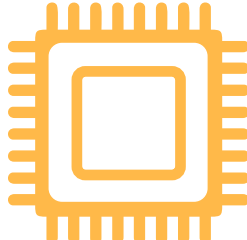
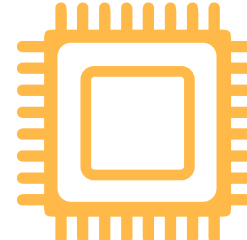
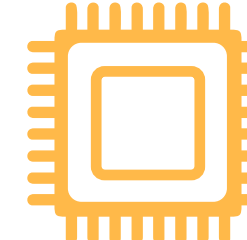
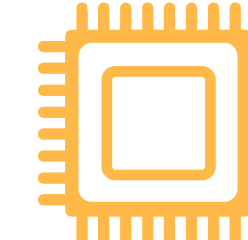
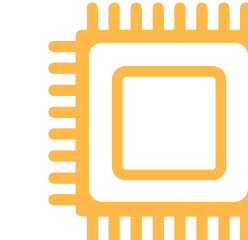
SPE_05.txt - [] X

Boa memória: o jogador de memória inicia o jogo com 3 fichas de recursos.

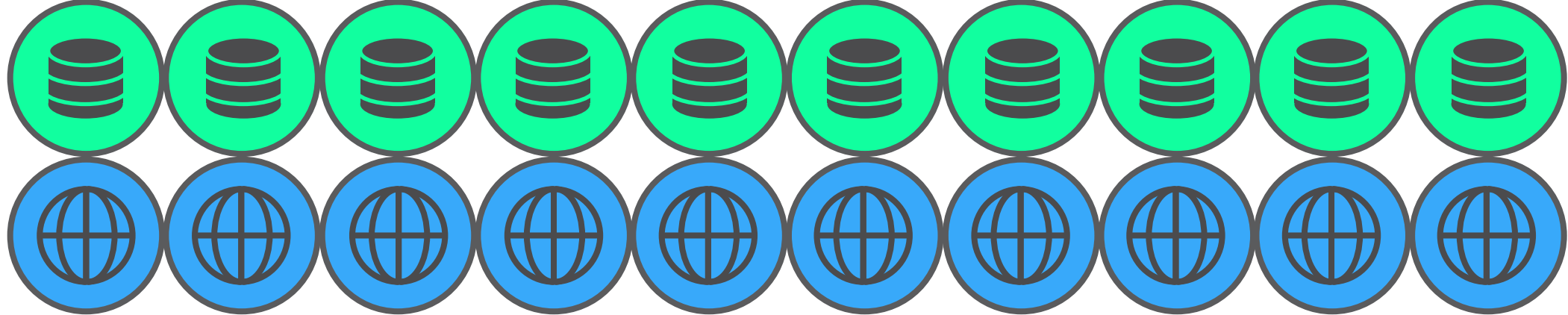
SPE_06.txt - [] X

Sistema obsoleto: ao receber recursos, todos os jogadores recebem uma ficha a menos da quantidade indicada na carta de recursos.



<p>CPU_01.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 1 ficha de CPU.</p>	<p>CPU_02.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 2 fichas de CPU.</p>	<p>CPU_03.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 2 fichas de CPU.</p>	<p>CPU_04.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 2 fichas de CPU.</p>	<p>CPU_05.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 3 fichas de CPU.</p>
---	--	---	--	--

<p>RAM_01.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 1 ficha de RAM.</p>	<p>RAM_02.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 2 fichas de RAM.</p>	<p>RAM_03.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 2 fichas de RAM.</p>	<p>RAM_04.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 3 fichas de RAM.</p>	<p>RAM_05.png - □ X</p>  <p>RECURSOS Receba 3 fichas de RAM.</p>
--	--	---	--	--



NET_01.png - □ X



RECURSOS

Receba 1 ficha de rede.

NET_02.png - □ X



RECURSOS

Receba 2 fichas de rede.

NET_03.png - □ X



RECURSOS

Receba 2 fichas de rede.

NET_04.png - □ X



RECURSOS

Receba 2 fichas de rede.

NET_05.png - □ X



RECURSOS

Receba 3 fichas de rede.

STO_01.png - □ X



RECURSOS

Receba 1 ficha de armazenamento.

STO_02.png - □ X



RECURSOS

Receba 2 fichas de armazenamento.

STO_03.png - □ X



RECURSOS

Receba 2 fichas de armazenamento.

STO_04.png - □ X



RECURSOS

Receba 3 fichas de armazenamento.

STO_05.png - □ X



RECURSOS

Receba 3 fichas de armazenamento.

EMAIL.exe - □ X



APLICAÇÃO DE E-MAIL

Requer 1 CPU,
1 RAM, 1 rede

NAV.exe - □ X



APLICAÇÃO DE NAVEGADOR

Requer 1 CPU,
2 RAM, 2 rede

GAME.exe - □ X



APLICAÇÃO DE JOGO

Requer 2 CPU,
3 RAM,
1 armazenamento

EDITOR.exe - □ X



APLICAÇÃO DE EDITOR DE IMAGEM

Requer 3 CPU,
2 RAM,
2 armazenamento

STREAM.exe - □ X



APLICAÇÃO DE STREAMING (VÍDEO)

Requer 1 CPU,
1 RAM, 3 rede

STREAM.exe - □ X



APLICAÇÃO DE STREAMING (ÁUDIO)

Requer 1 CPU,
1 RAM, 1 rede

UPDATE.exe - □ X



PROCESSO DE ATUALIZAÇÃO

Requer 2 CPU,
1 RAM,
2 armazenamento

PROCESS.exe - □ X



PROCESSO DE LIMPEZA DE DISCO

Requer 1 CPU,
2 RAM,
2 armazenamento

SYNC.exe - □ X



PROCESSO DE SINCRONIZAÇÃO

Requer 2 CPU,
2 RAM, 2 rede

BACKUP.exe - □ X



PROCESSO DE BACKUP

Requer 1 CPU,
2 RAM,
3 armazenamento

DISC.exe - [] X



GRAVAÇÃO DE DISCO

Requer 1 CPU,
2 RAM,
1 armazenamento

NETWORK.exe - [] X



LEITURA DE REDE

Requer 1 CPU,
2 RAM, 2 rede

UPDATE.exe - [] X



ATUALIZAÇÃO DE SOFTWARE

Requer 1 CPU,
2 RAM, 2 rede

MONITOR.exe - [] X



MONITORAMENTO DE REDE

Requer 1 CPU,
1 RAM, 2 rede

SECURITY.exe - [] X



VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA

Requer 1 CPU,
1 RAM, 1 rede

<system
overload>

Instruções

O jogo **System Overload** simula o comportamento de um sistema operacional. É um jogo colaborativo onde os jogadores perdem se há sobrecarga no sistema, e vencem se passam por 5 turnos sem causar sobrecarga. Cada jogador assume um papel: CPU, RAM, Armazenamento e Rede.

O jogo consiste de: um tabuleiro, 4 cartas de jogador, 6 cartas de especificações, 15 cartas de tarefas, e 20 cartas de recursos. Também há 41 fichas, onde 10 são para cada papel de jogador, e uma é para marcação de turno no tabuleiro.

Como jogar:

- 1) Cada jogador escolhe um papel e recebe sua carta correspondente.
- 2) Embaralhar as cartas e fazer 1 monte para cartas de tarefas e outros para cartas de recursos, um para cada tipo de jogador.
- 3) Embaralhar e posicionar no tabuleiro as 3 cartas de características do sistema

Para cada turno:

- 1) Cada jogador rouba uma carta de recursos
- 2) Os jogadores recebem as fichas correspondentes aos recursos obtidos
- 3) Posicionar a carta de tarefa correspondente ao turno
- 4) Posicionar em cima da carta os recursos requisitados
- 5) Se não há recursos suficientes, há sobrecarga de sistema e precisa reiniciar. Fim de jogo.
- 6) Se não, marcar que o turno foi bem sucedido, e seguir ao próximo - se completam 5 turnos sem sobrecarga, vencem o jogo.

<system
overload>

Instructions

The game **System Overload** simulates the behavior of an operating system. It is a collaborative game where players lose if there is an overload in the system and win if they pass 5 turns without causing an overload. Each player takes on a role: CPU, RAM, Storage, or Network.

The game includes: A game board, 4 player cards, 6 specification cards, 15 task cards, 20 resource cards, and 41 tokens (10 for each player role and one for tracking the turn on the board).

How to play:

1. Each player selects a role and receives the corresponding card.
2. Shuffle the task and resource cards, creating separate piles for each.
3. Shuffle and place the 3 system specification cards on the board.

For each turn:

1. Each player draws a resource card.
2. Players receive tokens corresponding to the resources obtained.
3. Place the task card for the current turn on the board.
4. Place the required resources on top of the task card.
5. If there are not enough resources, the system overloads and the game ends.
6. If resources are sufficient, mark the turn as successful and proceed to the next turn. If 5 turns are completed without overload, the players win the game.