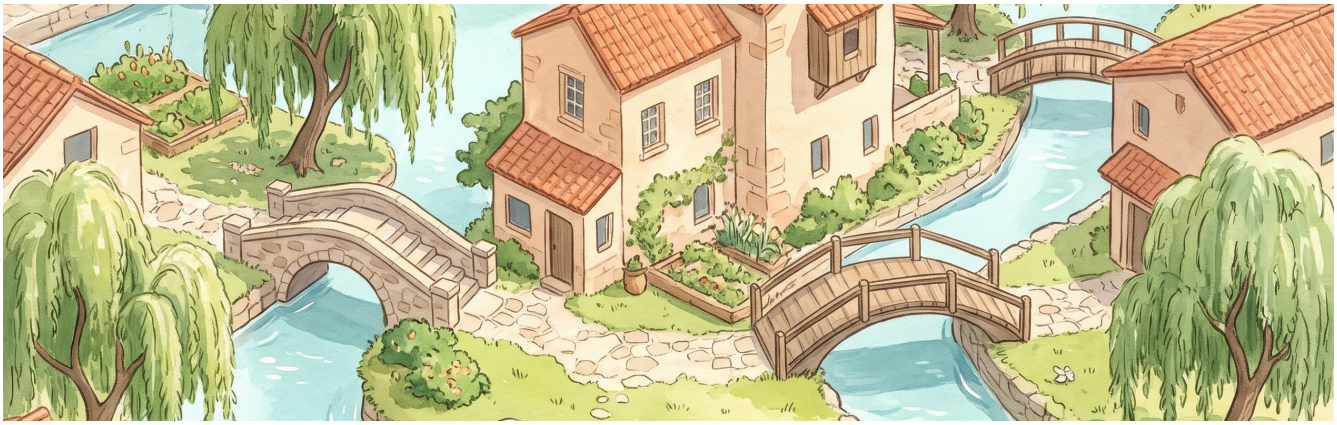
DEDUCCIÓN IMPRIMIBLE PARA DOS

The Canal Crossing

Encuentra una ruta a pie comparando un registro de puentes y una tarjeta de entrega.



Los caminos del canal están abiertos y los comerciantes esperan una entrega. Uno de ustedes tiene el registro de puentes. La otra persona sabe qué paradas debe incluir la entrega. Hablen entre ustedes y acuerden una sola ruta.

2 JUGADORES / UN CASO COMPLETO GRATUITO / PDF

Antes de empezar

Entreguen la siguiente página únicamente al Jugador A y la posterior únicamente al Jugador B. No muestren las hojas; se permite hablar y tomar notas compartidas. Lean las pistas juntos solo cuando sea necesario. La página final contiene la respuesta. Un caso con solución fija; no se requiere temporizador ni compras adicionales.

CASO 01 / PRIVADO A / Guardián del puente

La entrega matutina

> **Su misión conjunta**
> Escribe la ruta completa desde A hasta G, incluyendo cada parada.

Tu compañero tiene las reglas de entrega. Lee el registro de puentes: cada par listado está conectado en ambas direcciones y no hay otros puentes.

Parada	Puentes directos hacia
A	B, C, E, F
B	A, D, E, F
C	A, D
D	B, C, F, G
E	A, B
F	A, B, D, G
G	D, F

RESPUESTA CONJUNTA / ACORDAR ANTES DE REVISAR

CASO 01 / PRIVADO B / Caminante de entregas

La entrega matutina

> **Su misión conjunta**
> Escribe la ruta completa desde A hasta G, incluyendo cada parada.

Tu compañero sabe qué pares de paradas tienen un puente. Tu ruta debe cumplir con todas las reglas a continuación.

1. Comienza en A y termina en G. Cruza exactamente 4 puentes.
2. Usa un puente directo en cada paso. Nunca visites la misma parada dos veces.
3. Visita tanto B como D, en ese orden. No tienen que ser paradas consecutivas.
4. No visites F.

RESPUESTA CONJUNTA / ACORDAR ANTES DE REVISAR

AYUDA OPCIONAL / DESTRIPES

Pistas, una a la vez.

Doplen esta página o cubran las pistas siguientes con papel de borrador. Ambos jugadores deben estar de acuerdo antes de leer una pista.

01 / La entrega matutina

Pista 1. Pregunta qué paradas conectan directamente con el final. Trabaja hacia atrás para el último paso y tacha F.

Pista 2. Con la cantidad correcta de cruces, solo estas rutas colocan B antes de D: A → B → D → F → G / A → B → F → D → G / A → E → B → D → G / A → F → B → D → G. ¿Cuál de ellas evita F?

El texto original de los acertijos, la traducción y las verificaciones deterministas de las soluciones se elaboraron con asistencia de IA. Ilustración de portada: Gemini. Dirección de maquetación: Google Stitch, implementada y revisada por Codex. No se afirma la realización de pruebas de juego independientes con humanos, revisión de hablantes nativos ni medición del tiempo de juego. Se permite la impresión y el uso compartido con el compañero para uso personal; prohibida la reventa o redistribución pública.

SOLUCIÓN 01 / ABRIR DESPUÉS DE JUGAR

La entrega matutina

A → E → B → D → G

Comenzando en A, extiende cada ruta a lo largo de un puente listado a la vez, descartando cualquier ruta que repita una parada. Conserva únicamente las rutas que terminen en G tras exactamente 4 cruces. Esto da A → B → D → F → G / A → B → F → D → G / A → C → D → F → G / A → E → B → D → G / A → E → B → F → G / A → F → B → D → G. Exigir B antes de D deja A → B → D → F → G / A → B → F → D → G / A → E → B → D → G / A → F → B → D → G. Excluir F deja A → E → B → D → G.

Con esto concluye el primer caso completo.

La edición completa añade dos casos diferentes, páginas de rol privadas, pistas y soluciones explicadas. Esta muestra no requiere ninguna compra.

Encuentren Pattern Lab en yaotao3000.itch.io. La edición completa incluye inglés, español, portugués de Brasil y francés, cada uno en A4 y US Letter. Todas las versiones contienen los mismos tres casos.