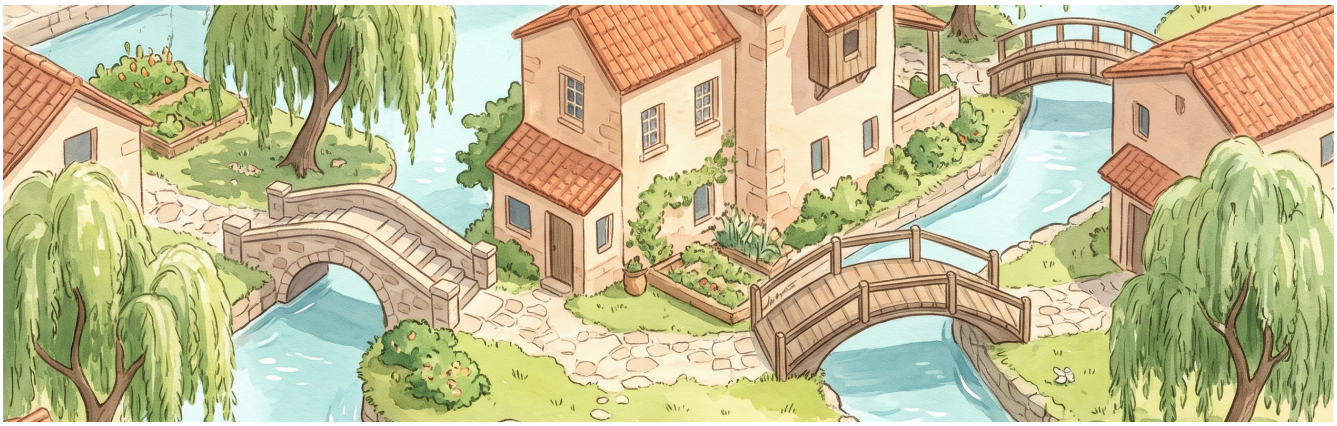
DEDUÇÃO IMPRESSA PARA DOIS JOGADORES

The Canal Crossing

Encontre uma rota de caminhada comparando um registro de pontes e um cartão de entregas.



Os caminhos do canal estão abertos e os lojistas aguardam uma entrega. Um de vocês tem o registro de pontes. O outro sabe quais paradas a entrega deve incluir. Conversem e cheguem a um acordo sobre uma única rota.

2 JOGADORES / UM CASO COMPLETO GRATUITO / PDF

Antes de começar

Entregue a próxima página apenas ao Jogador A e a página seguinte apenas ao Jogador B. Não mostrem suas folhas; conversar e fazer anotações conjuntas é permitido. Leiam as dicas juntos apenas quando necessário. A página final contém a resposta. Um caso com resposta fixa; sem cronômetro ou compras adicionais necessárias.

CASO 01 / INDIVIDUAL A / Guarda das Pontes

A entrega matinal

> **Sua missão conjunta**
> Escreva a rota completa de A até G, incluindo cada parada.

Seu parceiro tem as regras de entrega. Leia o registro de pontes: cada par listado está conectado em ambas as direções, e não existem outras pontes.

Parada	Pontes diretas para
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

RESPOSTA CONJUNTA / CONCORDEM ANTES DE CONFERIR

CASO 01 / INDIVIDUAL B / Entregador

A entrega matinal

> **Sua missão conjunta**
> Escreva a rota completa de A até G, incluindo cada parada.

Seu parceiro sabe quais pares de paradas têm uma ponte. Sua rota deve cumprir todas as regras abaixo.

1. Comece em A e termine em G. Cruze exatamente 4 pontes.
2. Use uma ponte direta para cada etapa. Nunca visite a mesma parada duas vezes.
3. Visite tanto B quanto D, nessa ordem. Eles não precisam ser consecutivos.
4. Não visite F.

RESPOSTA CONJUNTA / CONCORDEM ANTES DE CONFERIR

AJUDA OPCIONAL / SPOILERS

Dicas, uma de cada vez.

Dobre esta página ou cubra as dicas seguintes com papel de rascunho. Ambos os jogadores devem concordar antes de ler uma dica.

01 / A entrega matinal

Dica 1. Pergunte quais paradas se conectam diretamente à chegada. Trabalhe de trás para frente no último passo e elimine F.

Dica 2. Com o número correto de travessias, apenas estas rotas colocam B antes de D: A → B → D → F → G / A → B → F → D → G / A → E → B → D → G / A → F → B → D → G. Qual delas pula F?

O texto original do enigma, a tradução e a verificação determinística das soluções foram preparados com assistência de IA. Ilustração da capa: Gemini. Direção de diagramação: Google Stitch, implementada e verificada pelo Codex. Não há reivindicação de testes independentes por humanos, revisão linguística nativa ou tempo medido de jogo. Permitida a impressão para uso pessoal e compartilhamento com o parceiro; proibida a revenda ou redistribuição pública.

SOLUÇÃO 01 / ABRA APÓS O JOGO

A entrega matinal

A → E → B → D → G

Começando em A, estenda cada rota através de uma ponte listada por vez, descartando qualquer rota que repita uma parada. Mantenha apenas as rotas que terminam em G após exatamente 4 travessias. Isso resulta em 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 deixa A → B → D → F → G / A → B → F → D → G / A → E → B → D → G / A → F → B → D → G. Excluir F deixa A → E → B → D → G.

Este é o primeiro caso completo.

A edição completa acrescenta dois casos inéditos, páginas individuais de função, dicas e respostas comentadas. Esta amostra não exige nenhuma compra.

Encontre o Pattern Lab em yaotao3000.itch.io. A edição completa inclui inglês, espanhol, português brasileiro e francês, nos formatos A4 e US Letter. Todas as versões contêm os mesmos três casos.