DEDUCCIÓN IMPRIMIBLE PARA DOS

# The Lantern Workshop

Elige los interruptores correctos comparando una tarjeta de cableado y una lista de control de iluminación.



Los faroles de papel están listos para su prueba final. Uno de ustedes conoce el cableado. La otra persona tiene el plan de iluminación. Trabajen juntos para elegir qué interruptores presionar antes de que abra el taller.

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 cableado

# La prueba de la ventana

> **Su misión conjunta**
> Escribe los números de los interruptores que presionarás para lograr el patrón de iluminación solicitado. El orden de los números no importa.

Al inicio, solo A, D están en ON (encendidas). La tabla indica cada lámpara que cambia cada interruptor. Cambiar invierte de ON a OFF o de OFF a ON. Si dos interruptores seleccionados cambian la misma lámpara, esos dos cambios se cancelan.

| Interruptor | Lámparas que cambia |
|---|---|
| 1 | A, C, E |
| 2 | C, D |
| 3 | B, C |
| 4 | A, D, E |
| 5 | A, B, C |
| 6 | A, D |

RESPUESTA CONJUNTA / ACORDAR ANTES DE REVISAR

CASO 01 / PRIVADO B / Inspector de iluminación

# La prueba de la ventana

> **Su misión conjunta**
> Escribe los números de los interruptores que presionarás para lograr el patrón de iluminación solicitado. El orden de los números no importa.

Tu compañero conoce las luces iniciales y qué lámparas cambia cada interruptor. Infórmale sobre esta lista de control.

1. Al final, solo B, D, E deben estar en ON (encendidas). Todas las demás lámparas deben estar en OFF (apagadas).
2. Presiona exactamente 2 interruptores distintos. Presiona cada interruptor seleccionado una sola vez; no toques los demás.
3. El orden en que se presionan no importa. Determina los números de los interruptores antes de comprobar tu respuesta.

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 prueba de la ventana

**Pista 1.** Compara las luces iniciales con las solicitadas. Para una lámpara que cambia de estado, una cantidad impar de interruptores seleccionados debe alterarla. Para una lámpara que permanece igual, la cantidad debe ser par.

**Pista 2.** Comienza con la lámpara B. Los únicos interruptores que la afectan se enumeran aquí: 3, 5. Su número de cambios debe ser impar; conserva únicamente los conjuntos de interruptores que cumplan con esa regla.

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 prueba de la ventana

## 1, 3

Solo las lámparas A, B, E deben cambiar. Comienza con la lámpara B, considerando únicamente los conjuntos de interruptores que la cambien un número impar de veces. Luego comprueba cada una de las otras lámparas aplicando la misma regla de impar para cambio y par para sin cambio. Sin tener en cuenta el límite de pulsaciones, la lista completa de conjuntos que se ajustan a todas las lámparas es (1, 3) / (2, 3, 4). El conjunto (1, 3) es el único que tiene exactamente 2 interruptores. Cambia cada una de A, B, E un número impar de veces, por lo que las lámparas finales encendidas en ON son B, D, E.

**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.