DÉDUCTION À IMPRIMER POUR DEUX

The Lantern Workshop

Choisissez les bons interrupteurs en comparant une fiche de câblage et une liste de contrôle d'éclairage.



Les lanternes en papier sont prêtes pour leur test final. L'un de vous connaît le câblage. L'autre dispose du plan d'éclairage. Travaillez ensemble pour choisir les interrupteurs à actionner avant l'ouverture de l'atelier.

2 JOUEURS / UNE AFFAIRE COMPLÈTE GRATUITE / PDF

Avant de commencer

Donnez la page suivante uniquement au Joueur A et la page d'après uniquement au Joueur B. Ne montrez pas vos fiches ; la parole et les notes partagées sont autorisées. Lisez les indices ensemble uniquement en cas de besoin. La dernière page contient la réponse. Une affaire à solution unique ; aucun chronomètre ni autre achat requis.

AFFAIRE 01 / CONFIDENTIEL A / Gardien du câblage

Le test de la vitrine

> **Votre tâche commune**
> Écrivez les numéros des interrupteurs que vous actionnerez pour obtenir la configuration d'éclairage demandée. L'ordre des numéros n'a pas d'importance.

Au départ, seules A, D sont allumées (ON). Le tableau répertorie chaque lampe que chaque interrupteur fait basculer. Basculer fait passer d'allumé (ON) à éteint (OFF) ou d'éteint (OFF) à allumé (ON). Si deux interrupteurs sélectionnés font basculer la même lampe, ces deux basculements s'annulent.

Interrupteur	Lampes qu'il fait basculer
1	A, C, E
2	C, D
3	B, C
4	A, D, E
5	A, B, C
6	A, D

RÉPONSE COMMUNE / SE METTRE D'ACCORD AVANT DE VÉRIFIER

AFFAIRE 01 / CONFIDENTIEL B / Contrôleur de l'éclairage

Le test de la vitrine

> **Votre tâche commune**
> Écrivez les numéros des interrupteurs que vous actionnerez pour obtenir la configuration d'éclairage demandée. L'ordre des numéros n'a pas d'importance.

Votre partenaire connaît les lumières de départ et quelles lampes chaque interrupteur fait basculer. Communiquez-lui cette liste de contrôle.

1. À la fin, seules B, D, E doivent être allumées (ON). Toutes les autres lampes doivent être éteintes (OFF).
2. Actionnez exactement 2 interrupteurs différents. Actionnez chaque interrupteur sélectionné une fois ; ne touchez à aucun des autres.
3. L'ordre des pressions n'a pas d'importance. Déterminez les numéros des interrupteurs avant de vérifier votre réponse.

RÉPONSE COMMUNE / SE METTRE D'ACCORD AVANT DE VÉRIFIER

AIDE OPTIONNELLE / SPOILERS

Indices, un par un.

Pliez cette page ou masquez les indices suivants avec une feuille de brouillon. Les deux joueurs doivent se mettre d'accord avant de lire un indice.

01 / Le test de la vitrine

Indice 1. Comparez les lumières de départ et celles demandées. Pour une lampe qui change d'état, un nombre impair d'interrupteurs sélectionnés doit la faire basculer. Pour une lampe qui conserve son état, ce nombre doit être pair.

Indice 2. Commencez par la lampe B. Les seuls interrupteurs qui l'affectent sont listés ici : 3, 5. Son nombre de basculements doit être impair ; ne conservez que les ensembles d'interrupteurs qui respectent cette règle.

Le texte original de l'énigme, la traduction et les vérifications déterministes de la solution ont été préparés avec l'aide d'une IA. Illustration de couverture : Gemini. Direction de mise en page : Google Stitch, implémentée et vérifiée par Codex. Aucun test de jeu humain indépendant, relecture en langue maternelle ni temps de jeu mesuré n'est revendiqué. Impression pour usage personnel et partage avec son partenaire autorisés ; revente ou redistribution publique interdite.

SOLUTION 01 / À OUVRIR APRÈS AVOIR JOUÉ

Le test de la vitrine

1, 3

Seules les lampes A, B, E doivent changer d'état. Commencez par la lampe B, en n'utilisant que les ensembles d'interrupteurs qui la font basculer un nombre impair de fois. Vérifiez ensuite chaque autre lampe en utilisant la même règle : impair pour un changement, pair pour aucun changement. Sans tenir compte de la limite d'interrupteurs actionnés, la liste complète des ensembles convenant à toutes les lampes est (1, 3) / (2, 3, 4). L'ensemble (1, 3) est le seul comportant exactement 2 interrupteurs. Il fait basculer chacune des lampes A, B, E un nombre impair de fois, si bien que les lampes finalement allumées (ON) sont B, D, E.

Ceci conclut la première affaire complète.

L'édition complète ajoute deux affaires différentes, des pages de rôle confidentielles, des indices et des réponses expliquées. Cet extrait ne nécessite aucun achat.

Retrouvez Pattern Lab sur yaotao3000.itch.io. L'édition complète comprend l'anglais, l'espagnol, le portugais brésilien et le français, chacun en A4 et US Letter. Toutes les versions contiennent les trois mêmes affaires.