Ensaio da equipe · primeira missão completa

A amostra gratuita permite um ensaio privado da equipe. Para eventos com público, inclusive pagos, é preciso adquirir o kit completo.

Impressão e preparação

Imprima as páginas 3–5 para uma dupla em tamanho real, em um lado só. Reserve a página 6 para a equipe. A página 2 apresenta a missão.

Abertura

Separe um envelope por dupla e rodada. Entregue uma folha privada para cada pessoa e deixe a compartilhada entre elas. Leia a fala de abertura. Com número ímpar, alguém da equipe pode jogar ou duas pessoas podem dividir um papel e se revezar nas falas.

Recupere a estação sem acender os circuitos errados.

Qual luz pode mudar duas vezes e voltar ao estado inicial?

Acompanhamento

Jogue a missão inicial com alguém da equipe. Meça a preparação, a primeira decisão e o fim. Anote as dicas. Se a explicação travar, use a pergunta abaixo e ensaie de novo.

Preparação para o próximo grupo

Recolha as folhas de papel da dupla. Troque as folhas compartilhadas que foram usadas e reponha os lápis. Reserve as próximas rodadas e soluções.

Jogue a primeira missão

Recupere a estação sem acender os circuitos errados.

Cada pessoa escolhe um papel e mantém sua folha em segredo. Conversem à vontade. Anotem a decisão na folha compartilhada. Imprimam em tamanho real, em um só lado. Separem dois lápis e reservem a página de dica e solução.

Texto e ilustrações com auxílio de IA. Somente para ensaio privado da equipe.

Caso 1 · Papel A

Cada interruptor inverte as luzes indicadas: se estiver acesa, apaga; se estiver apagada, acende. Duas mudanças na mesma luz se anulam. Usem cada interruptor no máximo uma vez.

A	↔ A · B
B	↔ B · C
C	↔ C
D	↔ A · D

Caso 1 · Papel B

No início, só as luzes D estão acesas. No final, só A, C, D deve ficar acesa se for uma luz, ou acesas se forem várias. Acionem exatamente 2 interruptores diferentes.

Caso 1 · Folha compartilhada

Marquem os interruptores que pretendem acionar. Anotem as luzes acesas após cada mudança. A ordem não importa.

1	A B C D
2	A B C D

Caso 1 · Dica e solução

Tentem

Procurem as luzes que precisam ficar como estavam. Elas devem mudar zero ou duas vezes.

Solução

D | A → ABD | B → ACD