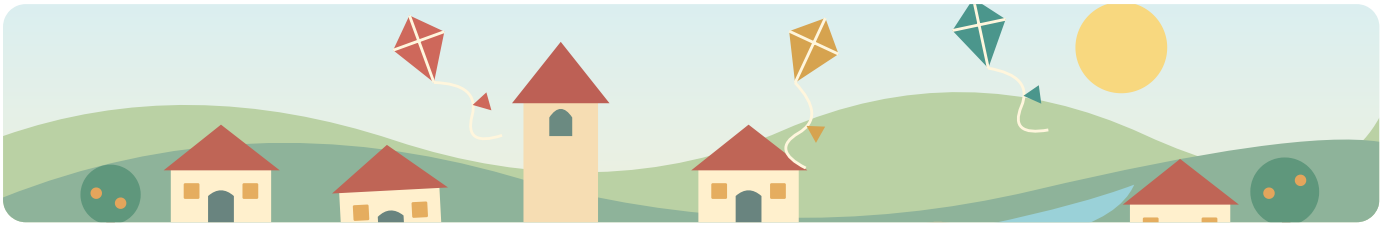
A · Cartógrafo da vila

O Correio das Pipas

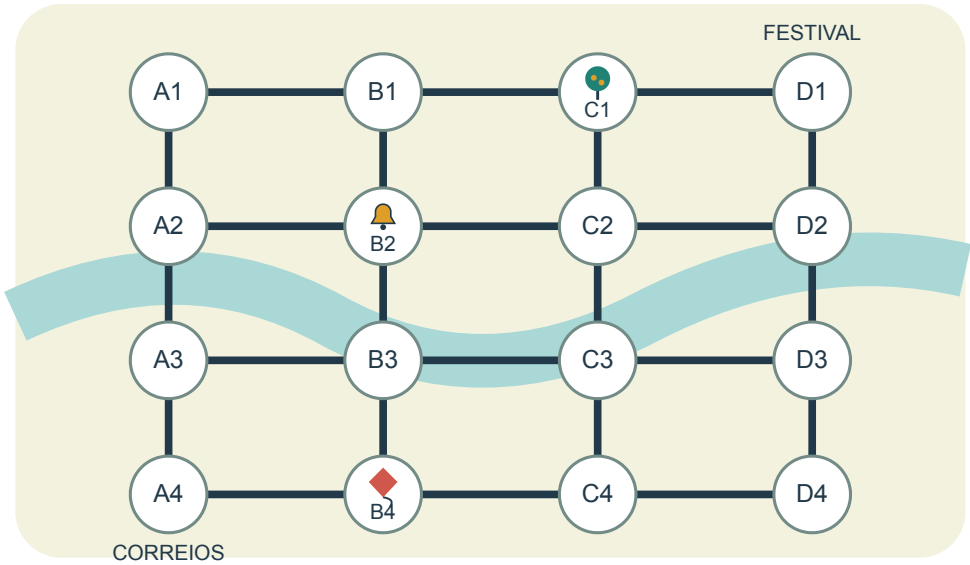


> Imprima as páginas 1 e 2, uma para cada jogador. Mantenha sua página em segredo e conversem livremente. Deixe a página 3 virada para baixo. Vocês só precisam de lápis.

O festival começa quando o último pacote de pipa chegar. Você pode ver as trilhas. Sua dupla tem o boletim do mensageiro.

1. Trace a entrega

Siga apenas os caminhos desenhados. Um movimento é uma conexão entre dois círculos. Compare as rotas com sua dupla e marque o caminho escolhido.



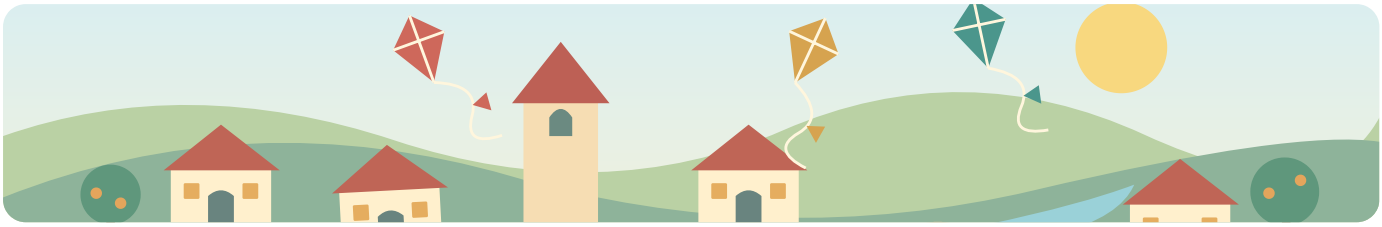
2. Leia os carimbos de partida

Em cada parada obrigatória, use a direção do **próximo movimento saindo dela**. Consulte uma letra e transmita pelo rádio as três letras na ordem das paradas.

Parada	Norte ↑	Leste →	Sul ↓	Oeste ←
	F	A	R	M
	O	T	S	L
	A	O	X	G

B · Mensageiro do festival

O Correio das Pipas



Imprima as páginas 1 e 2, uma para cada jogador. Mantenha sua página em segredo e conversem livremente. Deixe a página 3 virada para baixo. Vocês só precisam de lápis.

O cartógrafo da vila pode traçar os caminhos. Você tem as regras de entrega mais recentes e o quadro de expedição do festival.

1. Transmita o boletim matinal pelo rádio

1. Comece em A4 e termine em D1 em **exatamente oito movimentos**. Nunca visite um círculo duas vezes.
2. Pare na **pipa, depois no sino e depois na laranjeira**, nessa ordem. Outros círculos podem ficar entre eles.
3. A2 e C4 estão fechados. O caminho direto de C1 até D1 também está fechado.

Quando concordarem em uma rota, peça ao cartógrafo para ler cada círculo em voz alta. Escreva aqui. Conte as conexões entre os círculos, não os círculos.

0	1	2	3	4	5	6	7	8

2. Escolha a tenda certa

Peça ao cartógrafo as três letras de partida. Use a ordem exata delas para encontrar a tenda de entrega.

Código de rádio	Tenda
FOG	Garça-Azul
FOX	Pintassilgo-Dourado
FOL	Corruíra-Branca
FEX	Pisco-Vermelho

Nossa tenda de entrega _____

Quando concordarem, anuncie sua tenda antes de abrir o guia. Na tenda certa, a pipa sobe direto.

Guia compartilhado · Spoilers

O Correio das Pipas

Dica 1 · Chegar ao sino

Risque A2 e C4. Comece em A4 → B4. Da pipa, você deve ir para B3. Use o limite de oito movimentos para descartar desvios.

Dica 2 · Sair da árvore

O caminho direto da árvore em C1 até o festival está fechado. Você deve se aproximar da chegada por D2, deixando espaço para três movimentos após C1.

Solução

A4 → B4 → B3 → B2 → B1 → C1 → C2 → D2 → D1.

A pipa sai para o norte (F), o sino sai para o norte (O) e a laranjeira sai para o sul (X). O código é **FOX**. Entregue a pipa ao **Pintassilgo-Dourado**.

> No Pintassilgo-Dourado, o responsável recebe seu pacote. Uma pipa laranja vibrante sobe acima dos telhados.