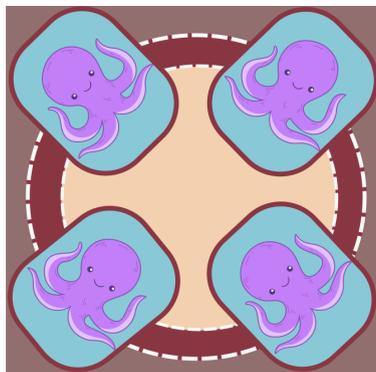


Vira-Vira

Paulo ganhou um jogo com um tabuleiro e quatro cartas. Um lado das cartas mostra a figura de uma tartaruga; o outro lado a de um polvo.

O jogo começa com todas as cartas viradas com a mesma figura para cima e termina quando o jogador consegue colocar todas as cartas viradas para o outro lado.



Ele resolveu começar com os polvos virados para cima, como mostra a imagem ao lado, e, no fim do jogo, ele precisa deixar todas as cartas com a tartaruga viradas para cima.

A única regra é que, quando ele vira uma carta, não só a carta escolhida vira, mas também as outras duas que estão de cada lado dela.

Por exemplo, se no tabuleiro estiver uma tartaruga e três polvos virados para cima, e ele quiser virar o polvo indicado na Figura 1, então as cartas ficarão como mostra a Figura 2.

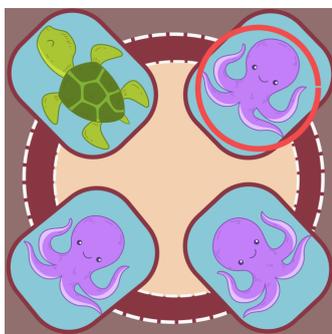


Figura 1

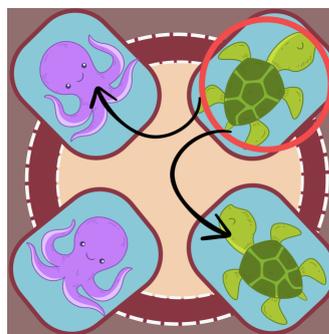


Figura 2

Como Paulo pode deixar todas as tartarugas viradas para cima?

Imagens adaptadas de:

https://br.freepik.com/vetores-gratis/pack-of-smiley-sea-animals_1218708.htm#term=tartaruga&page=1&position=19

Adaptação do desafio *iEnciendan las luces!*, do livro *Manual de la feria de matemática* de Ted Lewis. Disponível em: <www.mathfair.com>

Elaborado por Aniura Milanés Barrientos,
Carmen Rosa Giraldo Vergara,
Leandro Augusto Rodrigues Araújo,
Nora Olinda Cabrera Zúñiga,
e Taciany da Silva Pereira.