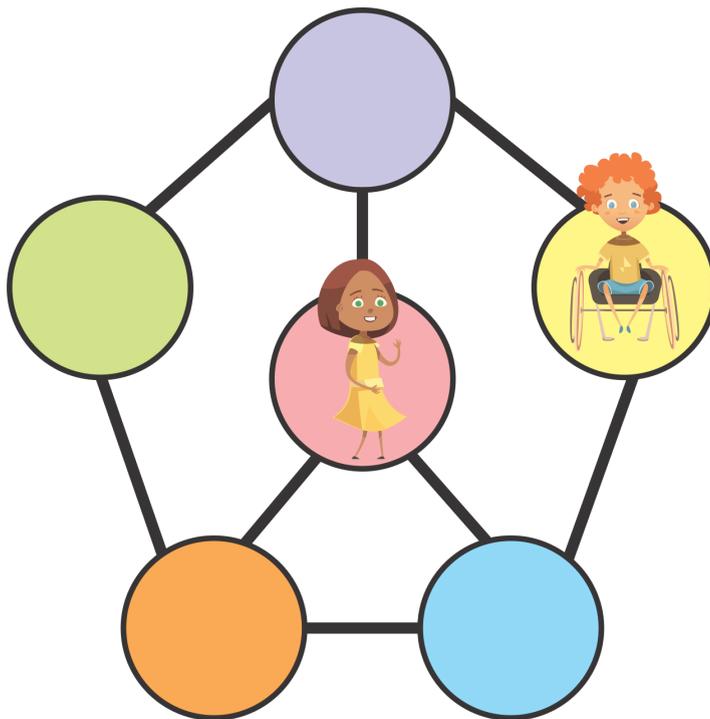


## Pega-Pega

Certo dia, o avô de Talita e Samuel ensinou-lhes uma brincadeira. No quintal da sua casa, o avô pintou o circuito abaixo e pediu que Talita se posicionasse no círculo rosa, e Samuel no amarelo.



Nesta brincadeira, o jogador que começa deve tentar pegar o outro jogador, chegando ao círculo onde este se encontra. O outro jogador, por sua vez, deve tentar fugir. Porém,

- a cada rodada, é permitido um único deslocamento por jogador;
- os deslocamentos são feitos apenas entre círculos diretamente ligados entre si.

Após um sorteio, decidiu-se que Talita inicia o jogo.

**Como Talita pode pegar o Samuel em, no máximo, 4 rodadas?**

Imagens adaptadas de:  
[https://br.freepik.com/vetores-gratis/conjunto-de-deficientes-criancas-na-cadeira-de-rodas-com-muleta-e-membros-proteticos-cegos\\_4024869.htm](https://br.freepik.com/vetores-gratis/conjunto-de-deficientes-criancas-na-cadeira-de-rodas-com-muleta-e-membros-proteticos-cegos_4024869.htm)

Adaptação do desafio *Arrest Him*, do livro *Puzzles 101* de *Nobuyuki Yoshigahara*.

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