

El Trollino y Timba Vk

LA RULETA DE LOS RETOS

¿Podrás superarlos?



El Trollino y Timba Vk

**LA RULETA
DE LOS RETOS**

¿Podrás superarlos?

mñ

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan continuar desempeñando su labor. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© El Trollino, 2024

© Timba VK, 2024

Ilustraciones de interior: © Third Guy, 2024

Diseño de interiores: María Pitironte

© Editorial Planeta, S. A., 2024

Ediciones Martínez Roca, sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Av. Diagonal, 662-664, 08034, Barcelona (España)

www.mrediciones.es

www.planetadelibros.com

Primera edición: marzo de 2024

Depósito legal: B. 511-2024

ISBN: 978-84-270-5189-8

Composición: Safekat, S. L.

Impresión y encuadernación: Unigraf, S. L.

Printed in Spain - Impreso en España



¡BIENVENIDO A LA RULETA DE LOS RETOS!

¡Señoras y señores! ¡Amigos y amigas! ¡Compas y... Compas! Tenemos el placer de daros la bienvenida a la única e inigualable **RULETA DE LOS RETOS.**

Como todos sabemos, uno de los juegos favoritos de Timba y Trolli consiste en poner a prueba la lógica y la inteligencia de sus amigos. Y como son así de majos, han decidido que esta vez **TÚ TAMBIÉN PUEDES PARTICIPAR.** Podrás enfrentarte a los retos más difíciles y divertidos como si fueras uno más del grupo.

Suena bien, ¿eh? Pues no te emociones mucho porque Timba y Trolli no te lo van a poner nada fácil para superar las pruebas. Tendrás que estrujarte el cerebro al máximo para conseguir llegar hasta la última fase.

Con cada fase que superes, conseguirás una **INSIGNIA** dependiendo de los puntos que hayas obtenido. Hazlo lo mejor que puedas y tal vez ganes una **INSIGNIA DE DIAMANTE ENCANTADO**, la más valiosa de todas.

Además, tendrás que sacar a relucir tus habilidades como **DETECTIVE PRIVADO** para conseguir monedas y comprar en la **TIENDA**.

Al final del juego deberás hacer un recuento de puntos si quieres lograr el **DIPLOMA OFICIAL DE LA RULETA DE LOS RETOS**. ¿Hasta qué nivel llegarás? ¿**PROFESIONAL**? ¿Tal vez a **MAESTRO**? Seguro que a nivel **DIOS** no eres capaz ni de acercarte...

**¿PREPARADO PARA
LA RULETA MÁS EXTREMA
DE TODAS?**

¡IMPORTANTE! ¡LEER ANTES DE EMPEZAR A JUGAR!

CÓMO HACER TU RULETA

Si esto se llama la RULETA DE LOS RETOS significa que para jugar necesitas...
Exacto, ¡una ruleta! No te preocupes, aquí aprenderás a hacer una paso a paso.

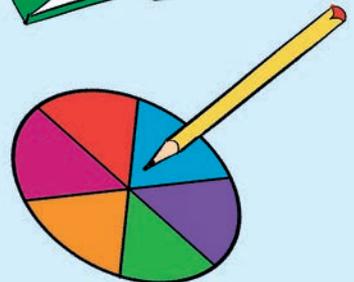
PASO 1

Ve a la SOLAPA DELANTERA
y recorta la figura con cuidado.



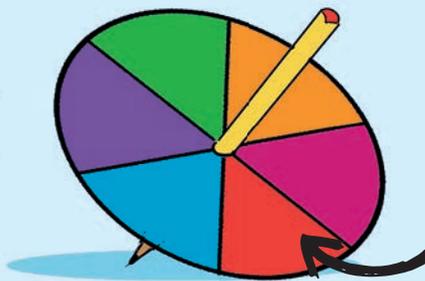
PASO 2

Haz un agujero en el centro de la
figura para poder meter un lápiz y...
¡Listo! ¡Ruleta preparada!



¿CÓMO SÉ QUÉ COLOR ME HA TOCADO?

Gira la ruleta sobre una mesa o cualquier superficie plana. Cuando se detenga,
el color que quede apoyado sobre el tablero será el que te haya tocado.



¡EMPIEZA POR
LAS PRUEBAS
DE COLOR ROJO!

FASES

Para superar la **RULETA DE LOS RETOS** tendrás que enfrentarte a **CINCO FASES**, con pruebas cada vez más difíciles. En cada fase encontrarás **SEIS** tipos de retos distintos identificados con un color:



¡Estrújate el cerebro con los acertijos más ingeniosos!



A ver esa memoria cómo va, ¿te acordarás de todo?



¿Serás capaz de escapar de situaciones imposibles como un aventurero experimentado?



Números, formas y figuras. ¡Piensa, piensa, que no aciertas!



¿Te crees un genio de las palabras? ¡Pues habrá que verlo!



¡Pon a prueba tu agilidad mental! ¡Rápido!

¡MEEECCCCC! ¡SE ACABÓ EL TIEMPO!

Gira la ruleta para ver qué color te toca y ¡empieza a jugar!
Después, puedes seguir haciendo el resto de las pruebas en orden o tirar la ruleta hasta que completes toda la fase.

**¡OJO! Algunos colores tienen más de una prueba,
¡NO TE OLVIDES NINGUNA!**

TIENDA

¿Te has atascado en una prueba y no sabes cómo seguir? ¡NO TE PREOCUPES! Trolli y Timba han abierto una **TIENDA EXCLUSIVA** para ayudarte a superar los retos. La encontrarás en las páginas siguientes.

Al final de cada fase, tendrás que sacar la lupa y la gorra de detective para resolver los **MISTERIOS**. Habrá uno en cada fase y cuanto más difícil sea, ¡más monedas conseguirás!

¿CÓMO UTILIZAR LAS MONEDAS?

Cuando resuelvas un misterio y consigas monedas, solo tendrás que ir a la **TIENDA** (págs. 10 y 11), donde hay un **MONEDERO** para que puedas **marcar** las monedas que consigues y que gastas.

Con las **monedas** podrás comprar **pistas** para resolver las pruebas más difíciles. Hay tres tipos de pistas:

- * Pregunta a un **amigo** (tres unidades, 5 monedas cada una)
- * Pregunta a un **adulto** (tres unidades, 5 monedas cada una)
- * Pregunta a **Internet** (dos unidades, 20 monedas cada una)

Recuerda **tachar la casilla correspondiente** cuando compres una pista para saber **cuáles puedes usar**.

Si después de completar todas las fases **te sobran monedas**, podrás usarlas para comprar objetos que te den puntos de experiencia en el recuento final y **¡SUBIR DE NIVEL!**

¡No olvides **marcar la casilla correspondiente** para no perder ningún punto!



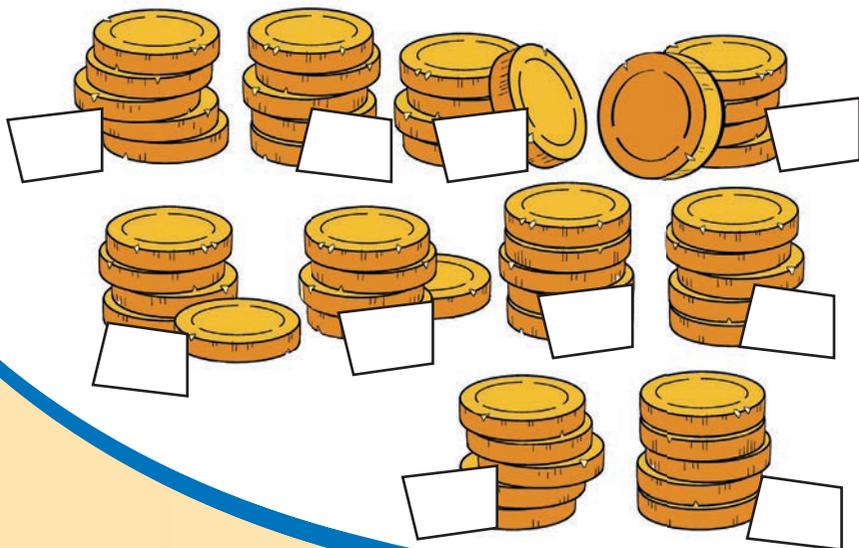
¡BIENVENIDO A LA TIENDA!

Si te atascas en algún color de la ruleta, puedes comprar alguna pista con tus monedas. Y si ya completaste todo el juego, compra los objetos que puedas para aumentar tus puntos totales.

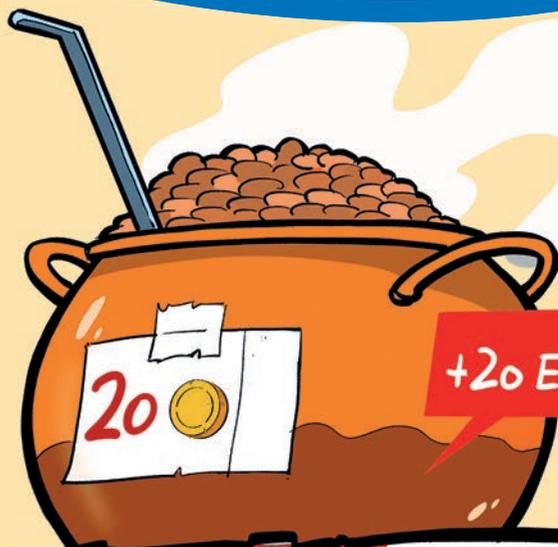


MONEDERO

Marca con un tic los grupos de 5 monedas que vayas consiguiendo y, cada vez que compres algo, solo tendrás que tacharlas con una equis .



+15 EXP



+20 EXP



INSIGNIAS

Cuando termines una **fase**, ve a las **soluciones** y comprueba cuántas pruebas has superado para ver qué **INSIGNIA** has conseguido. Hay **cinco** tipos:

- * HIERRO (5 PUNTOS)
- * ORO (10 PUNTOS)
- * ESMERALDA (15 PUNTOS)
- * DIAMANTE (20 PUNTOS)
- * DIAMANTE ENCANTADO (30 PUNTOS)

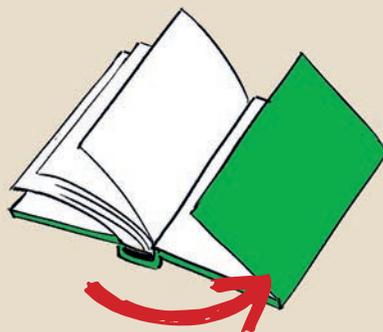
SOLO DISPONIBLE
EN LA FASE FINAL

¿DÓNDE GUARDO MIS INSIGNIAS?

Es hora de ir a la solapa trasera.

Ahí debes marcar las insignias que logres para el recuento final. Solo tendrás que poner un **tic** ✓ en la casilla de la insignia que corresponda.

¡QUE NO SE TE OLVIDE APUNTARLAS!



Cuando superes las **CINCO FASES**, ¡enfrentate a la **FASE FINAL!**: una prueba difícilísima para los cerebros más poderosos.

Una vez que hayas realizado todas las pruebas, haz el **recuento final** de insignias y objetos. Solo así sabrás hasta qué **nivel** has llegado y si has conseguido el

DIPLOMA OFICIAL DE LA RULETA DE LOS RETOS.

¿TE HA QUEDADO TODO CLARO? **¿Seguro?**

Pues ve a la siguiente página para empezar a jugar y ¡tira la ruleta!

FASE 1

¡PRIMERA FASE DE LA RULETA!

Trolli y Timba han decidido pasarse por casa de la abuela Hortensia para coger fuerzas con una buena comida. ¿Tú también quieres? Pues tendrás que esforzarte, y no como Timba, precisamente. Presta atención, que el desafío empieza... **AHORA.**

¡Tira la ruleta y a jugar!

pág. 14

pág. 17

pág. 20

pág. 21

pág. 23

pág. 26

pág. 28





LÓGICA REDONDA

Mientras la abuela Hortensia hace la comida, Timba y Trolli se han puesto a prueba con unos acertijos y los han resuelto muy rápido. **¿Y TÚ?**

¿Serás capaz de elegir la respuesta correcta?

1. ¿QUÉ ANIMAL PUEDE VIVIR MÁS TIEMPO SIN AGUA?

- * Camello
- * Cactus
- * Dragón
- * Rius

2. ¿DÓNDE VIENE ANTES EL DOMINGO QUE EL SÁBADO?

- * En China
- * En una película
- * En Canarias
- * En un libro



3. SI UN JUGADOR GANA AL MEJOR DE CINCO, LO MÁS PROBABLE ES QUE QUEDEN...

- * estresados
- * como nuevos
- * empate
- * a merendar para reponer fuerzas

pág. 14

pág. 17

pág. 20

pág. 21

pág. 23

pág. 26

pág. 28



FASE 1