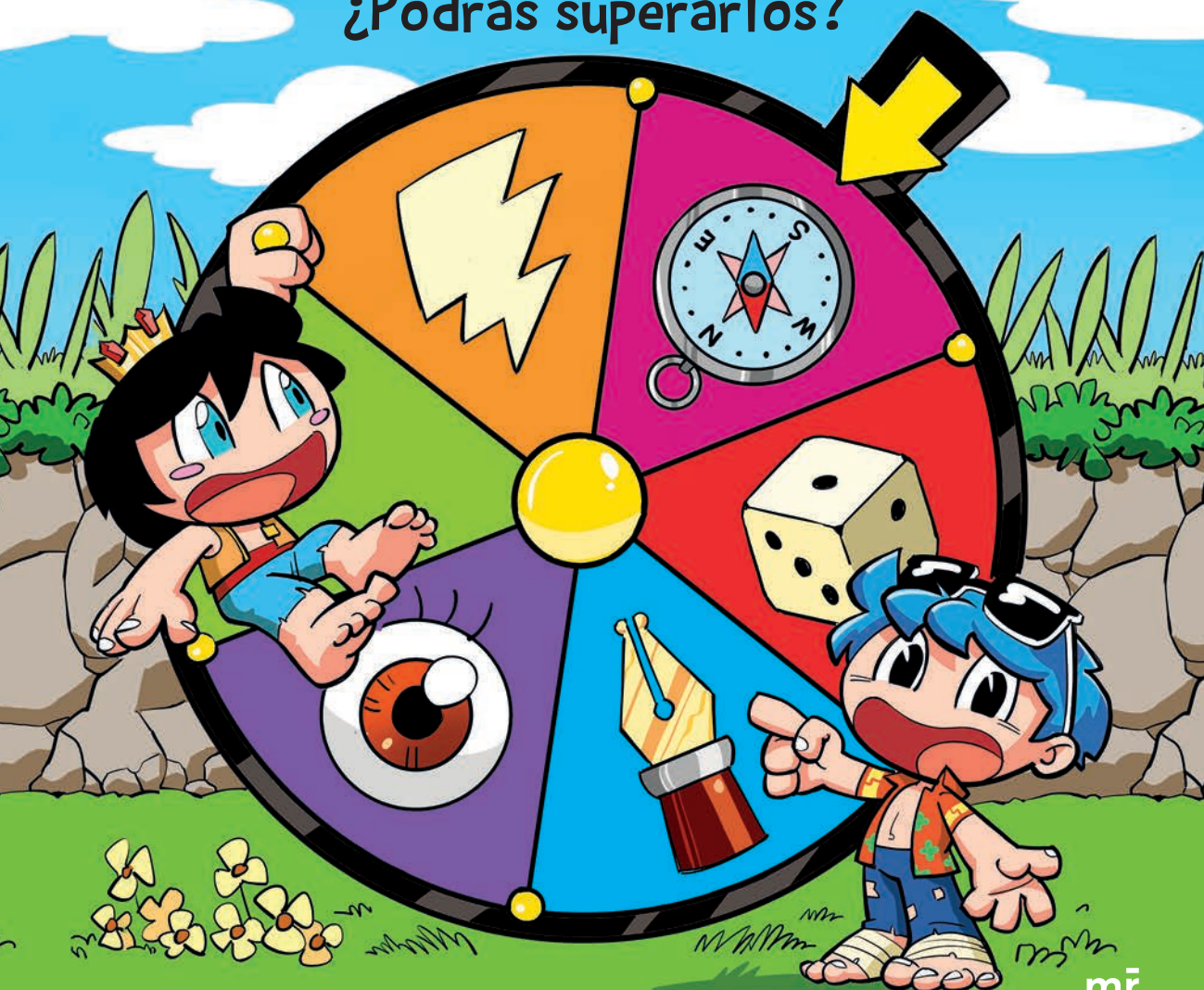


# El Trollino y Timba Vk

## LA RULETA DE LOS RETOS

¿Podrás superarlos?



**El Trollino y Timba Vk**

**LA RULETA  
DE LOS RETOS**

¿Podrás superarlos?

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](http://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](http://www.mrediciones.es)

[www.planetadelibros.com](http://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!





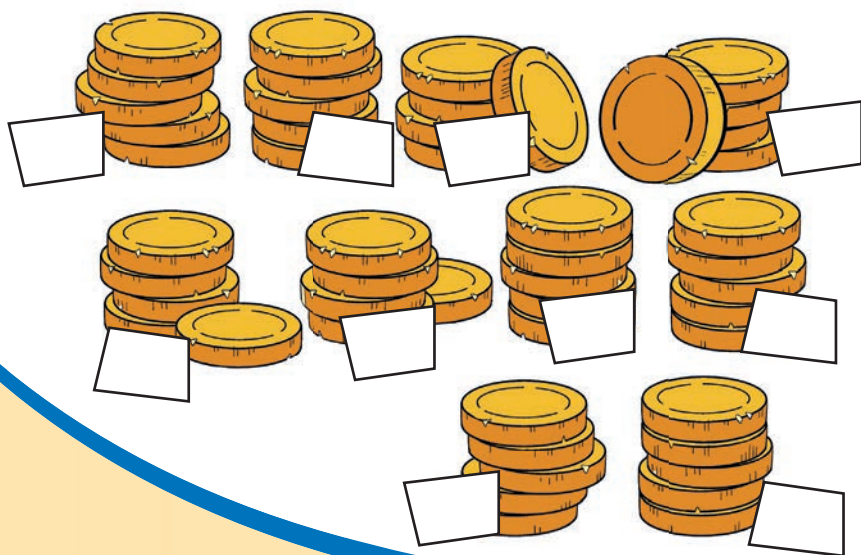
# ¡BIENVENIDO A LA TIENDA!

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.

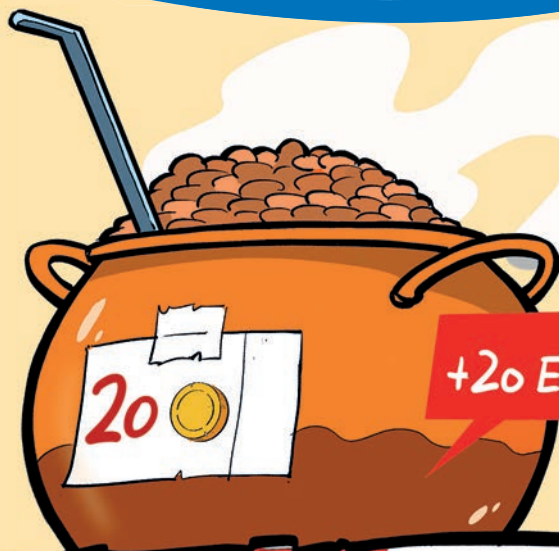


# MONEDERO

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)

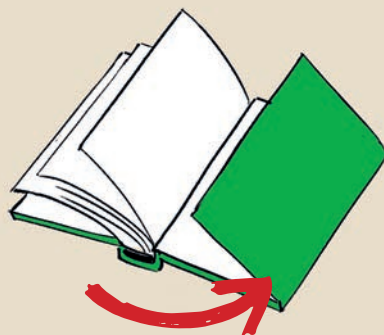
SOLO DISPONIBLE  
EN LA FASE FINAL

## ¿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**