



# Truco o Trato



Edades: nivel 1: 5+  
los niveles aumentan en dificultad

# intelino®

40 min

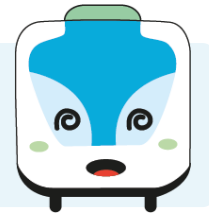
Modos de programación:

- modo 1 - fichas de colores
- modo 2 - comandos personalizados

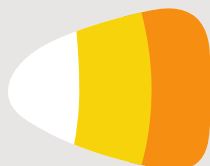
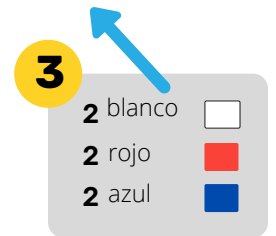
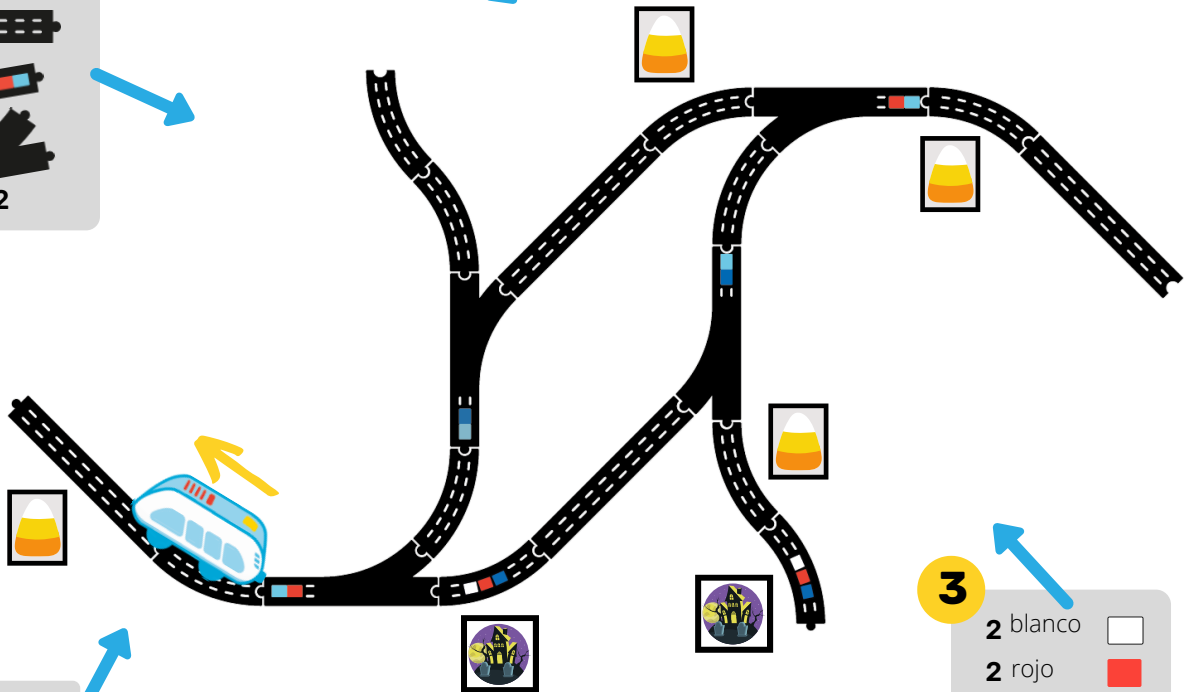
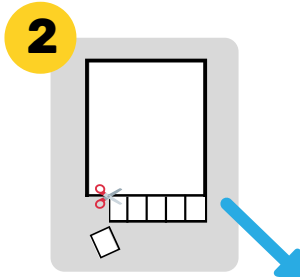
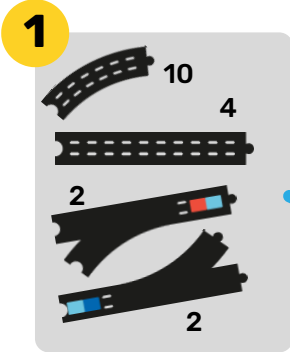
NOMBRE \_\_\_\_\_

### ¿Te atreves a jugar Truco o Trato conmigo?

Cuidado, hay 3 niveles, cada uno más difícil que el anterior.



## Nivel 1

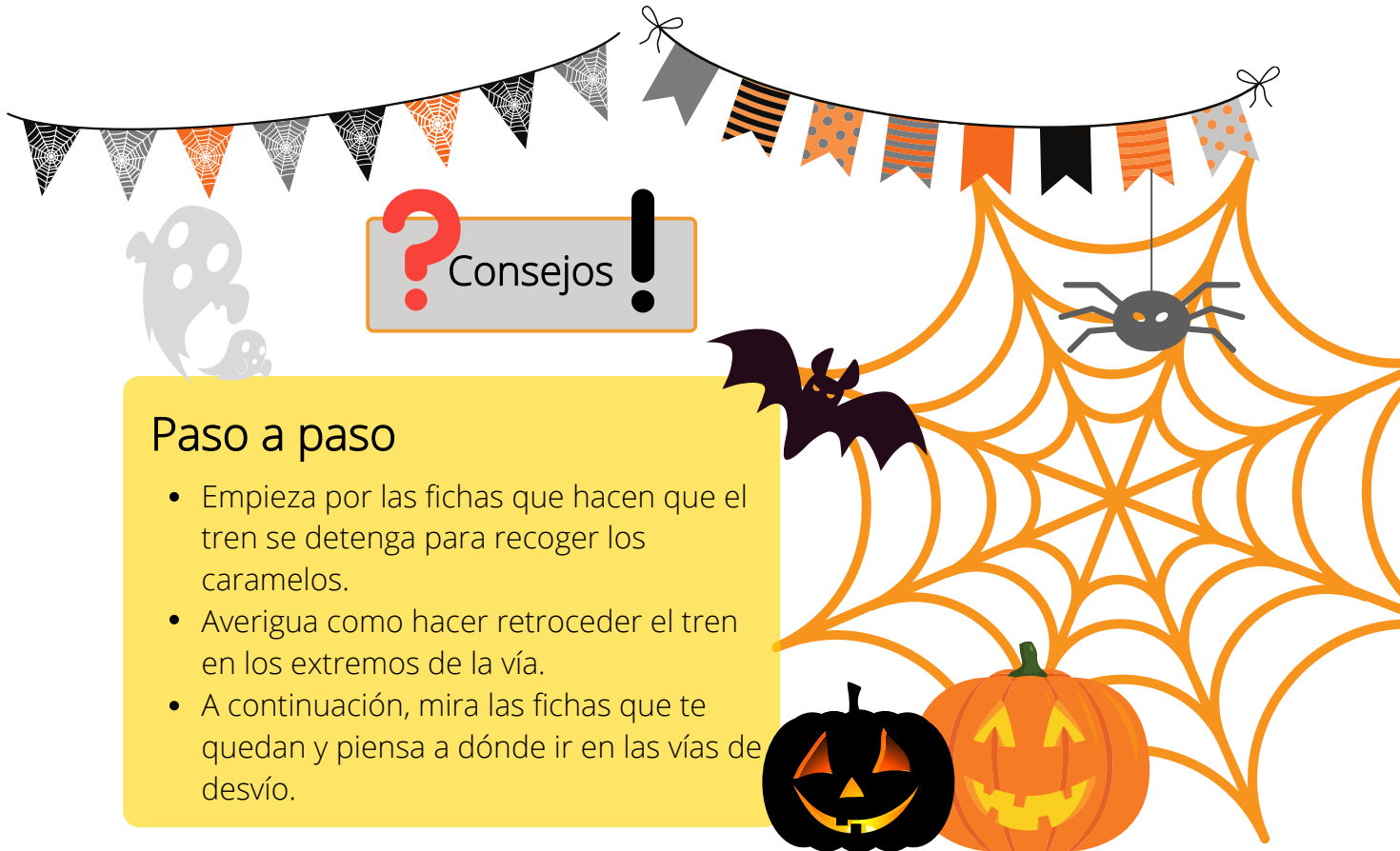




## Reglas del Truco o Trato:

- El tren arranca en el punto indicado en el mapa.
- Recoge una golosina deteniéndote junto a ella durante 2 segundos.
- Intenta recoger las 4 golosinas antes de llegar a una casa encantada.
- Cuidado con las casas encantadas, ¡pueden terminar tu viaje antes de tiempo!
- No muevas las fichas de programación que ya están en la pista.
- Añade solo las siguientes fichas de acción:

6	blanco	
6	rojo	
3	azul	
1	verde	



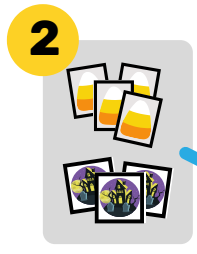
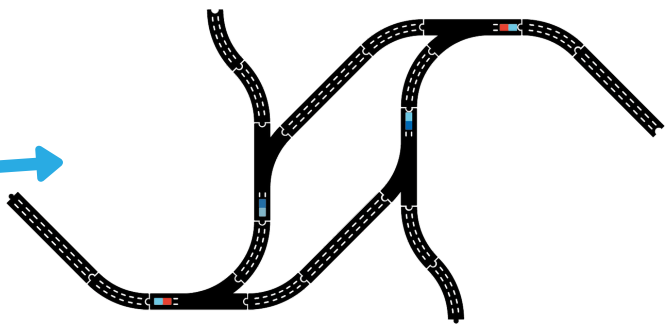
Consejos

## Paso a paso

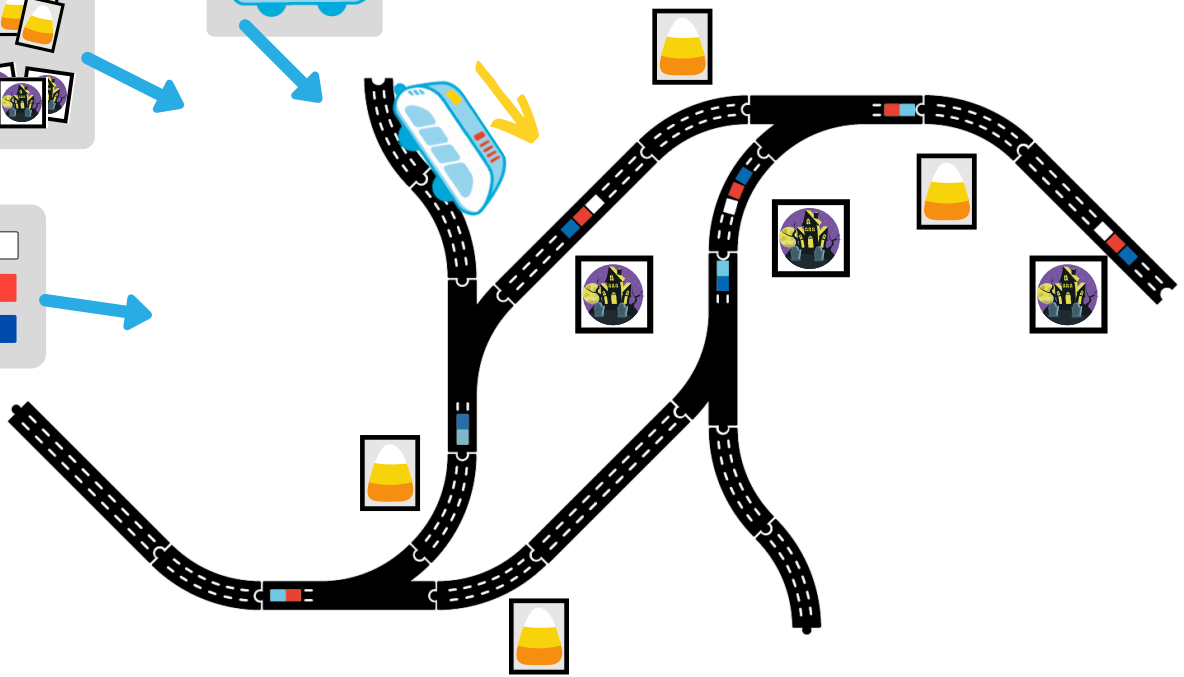
- Empieza por las fichas que hacen que el tren se detenga para recoger los caramelos.
- Averigua como hacer retroceder el tren en los extremos de la vía.
- A continuación, mira las fichas que te quedan y piensa a dónde ir en las vías de desvío.

**Nivel 2**

El mismo diseño de pista, pero primero quitar todas las fichas de programación, las golosinas y las casas encantadas.



- 3**
- 3 blanco
  - 3 rojo
  - 3 azul



**Reglas del Truco o Trato:**

- Mismas reglas del nivel 1.
- Esta vez, añade solo estas fichas:

- 6 blanco
- 4 rojo
- 3 azul
- 1 amarillo

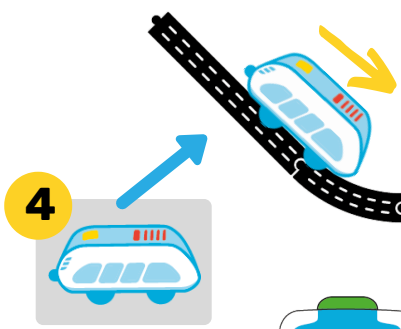
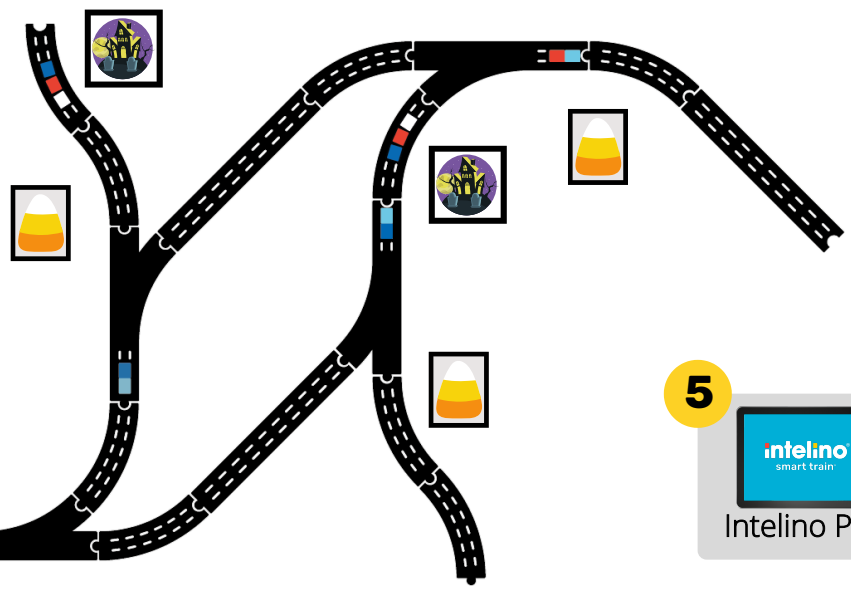
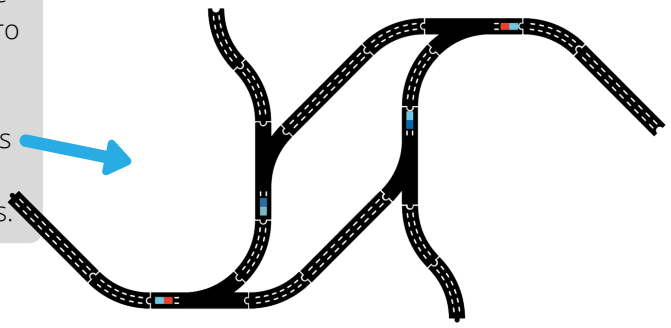


**Consejos:**

- La ficha amarilla aquí no se utiliza para soltar el vagón.
- Recuerda lo que hace la ficha amarilla en las vías de desvío. Si no lo sabes, ¡pruébalo!



Mismo diseño de pista, pero primero quitar todas las fichas de programación, las golosinas y las casas encantadas.



### Reglas del Truco o Trato:

- Mismas reglas que antes.
- Esta vez, añade solo estas fichas:
- Necesitas Intelino Play para programar las fichas magenta. Utiliza el editor para las vías de división.

- |            |  |
|------------|--|
| 7 blanco   |  |
| 3 rojo     |  |
| 3 azul     |  |
| 1 amarillo |  |
| 1 verde    |  |
| 2 magenta  |  |

### Consejos:

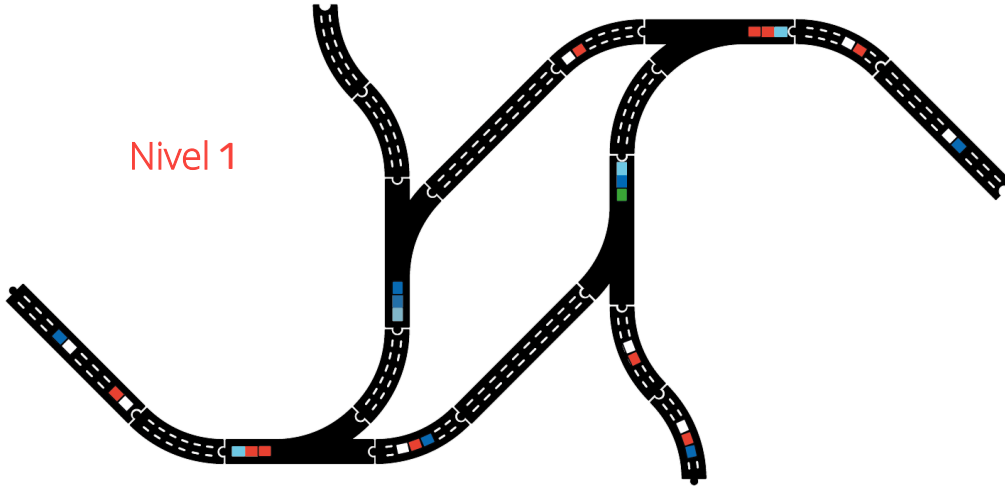
- Piensa en que vías de división es mejor utilizar la ficha amarilla.
- Tendrás que utilizar comandos bidireccionales.
- Coloca las fichas magenta en último lugar y las programa en el Intelino Play.



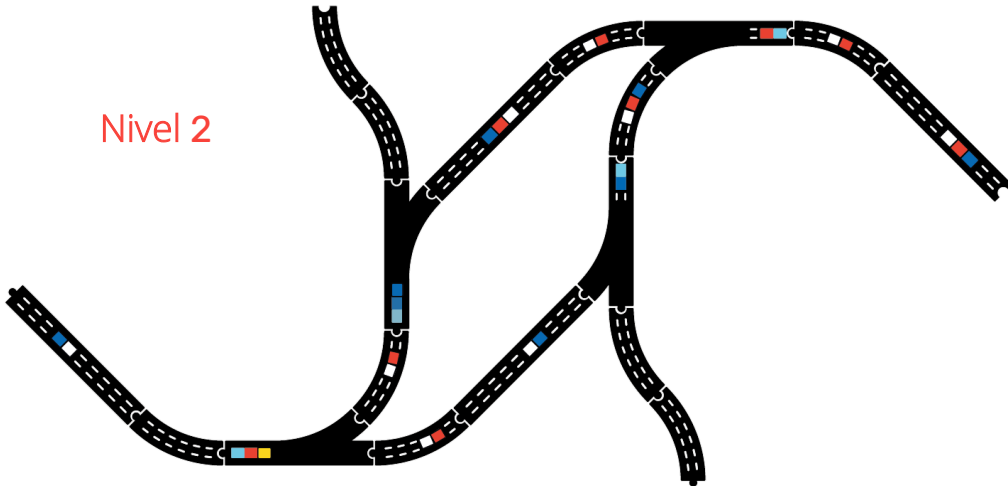
Truco o Trato

Soluciones

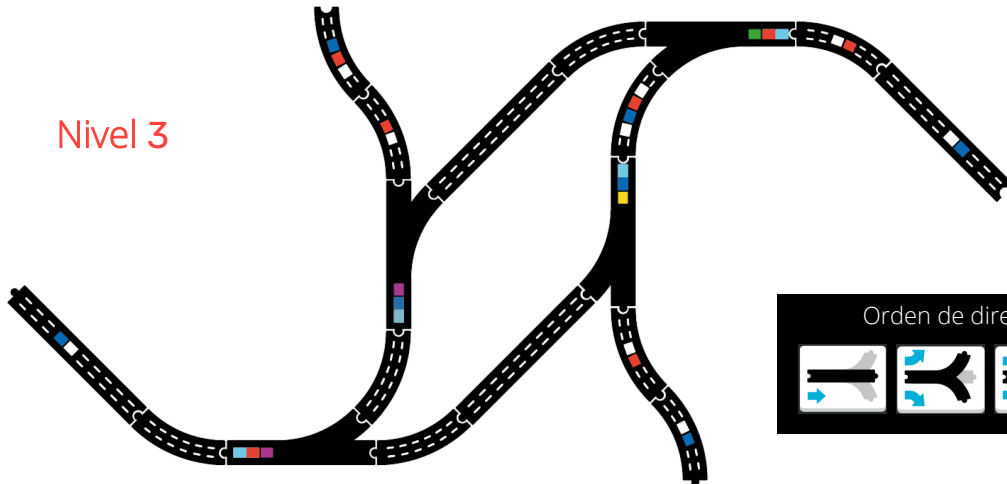
Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Orden de dirección personalizada