La última ruta

En la estación de correo de Nimbo, las cartas viajan de nube en nube. Hoy el último despacho quedó cerrado: cuatro sellos perdieron sus números y se mezcló la tira que indicaba su orden. Dentro espera la invitación a la reunión del barrio.

Su misión: recuperar los cuatro números y ordenar los sellos. Todo está en estas hojas: no busquen objetos por la casa.

Equipo: _____

Para jugar: cuatro hojas, lápiz y goma. Resuelvan los puestos 1 a 4 en orden o repártanlos. Cada uno entrega un dígito; anótenlo en el registro del puesto 5 y después resuelvan el orden final.

Pueden escribir sobre las hojas. No hay que recortar, doblar ni usar internet. Si se traban, lean una pista en la guía separada; dejen las soluciones para el final.

01 El tablero de ventanillas

SOL

Cada coordenada indica **columna y después fila**. Por ejemplo, C2 señala M. Las filas van de arriba hacia abajo.

	A	B	C	D
1	O	U	L	E
2	C	S	M	I
3	N	P	V	A
4	R	T	D	B

Busquen las letras en este orden:

A2	B1	D3	B4	A4	A1
_____	_____	_____	_____	_____	_____

El resultado es un número escrito con letras. Conviértanlo en un solo dígito.

Dígito de SOL

Anótenlo también en el registro del puesto 5.

me@andrecuriel.com

02 La ronda del cartero

NUBE

El cartero necesita contar los sobres que encuentra en su ruta. Empiecen en **A5, INICIO**. Cada flecha mueve exactamente una casilla.

Sigan las flechas de izquierda a derecha y tachen cada una después de usarla. Marquen las casillas visitadas. Si vuelven a una casilla, **no la cuenten otra vez: cada sobre se recoge una sola vez.**

✉ = un sobre

Las filas empiezan arriba.

	A	B	C	D	E
1	✉	·	✉	·	✉
2	✉	✉	·	✉	·
3	·	✉	✉	·	·
4	✉	·	·	·	✉
5	**INICIO**	·	·	✉	·

RUTA

↑ → ↑ → ↑ ← ↓ → → ↑ → ↑ ← ←

Arriba, abajo, izquierda o derecha: una casilla por flecha. Cuenten los sobres de las casillas marcadas, una sola vez cada uno.

Dígito de NUBE

Anótenlo también en el registro del puesto 5.

03 La balanza del depósito

LUNA

Cada objeto representa una cantidad de fichas. Los objetos iguales valen lo mismo en las tres igualdades. Cada valor es un número entero mayor que cero.

CAJA + CAJA + TUBO = 14

CAJA + TUBO = 9

TUBO + SOBRE = 6

Para sus cuentas: `CAJA = ____` `TUBO = ____` `SOBRE = ____`

Pueden probar valores o comparar las igualdades. El valor de **SOBRE** es el dígito de LUNA.

Dígito de LUNA ☐

04 Tres entregas cruzadas

ESTRELLA

Ari, Beto y Cleo hicieron una entrega cada uno. Cada persona llevó un objeto distinto a un destino distinto. **Cada objeto y cada destino se usan exactamente una vez.**

1. El mapa llegó al Museo.
2. Beto llevó la linterna.
3. Cleo no llevó la llave.
4. La llave no llegó al Faro.

En las tablas, marquen X para descartar y un círculo para confirmar. Cada fila y cada columna deben tener un solo círculo.

	Llave	Mapa	Linterna
Ari			
Beto			
Cleo			

	Faro	Museo	Torre
Ari			
Beto			
Cleo			

CÓDIGOS `FARO = 3` `MUSEO = 6` `TORRE = 8`

¿A qué destino fue Ari? _____
El código de ese destino es el dígito de ESTRELLA.

Dígito de ESTRELLA ☐

Anótenlo también en el registro del puesto 5.

05 El cierre del despacho

Copien aquí los dígitos que consiguieron. Este registro **todavía no indica el orden** de la clave.

SOL	NUBE	LUNA	ESTRELLA
_____	_____	_____	_____

Los cuatro sellos ocupan cuatro lugares, de izquierda a derecha. Usen cada sello una sola vez y cumplan **todas** estas reglas:

1. SOL está inmediatamente a la derecha de LUNA: van juntos, sin otro sello entre ellos.

2. NUBE está en uno de los extremos: primer o cuarto lugar.

3. ESTRELLA no está junto a LUNA: no ocupa una casilla vecina.

4. NUBE está a la derecha de SOL, aunque no necesariamente a su lado.

Escriban el nombre de un sello en cada lugar:

LUGAR 1	LUGAR 2	LUGAR 3	LUGAR 4

Escriban debajo de cada sello su dígito, tomado del registro.
La clave se lee de izquierda a derecha.

¿Los cuatro sellos cumplen las cuatro reglas? Si están de acuerdo, comprueben la clave en la sección de soluciones de la guía separada. Si no coincide, revisen las pistas y vuelvan a intentarlo sin penalización.