



Misiones Robóticas

Reglas del Reto - Senior

Temporada 2022



MI ROBOT MI AMIGO EL ROBOT DE CUIDADOS

Reglas oficiales para la Final Internacional de la WRO. Versión diciembre 1 2021

(Nota: ¡las reglas para eventos locales de la WRO pueden variar!)



Tabla de Contenidos

PARTE UNO – DESCRIPCIÓN DEL RETO	2
1. Introducción	2
2. Pista	3
3. Objetos del Juego, Posiciones, Aleatorización	3
4. Misiones Robóticas	7
4.1 Lavado de Ropa	7
4.2 Información: Bloques de Marcado	7
4.3 Llevar agua a las habitaciones	7
4.4 Juega el juego de la pelota	8
4.5 Estaciona el Robot	8
4.6 Obtén puntos de bonificación	8
5. Puntuación	9
6. Eventos locales, regionales, e internacionales	15
PARTE DOS – ENSAMBLAJE DE OBJETOS	16

PARTE UNO – DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

1. Introducción

Existen numerosas actividades en las que los robots pueden apoyarnos en nuestra vida diaria o enriquecerla. Los robots pueden guiarnos por un museo de forma creativa o pueden ayudarnos en tareas tediosas o agotadoras.

En la pista Senior, el robot asume el papel de un robot de cuidado y transporte en un hospital. Se supone que lleva la ropa a la lavandería del propio hospital, lleva agua a las diferentes habitaciones, y jugar con los pacientes. Al mismo tiempo, el robot tiene que prestar atención a las enfermeras y a los visitantes mientras recorre los pasillos del hospital.

2. Pista

El siguiente gráfico muestra la pista con sus diferentes áreas.



Algunas zonas están marcadas con números para identificarlas. Echa un vistazo al tapete del juego para entender a qué áreas se refiere. Para cada habitación, se marcan cinco áreas con los siguientes números:

- 1: Posición del bloque de lavandería
- 2: Posición del balón de juego
- 3: Posición de la red de juego
- 4: Posición de la mesa
- 5: Posición del bloque de marcación

Si la mesa es más grande que el tapete, centre el tapete hacia todos los lados dentro de la mesa.

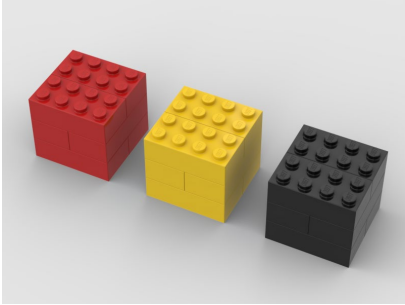
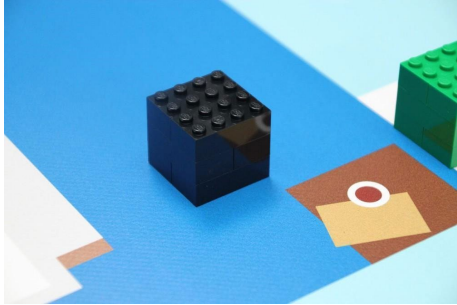
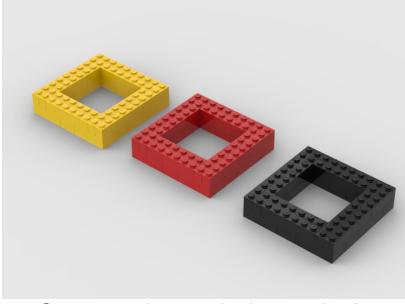
Para más información sobre las especificaciones de la mesa y la pista , echa un vistazo en WRO Reglas Generales de la Categoría Regular, Regla nº 6. El archivo imprimible de la pista y un PDF con las medidas exactas están disponibles en www.wro-association.org.

3. Objetos del Juego, Posiciones, Aleatorización.

Bloques de ropa sucia y contenedor de lavandería

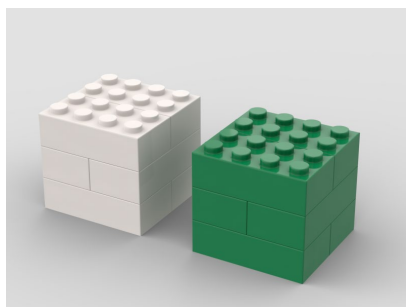
Hay 3 bloques de ropa sucia (uno negro, uno rojo, uno amarillo) y 3 contenedores de lavandería (uno negro, uno rojo, uno amarillo). Estos objetos se colocarán de la siguiente manera:

- Los 3 bloques de ropa sucia se colocarán al azar en cada ronda en las 4 zonas marcadas con "1" en las diferentes habitaciones.
- Los 3 contenedores de lavandería se colocarán al azar en cada ronda en las casillas grises de la zona de lavandería.

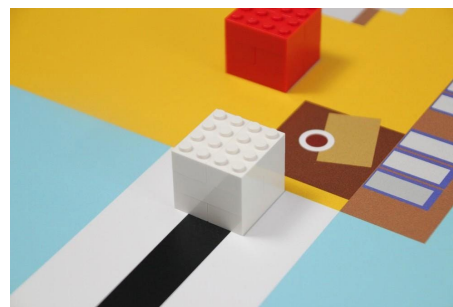
 Bloques de ropa sucia	 Bloque negro de ropa sucia en la habitación azul.
 Contenedores de lavandería	 Posible configuración inicial del contenedor de lavandería

Bloques de marcado

Hay 4 bloques de marcado (dos blancos, dos verdes) en la pista. Los bloques de marcado se colocan al azar en cada ronda frente a una habitación en las zonas marcadas con un "5". Los bloques de marcado se utilizan para determinar en qué habitaciones hay que realizar las tareas (ver descripción del reto).



Bloques de marcado.



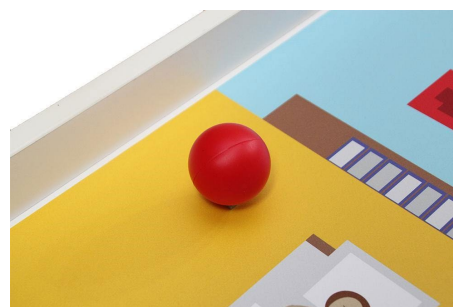
Bloque de marcado en frente de la habitación amarilla.

Balón y red de juego

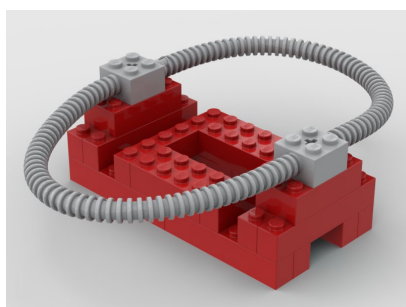
Hay dos objetos que se utilizan para jugar un juego. El balón y la red de juego. La red está disponible en rojo, amarillo, azul y verde, y se coloca en la habitación del color correspondiente. Hay dos balones azules y dos rojos, los balones rojos se colocan en la sala amarilla y verde, los balones azules se colocan en la sala azul y roja. Cada balón se coloca en una placa LEGO de 2x2 en el área marcada con "2" en cada habitación, la red se coloca en el área marcada con "3" en cada habitación del color correspondiente.



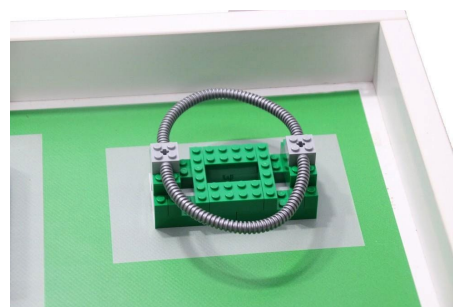
Balones



Balón en la habitación amarilla



Red de Juego



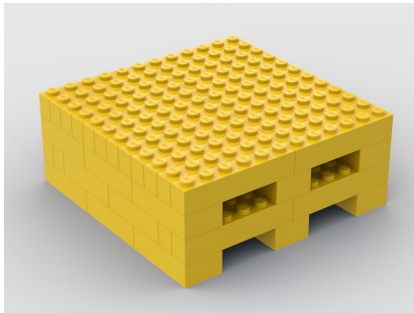
Red de Juego verde en la habitación verde

Tenga en cuenta que las pelotas, redes y mesas deben colocarse en todas las salas en todas las rondas, aunque no se utilicen todos los objetos en cada ronda.

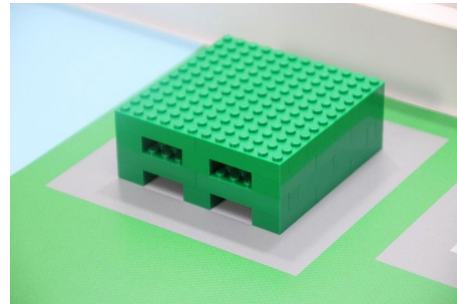
Mesa y agua

Hay 4 mesas en la pista (una roja, una azul, una verde y una amarilla). Cada mesa se coloca en la habitación del color correspondiente en la zona marcada con un "4".

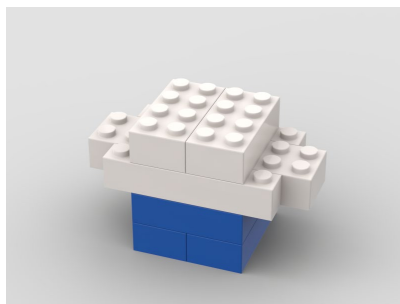
Además, hay 3 botellas de agua en el campo. Las botellas de agua se colocan en las posiciones previstas en la zona de equipo.



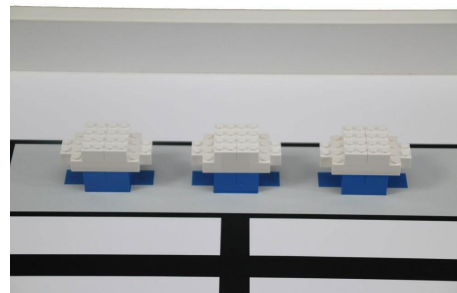
Mesa



Mesa verde en la habitación verde



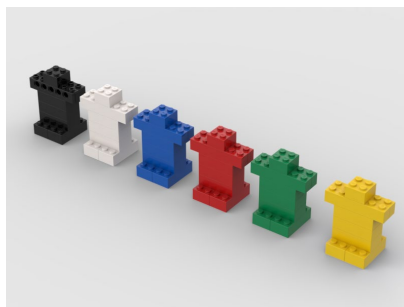
Botella de agua



Botellas de agua en la zona de equipo, cada botella de agua se coloca en la orientación mostrada por la forma en la pista

Personas

Tenemos 6 personas (simbolizado como seis figuras en amarillo, verde, rojo, azul, blanco y negro) en la pista. Las 6 personas se ubican al azar en cada ronda en las 8 casillas rojas disponibles.



Personas

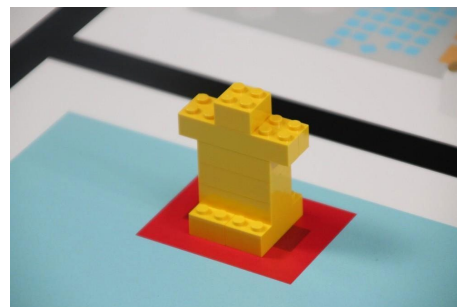


Figura amarilla en la pista, cada persona se coloca en la orientación que muestra la forma en la pista.

Resumen de la aleatoriedad

Los siguientes objetos del reto se ubican al azar en la pista en cada ronda:

- Bloques de ropa sucia en el área marcada con un "1".

- Contenedor de ropa en los tres espacios de la zona de lavandería.
- Bloques de marcado en la zona marcada con un "5".
- Personas en los 8 cuadros rojos diferentes.

Todos los demás objetos (agua, mesa, red de juego y pelota) también se ubican en la pista en cada ronda, pero no al azar.

4. Misiones Robóticas

Para una mejor comprensión, las misiones se explican en varias secciones.
El equipo puede decidir en qué orden hará las misiones.

4.1 Lavado de ropa

Una de las tareas de un robot de servicio es ayudar a los humanos a transportar materiales. En un hospital, los robots pueden ayudar a transportar la ropa sucia de cada habitación a una zona central de lavandería. Esta es la tarea del robot en la pista. El robot debe recoger los 3 bloques de ropa de las diferentes habitaciones y llevarlos a la zona de lavandería. Se otorgan los máximos puntos si los bloques de ropa se colocan dentro del contenedor de lavandería del color correspondiente (por ejemplo, un bloque de ropa roja en un contenedor de lavandería rojo).

Los contenedores de lavandería no tienen que permanecer en sus zonas de inicio (es decir, el robot puede moverlos un poco para colocar los bloques de ropa dentro de los contenedores). Sin embargo, es importante que los contenedores de ropa estén completamente dentro del área de lavandería al final.

4.2 Información: Bloques de marcado

Para las dos siguientes tareas es importante tener en cuenta la colocación de los bloques de marcado al principio de una ronda frente a cada habitación (se permite mover los bloques una vez escaneados). La posición de los bloques de marcado determina las siguientes situaciones:

- **Bloque blanco delante de una habitación:** En esta sala debe colocarse una botella de agua sobre la mesa. Tenga en cuenta que se otorgan puntos de penalización si el robot lleva agua a la habitación equivocada.
- **Bloque verde delante de una habitación:** En esta sala el robot debe jugar el juego con el residente de la misma. Los puntos sólo se otorgan si el robot juega en la sala correcta.

4.3 Llevar agua a las habitaciones

En un hospital es importante que cada paciente en cada habitación tenga suficiente agua para beber. Por lo tanto, una de las tareas del robot de servicio es llevar agua a las diferentes habitaciones todos los días. Pero el robot debe tener cuidado y llevar sólo agua a las habitaciones que necesitan botellas nuevas.

El robot debe recoger las botellas de agua de la zona de equipo y llevarlas a las salas correctas (habitaciones marcadas con un bloque blanco en frente). Se otorgan puntos si la botella de agua está en la habitación correcta, se otorga el máximo de puntos si la botella está correctamente colocada sobre la mesa. Cuenta solo una botella de agua por habitación, en el área de equipo hay una botella de agua de repuesto.

Tenga en cuenta que hay 3 botellas de agua en el campo de juego, el robot sólo necesita 2 botellas. La tercera botella es sólo una pieza de repuesto.

4.4 Juega el juego de pelota

Otra tarea de un robot de servicio podría ser jugar con las personas que están en un hospital. Pero, no hay suficientes robots para jugar un partido con todo el mundo cada día. Por este motivo, el robot sólo debe jugar en las salas que están marcadas con un bloque de marcado verde.

Para jugar un partido dentro de la sala correcta (habitaciones marcadas con un bloque verde en frente), el robot debe encestar la pelota dentro de la red de juego. Se otorgan todos los puntos si el balón sólo toca la red de juego y no toca la pista.

4.5 Estaciona el robot

Al final, el robot debe volver a la zona de inicio o fin. La misión se completa cuando el robot vuelve a la zona de inicio, se detiene, y el chasis del robot está completamente (visto desde arriba) dentro de la misma (los cables pueden estar fuera de dicha zona).

4.6 Obtén puntos de bonificación

Mientras conduce por el hospital, es importante que el robot preste atención a todo lo que hay alrededor. Puertas, escaleras, rincones y por supuesto a nosotros - los humanos. Por lo tanto, el robot debe tener cuidado de evitar a las personas en la pista.

Se otorgarán puntos de bonificación por no mover o dañar las figuras de personas en . Además, se concederán puntos extra por no mover o dañar las redes de juego y las mesas de las salas.

5. Puntuación

Definiciones para la puntuación

"Completamente" significa que el objeto de juego sólo toca el área correspondiente (sin incluir las líneas negras).

Tareas	Unidad	Total
Lavado de ropa		
Bloque de ropa sucia completamente en el área de lavandería, pero no dentro o encima de un contenedor	6	18
Bloque de ropa sucia dentro del contenedor de lavandería del color no correspondiente y el contenedor de ropa sigue estando dentro de la zona de lavandería.	10	30
Bloque de ropa sucia dentro del contenedor de lavandería del mismo color y el contenedor de lavandería sigue estando dentro de la zona de lavandería.	16	48
Llevar agua a las habitaciones (bloque blanco frente de la habitación, máximo uno por habitación)		
El agua está en la habitación correcta pero no en la mesa	6	12
Botella de agua parcial o totalmente dentro de una habitación equivocada, indicada por los bloques de marcado	-6	-12
El agua está sobre la mesa en la sala correcta, no está de pie , no está dañada y la mesa sigue dentro de la zona gris oscura.	10	20
El agua está sobre la mesa en la sala correcta, de pie , no está dañada y la mesa sigue dentro de la zona gris oscura.	14	28
Jugar el juego de pelota (bloque verde frente de la habitación)		
Balón dentro de la red (sólo cuenta un balón por red)	13	26
Estaciona el robot		
El robot se detiene completamente dentro de la zona de inicio y fin (<i>sólo si se asignan otros puntos, no de bonificación</i>)		13
Obtén puntos de bonificación		
Por persona que no se mueve ni daña	4	24
Por red de juego que no se mueve ni daña	2	8
Por mesa que no se mueve ni daña	2	8

Puntuación máxima		155
-------------------	--	-----

Hoja de puntuación

Nombre del equipo: _____

Ronda: _____

Tareas	Cada uno	Total	#	Total
Lavado de ropa				
Bloque de ropa sucia completamente en el área de lavandería, pero no dentro o encima de un contenedor	6	18		
Bloque de ropa sucia dentro del contenedor de lavandería del color no correspondiente y el contenedor de ropa sigue estando dentro de la zona de lavandería.	10	30		
Bloque de ropa sucia dentro del contenedor de lavandería del mismo color y el contenedor de lavandería sigue estando dentro de la zona de lavandería.	16	48		
Llevar agua a las habitaciones (bloque blanco frente de la habitación, máximo uno por habitación)				
El agua está en la habitación correcta pero no en la mesa	6	12		
Botella de agua parcial o totalmente dentro de una habitación equivocada, indicada por los bloques de marcado	-6	-12		
El agua está sobre la mesa en la sala correcta, no está de pie , no está dañada y la mesa sigue dentro de la zona gris oscura.	10	20		
El agua está sobre la mesa en la sala correcta, de pie , no está dañada y la mesa sigue dentro de la zona gris oscura.	14	28		
Jugar el juego de pelota (bloque verde frente de la habitación)				
Balón dentro de la red (sólo cuenta un balón por red)	13	26		
Estaciona el robot				
El robot se detiene completamente dentro de la zona de inicio y fin (sólo si se asignan otros puntos, no de bonificación)		14		
Obtén puntos de bonificación				
Por persona que no se mueve ni daña	4	24		
Por red de juego que no se mueve ni daña	2	8		
Por mesa que no se mueve ni daña	2	8		
Puntuación máxima		155		
Regla Sorpresa				
Puntaje total de ronda				
Tiempo total de segundos				

Firma del Equipo

Firma del Juez

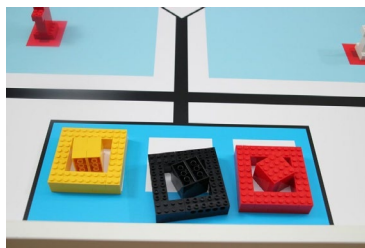
Interpretación de la puntuación

Bloque de ropa sucia completamente en el área de lavandería, pero no en un contenedor o encima de un contenedor 6 puntos cada uno

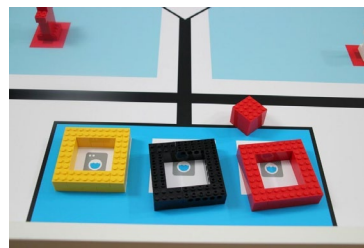
Bloque de ropa sucia dentro del contenedor de lavandería del color no correspondiente y el contenedor de ropa sigue estando dentro de la zona de lavandería. 10 puntos cada uno

Bloque de ropa sucia dentro del contenedor de lavandería del mismo color y el contenedor de lavandería sigue estando dentro de la zona de lavandería.

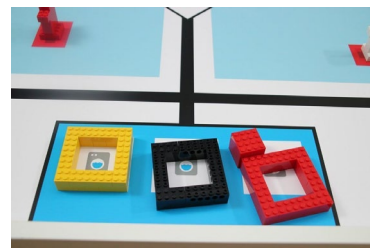
16 puntos cada uno



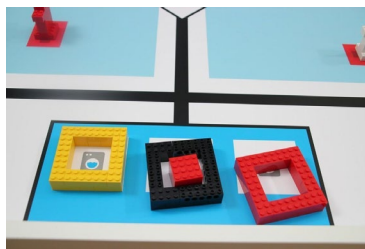
48 puntos (3x16 puntos), cada bloque de ropa en el contenedor de lavandería correcto es correcto si el contenedor se mueve dentro de la zona de lavandería.



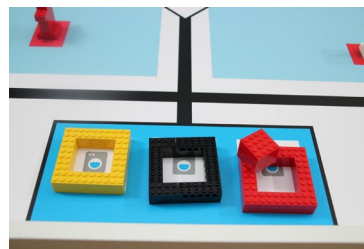
0 puntos, bloque no está completamente dentro de la zona de lavandería.



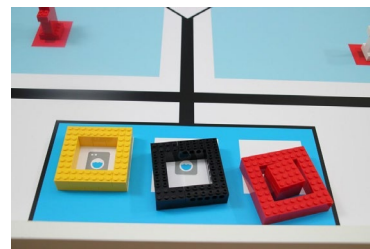
6 puntos, el bloque está dentro de la zona de lavandería, pero no en un contenedor (no importa si el contenedor está dentro o fuera de la zona de lavandería).



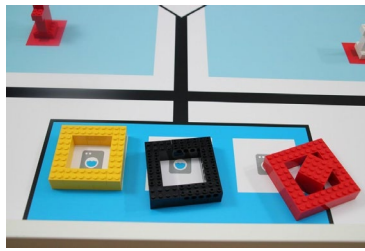
10 puntos, el bloque está dentro de la zona, pero en un contenedor de lavandería de color incorrecto.



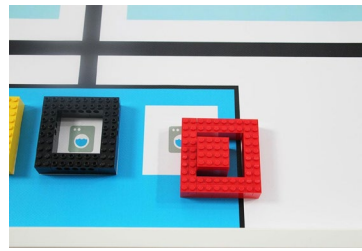
6 puntos, bloque en la zona de lavandería, pero no dentro de un contenedor.



16 puntos, bloque en el contenedor de lavandería del mismo color.

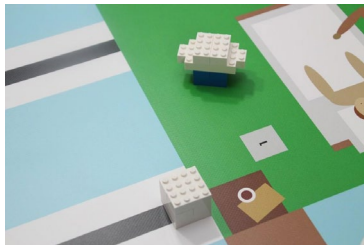


0 puntos, el contenedor y el bloque ya no están dentro del área de la lavandería.

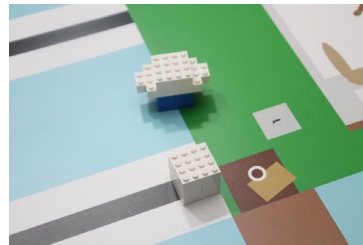


0 puntos, aunque el bloque esté en el interior, es importante que el contenedor está fuera en este caso.

El agua está en la habitación correcta pero no sobre la mesa -6 puntos cada uno

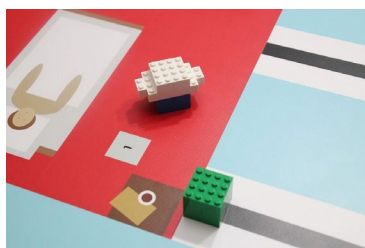


6 puntos, en una habitación con un bloque de marcado blanco.

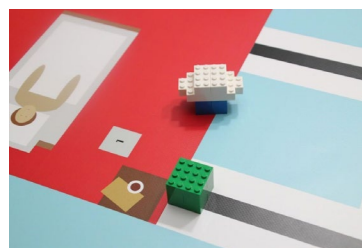


0 puntos, no está completamente dentro de la habitación.

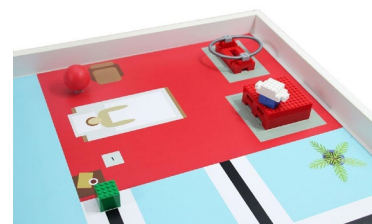
Botella de agua parcial o totalmente dentro una habitación equivocada, indicada por los bloques de marcado - 6 puntos cada uno



-6 puntos, botella de agua en habitación equivocada (bloque de marcado verde)

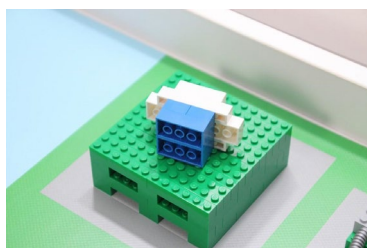


-6 puntos, botella parcialmente en la habitación equivocada.

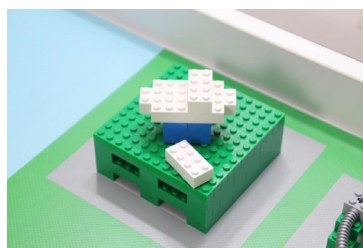


-6 puntos, botella en la habitación equivocada sobre la mesa.

El agua está sobre la mesa en la sala correcta, no está de pie, no está dañada y la mesa sigue dentro de la zona gris oscura 10 puntos cada uno



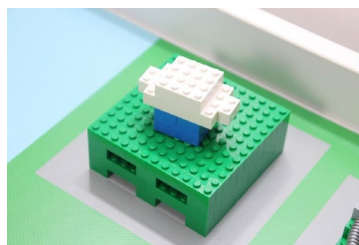
10 puntos



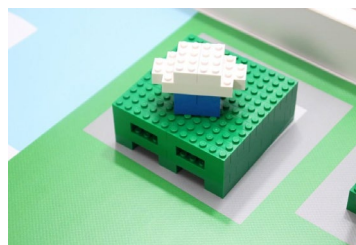
0 puntos

Por favor, eche un vistazo a las fotos de la posición correcta de la mesa a continuación. Estas situaciones también son aplicadas aquí.

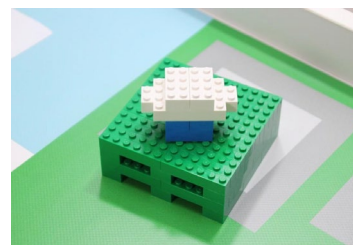
El agua está sobre la mesa en la sala correcta, de pie, no está dañada y la mesa sigue dentro de la zona gris oscura 14 puntos cada uno



14 puntos

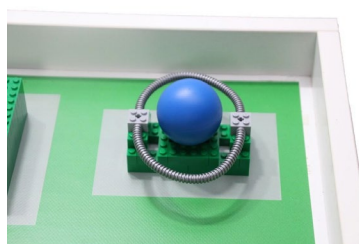


14 puntos, mesa movida dentro de la zona gris oscura.

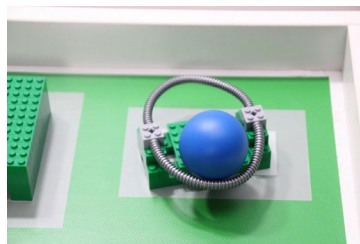


0 puntos, mesa desplazada fuera de la zona gris oscura.

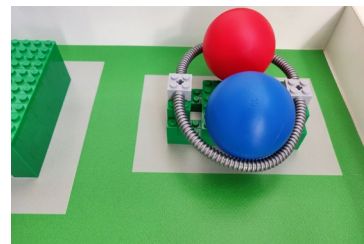
Balón dentro de la red (sólo cuenta un balón por red) 13 puntos cada uno



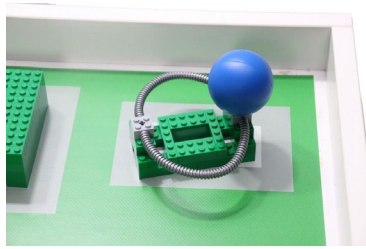
13 puntos



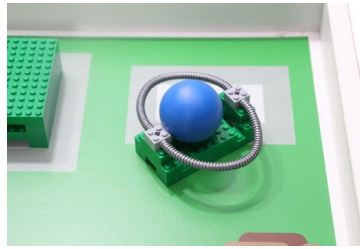
13 puntos, la red se ha movido dentro de la zona gris.



13 puntos, sólo se cuenta un balón por red.



0 puntos, el balón no está dentro de la red.

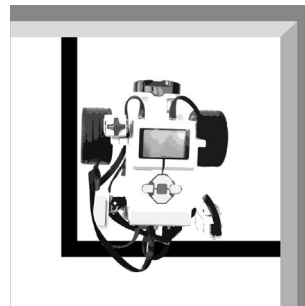


0 puntos, la red se ha movido fuera de la zona gris.

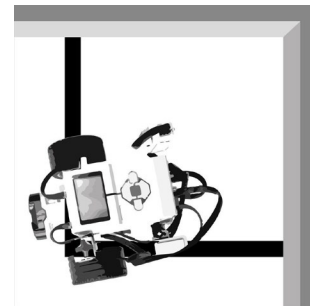
El robot se detiene completamente dentro de la zona de inicio y fin (sólo si se asignan otros puntos, no de bonificación) 13 puntos



La proyección del robot está completamente dentro de la zona de inicio o fin.

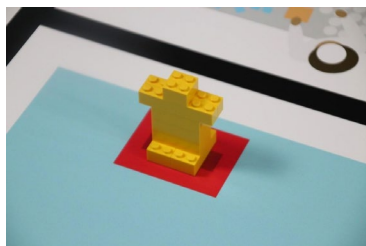


La proyección del robot está completamente dentro, y los cables están fuera. Es correcto.

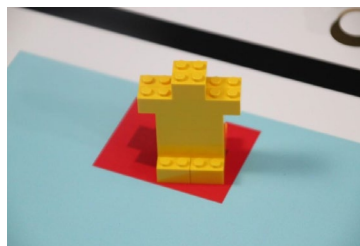


No hay puntos si la proyección del robot no está en la zona de inicio o llegada.

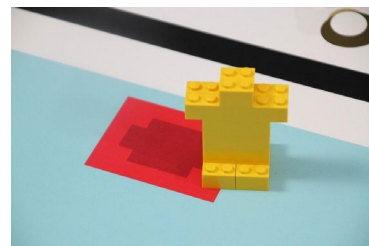
Persona que no se mueve ni se daña 4 puntos cada uno



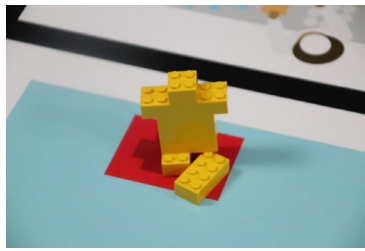
4 puntos



4 puntos, sólo se movió dentro de la zona.



0 puntos, desplazado fuera de la zona



0 puntos, dañado.

Para los puntos de bonificación de la red de juego y la mesa, se aplican las mismas interpretaciones de puntuación que se muestran en las fotos para las personas.

6. Eventos locales, regionales, e internacionales

Las competiciones de la WRO se celebran en unos 90 países, y sabemos que los equipos de cada país esperan un nivel de complejidad diferente. El reto descrito en este documento se utilizará para los eventos internacionales de la WRO. Esta es la última fase del concurso, en la que participan los equipos con las mejores soluciones. Por eso las reglas del juego son desafiantes.

La WRO considera que todos los participantes deben tener una buena experiencia en la competición. Los equipos con menos experiencia también deberían ser capaces de sumar puntos y tener éxito. Esto fomenta la confianza en su capacidad para dominar las destrezas técnicas, lo cual es importante para sus futuras opciones educativas.

Por ello, la Asociación WRO recomienda a nuestros Organizadores Nacionales que decidan si quieren adaptar las reglas para los eventos de su país. Pueden facilitar los retos para los eventos locales, regionales y nacionales, para que todos los participantes tengan una experiencia positiva. Nuestros organizadores nacionales pueden tomar sus propias decisiones, para que cada concurso se adapte a su situación e ideas específicas. A continuación, ofrecemos algunas ideas para facilitar los retos.

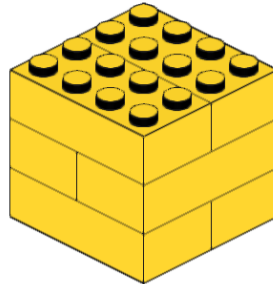
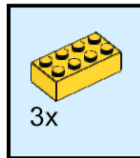
Ideas de simplificación:

- No hay aleatorización de los contenedores de lavandería.
- No hay aleatorización de los bloques de marcación.
- No hay aleatorización de la cantidad de personas en el campo de juego.
- Las botellas de agua podrían colocarse en el robot antes de que comience el reto.

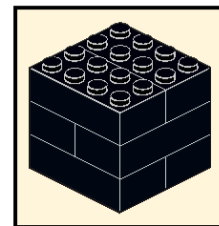
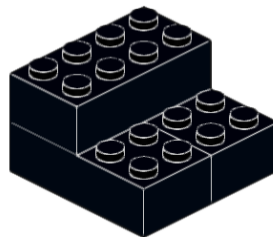
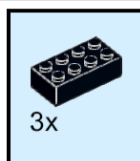
PARTE DOS – ENSAMBLAJE DE LOS OBJETOS

Bloques de lavandería (1x por color, 3 en total)

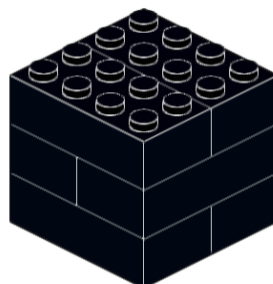
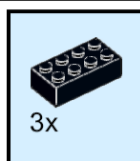
4



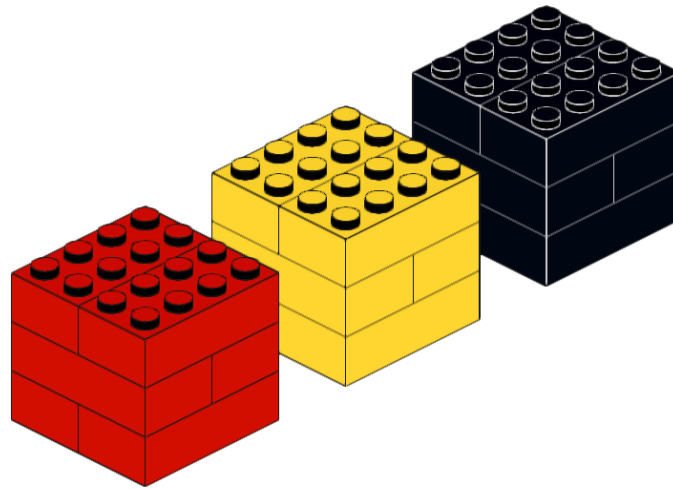
5



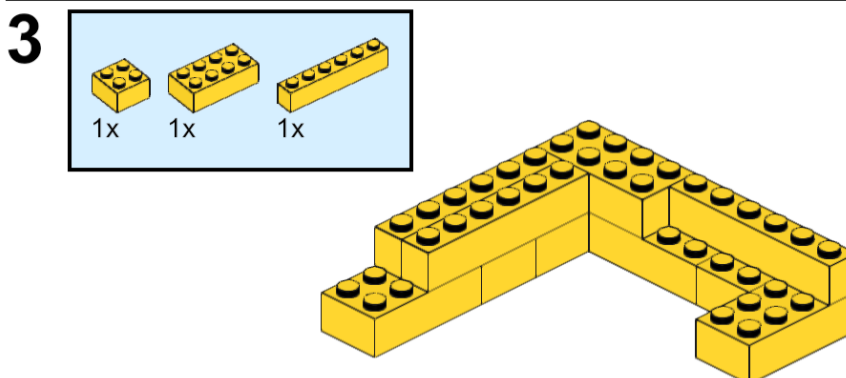
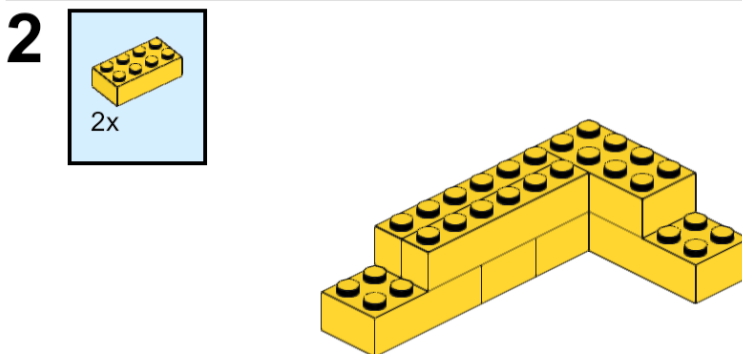
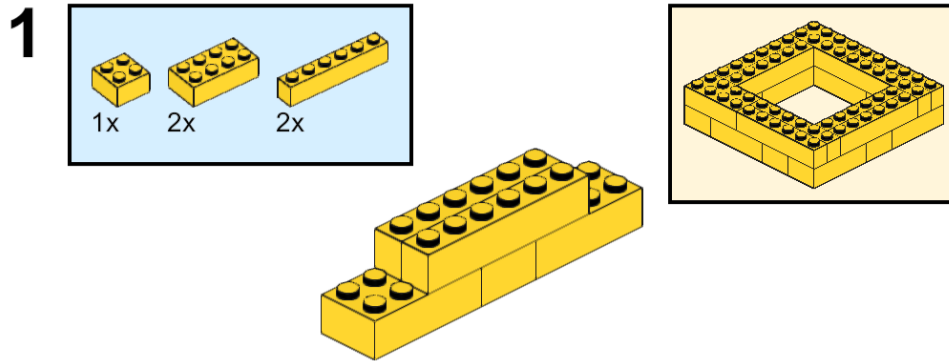
6



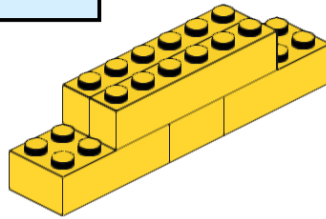
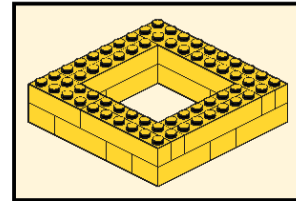
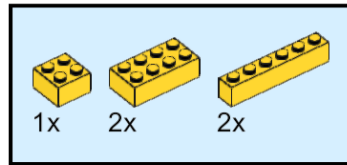
7



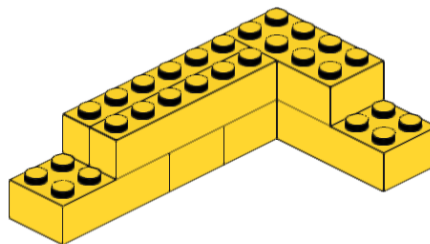
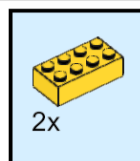
Contenedor de lavandería (1x por color, 3 en total)



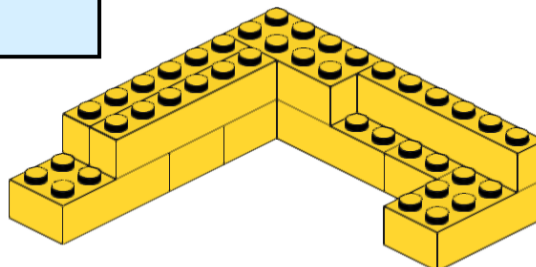
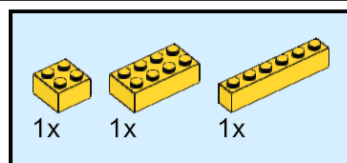
1



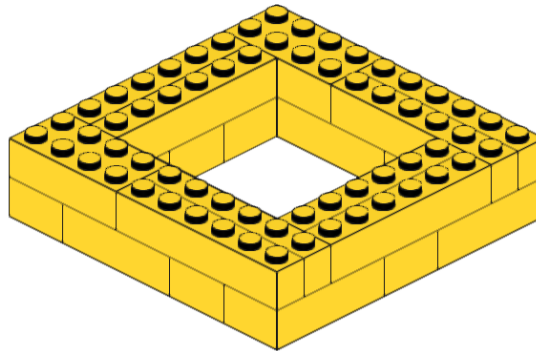
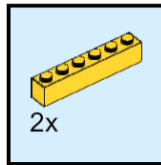
2



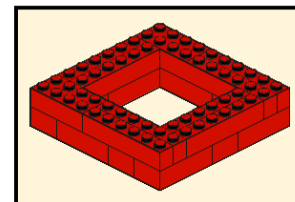
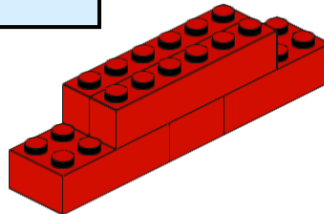
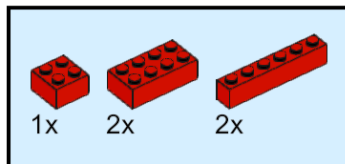
3



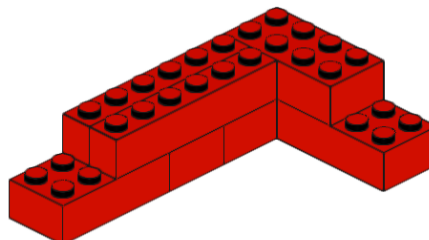
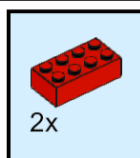
7



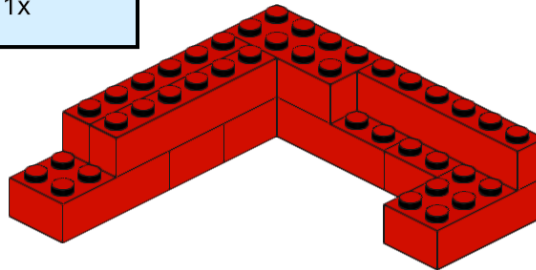
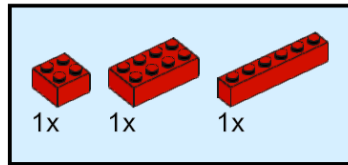
8



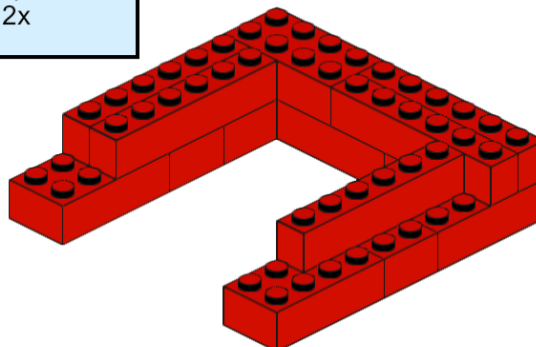
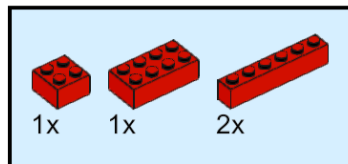
9



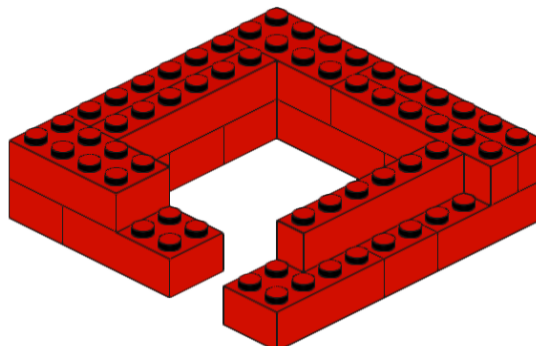
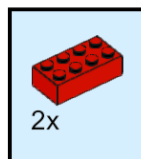
10



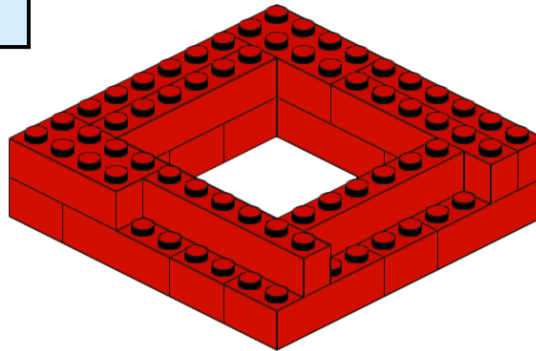
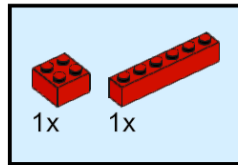
11



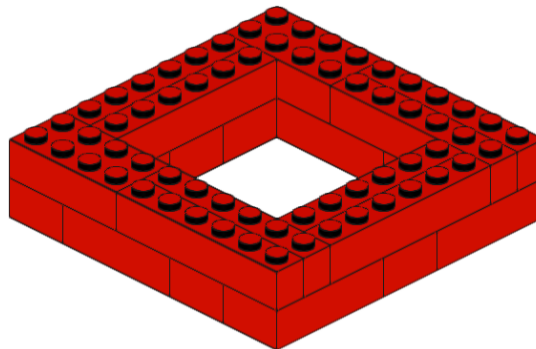
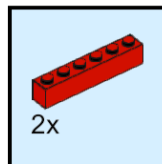
12



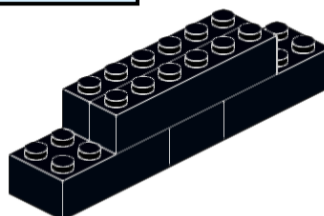
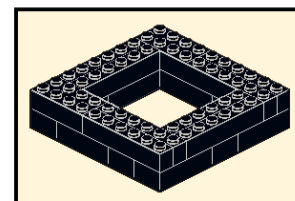
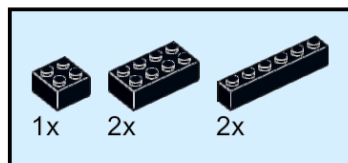
13



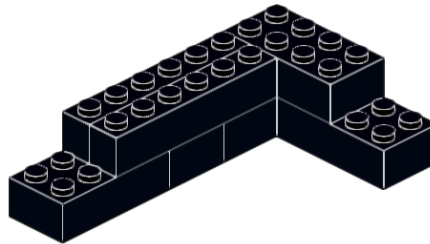
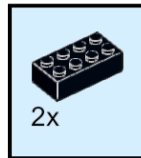
14



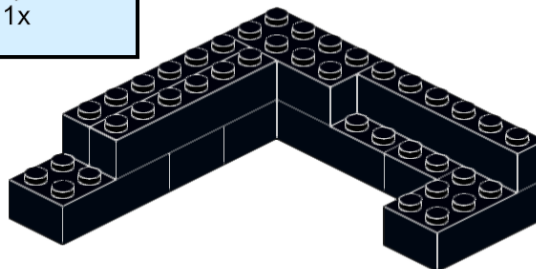
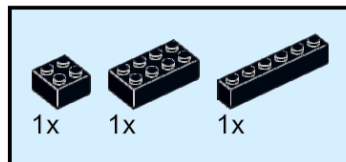
15



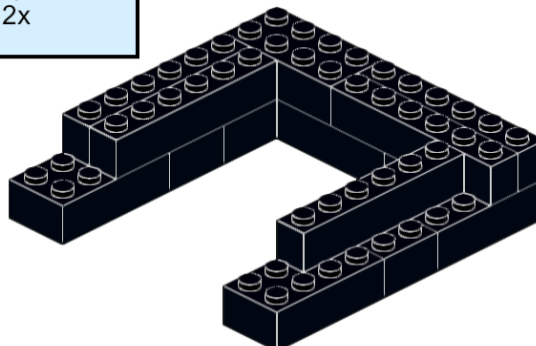
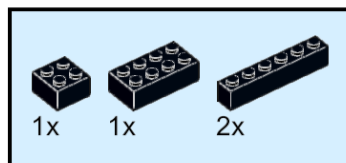
16



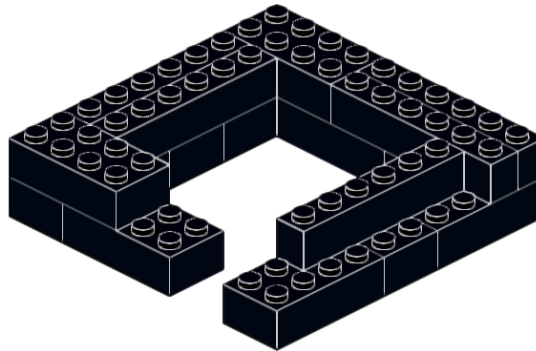
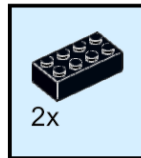
17



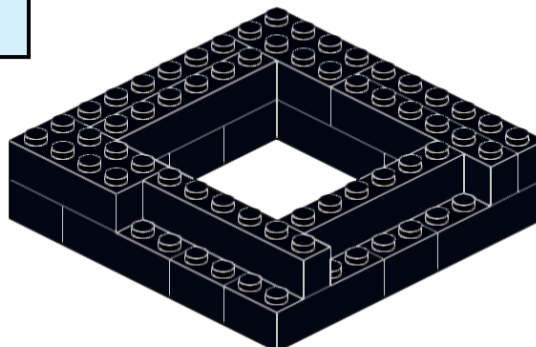
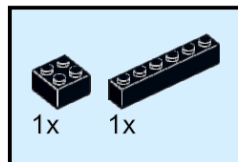
18



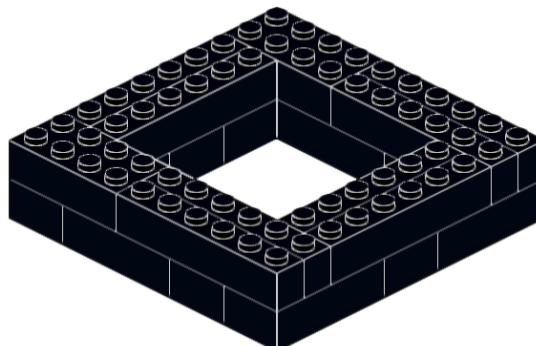
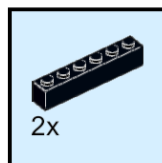
19



20

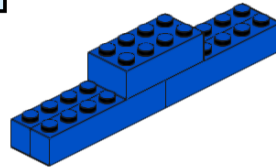
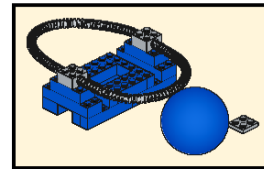
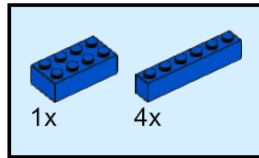


21

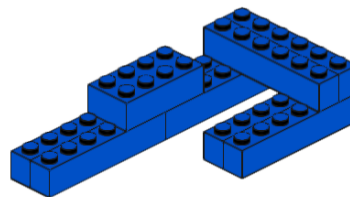
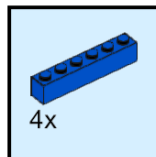


Red y balón de juego (1x por color, 4 en total)

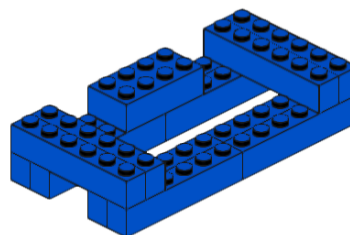
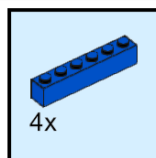
1



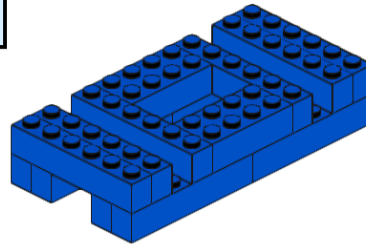
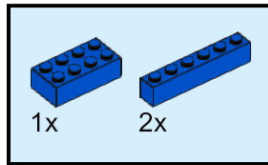
2



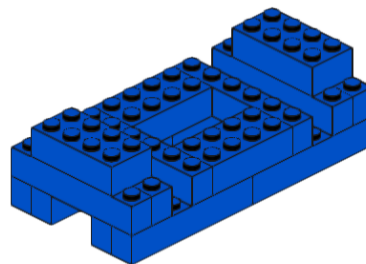
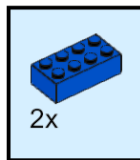
3



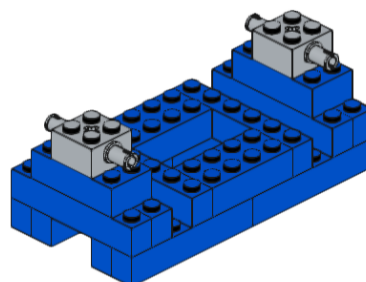
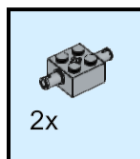
4

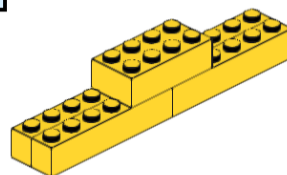
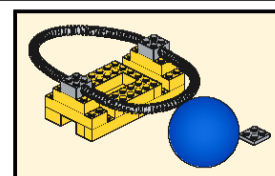
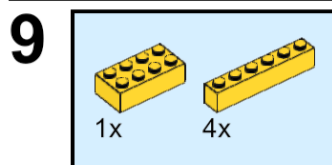
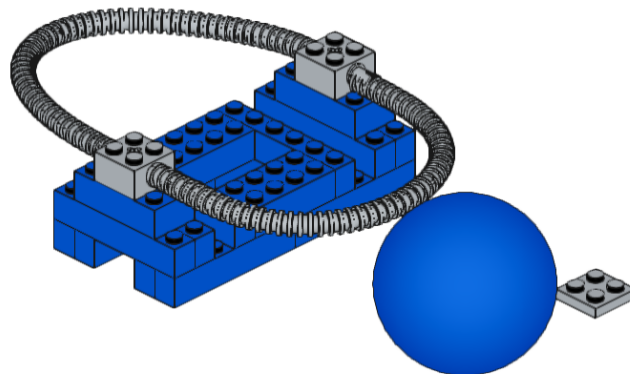
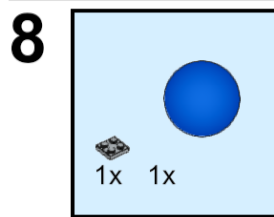
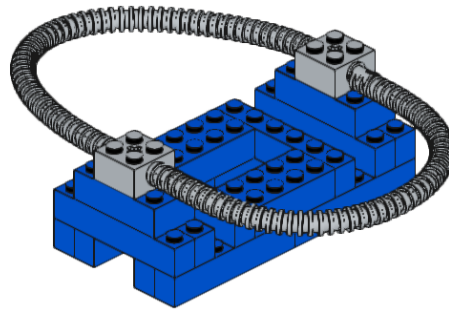
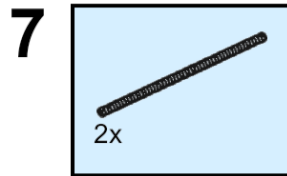


5

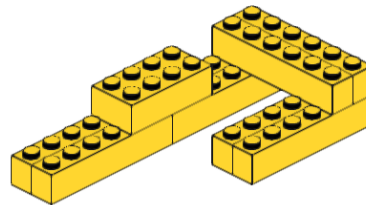
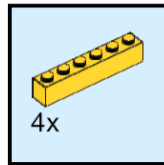


6

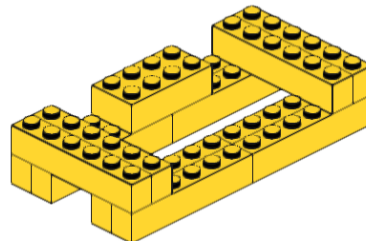
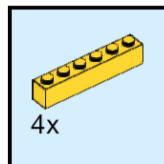




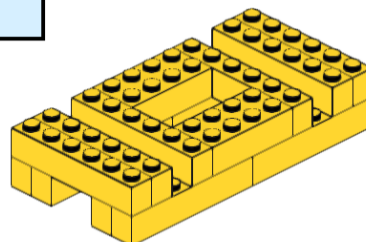
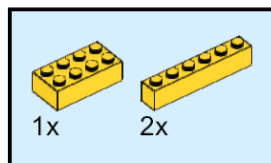
10



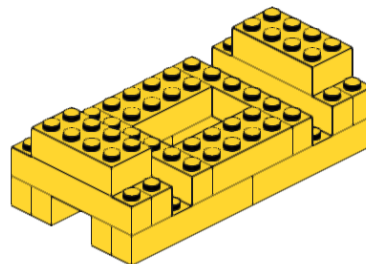
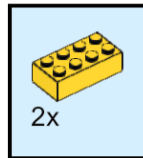
11



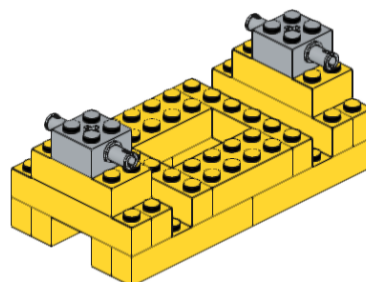
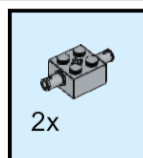
12



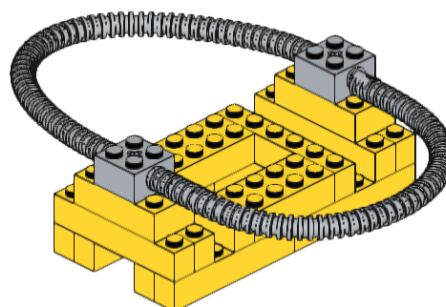
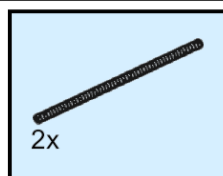
13

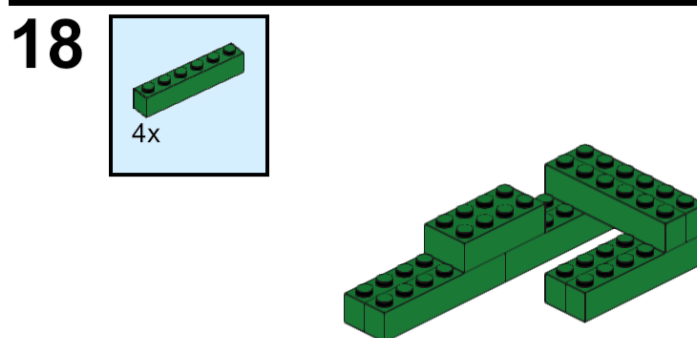
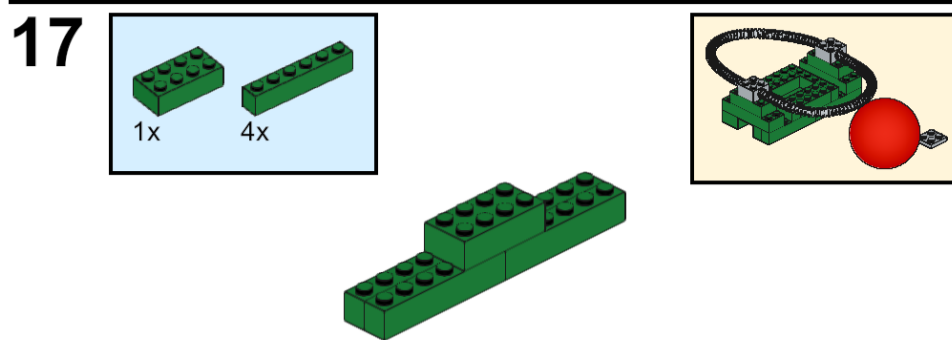
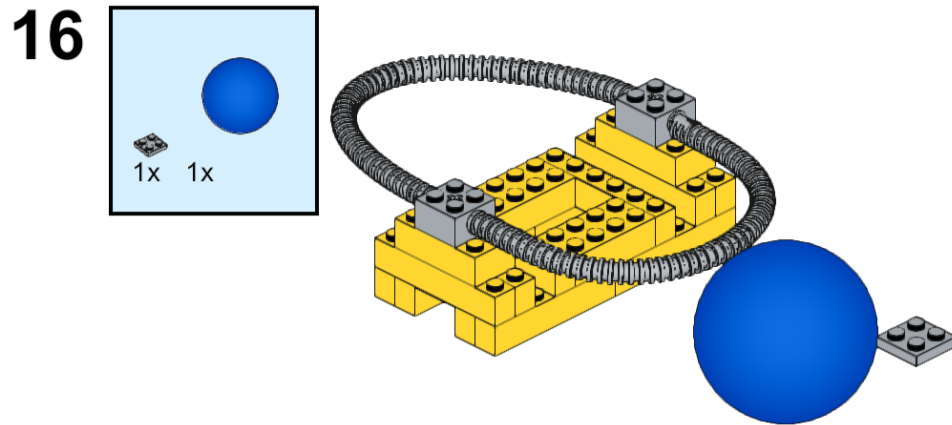


14

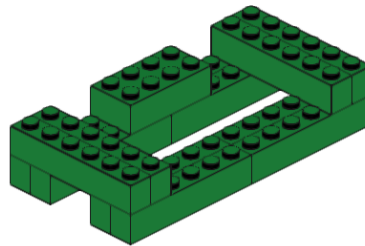
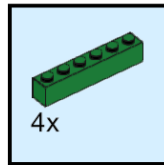


15

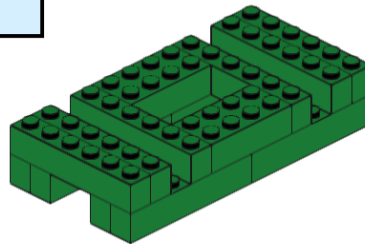
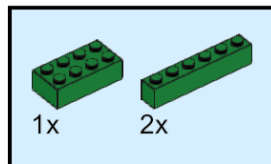




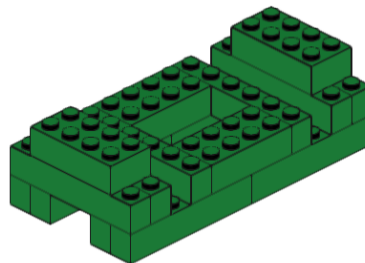
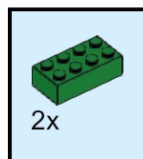
19



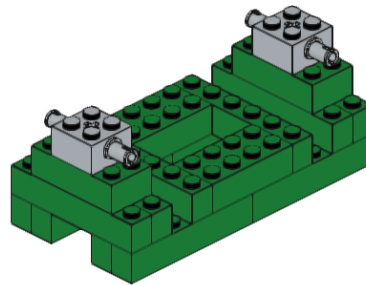
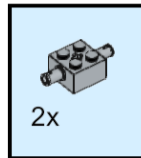
20



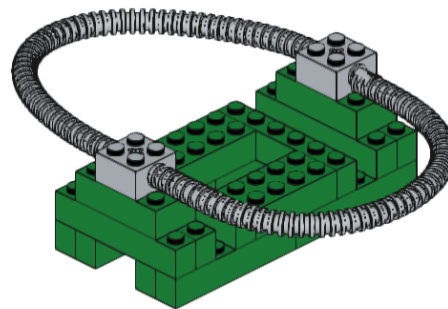
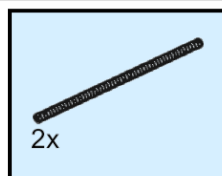
21



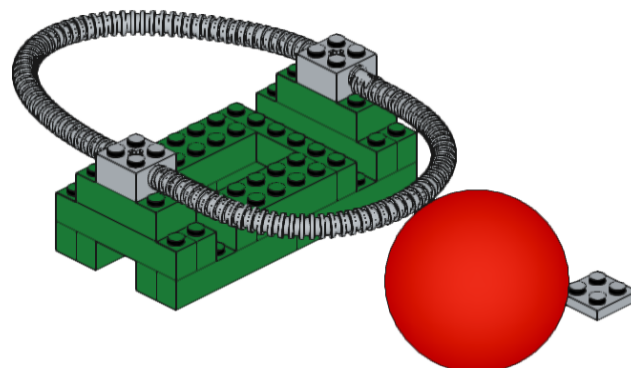
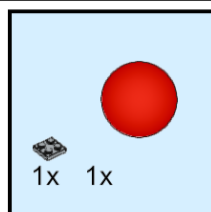
22



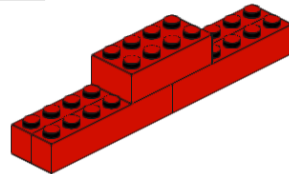
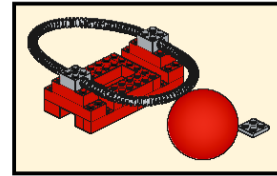
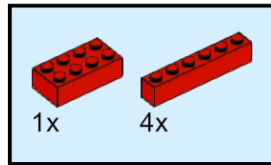
23



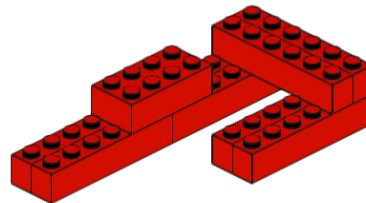
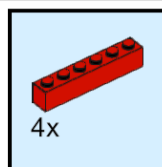
24



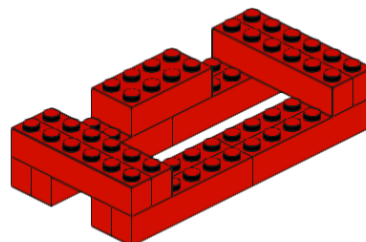
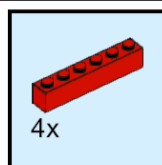
25



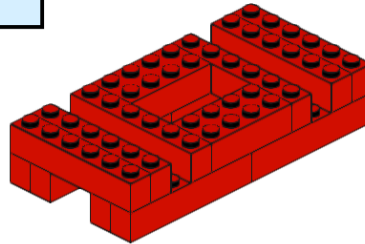
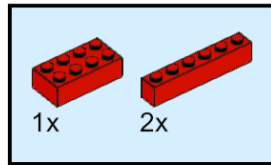
26



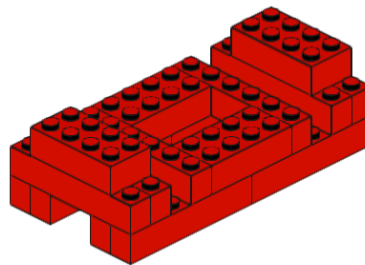
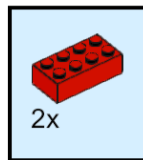
27



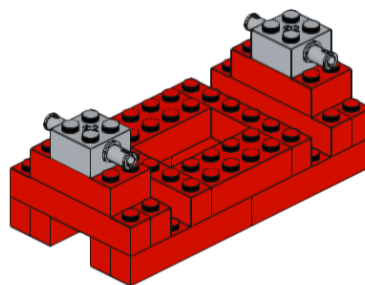
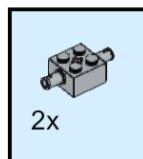
28



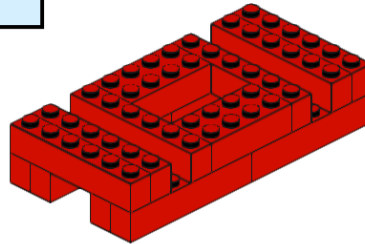
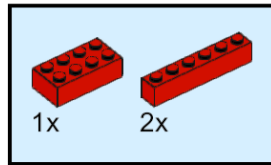
29



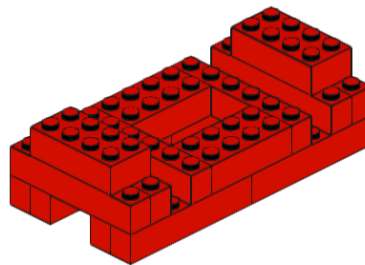
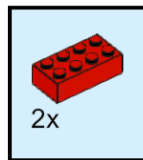
30



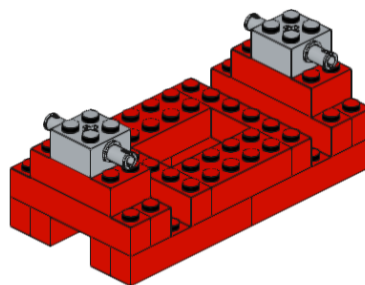
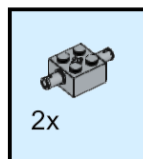
28



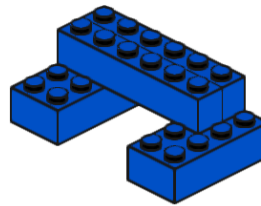
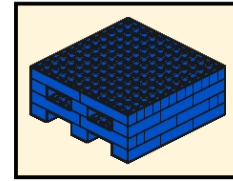
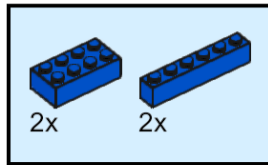
29



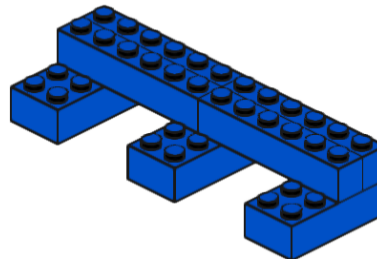
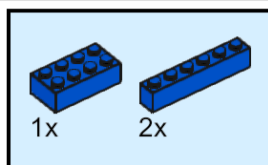
30



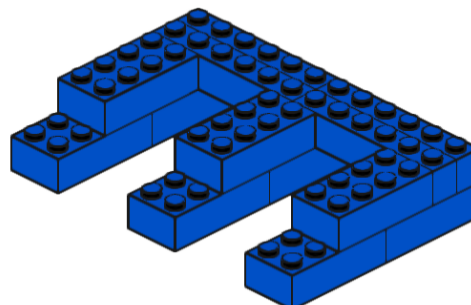
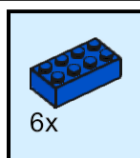
1



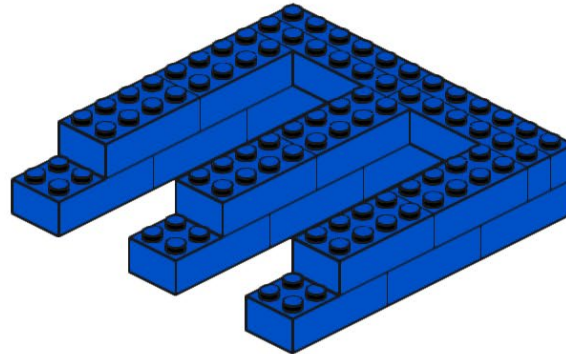
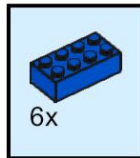
2



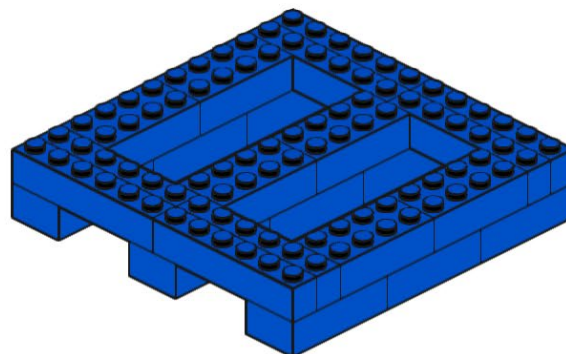
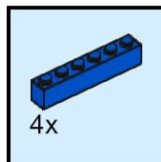
3



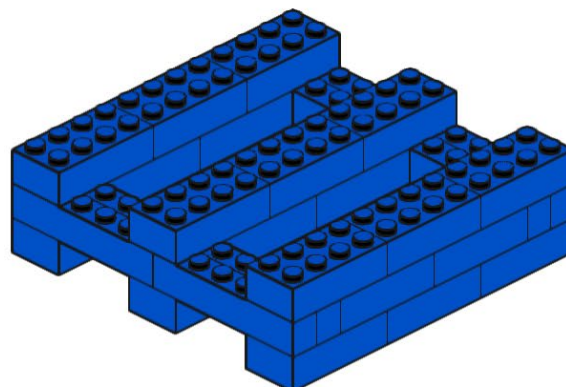
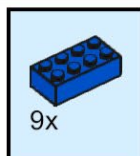
4

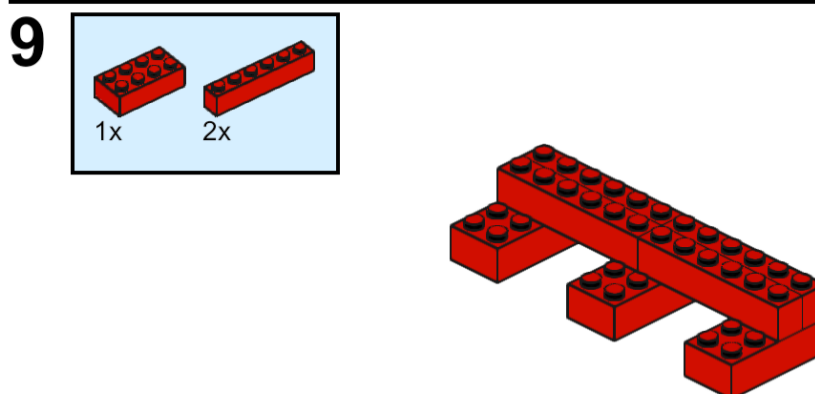
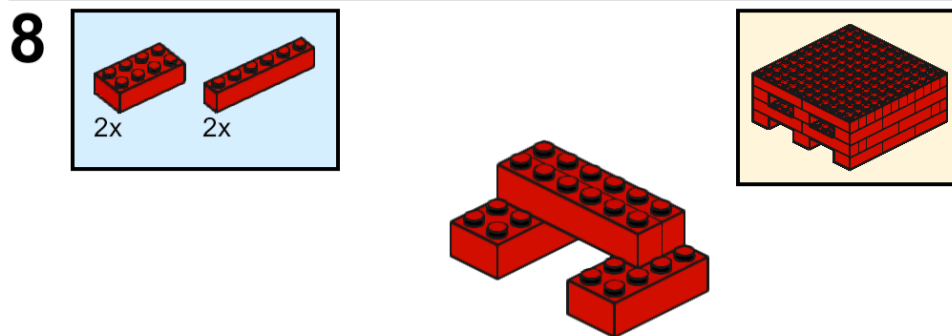
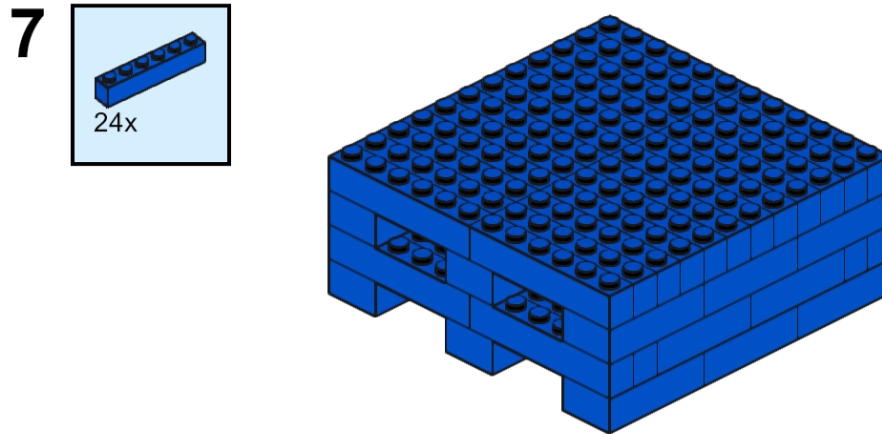


5

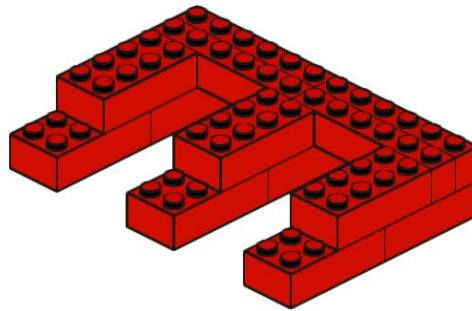
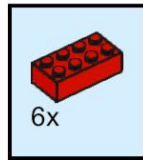


6

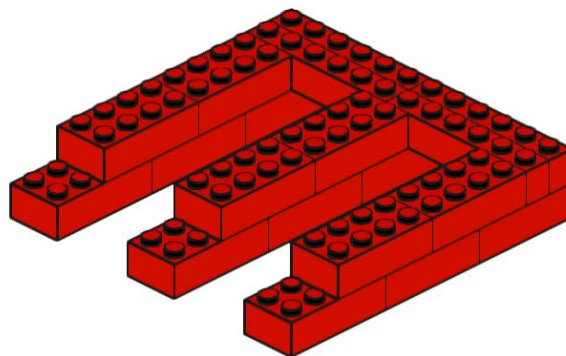
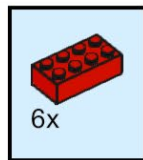




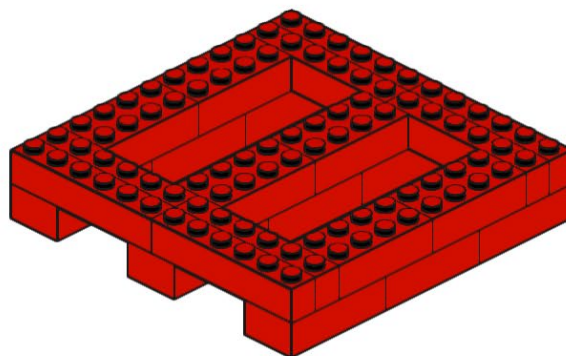
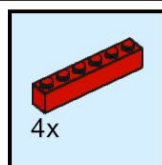
10



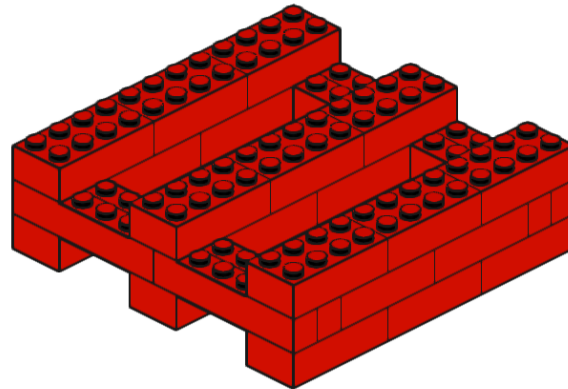
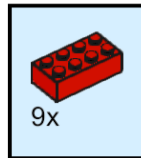
11



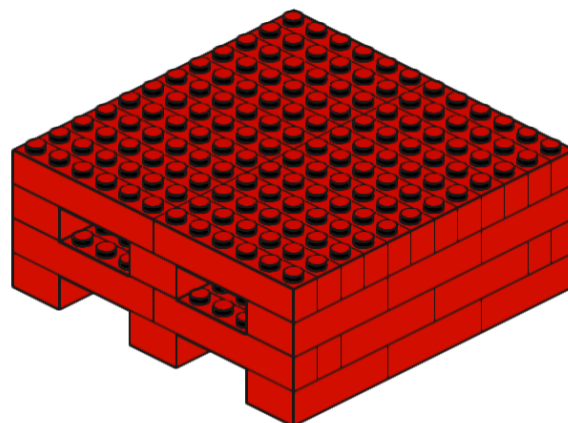
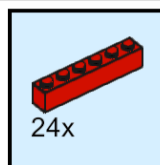
12



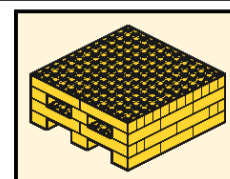
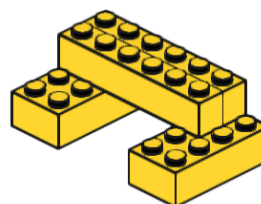
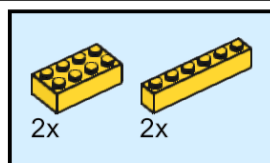
13



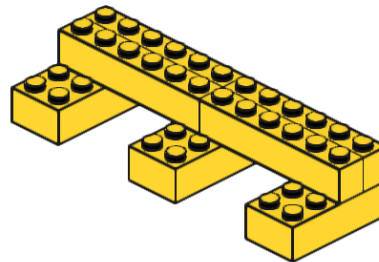
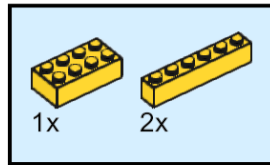
14



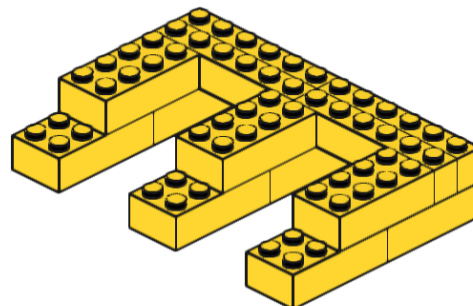
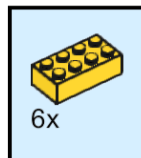
15



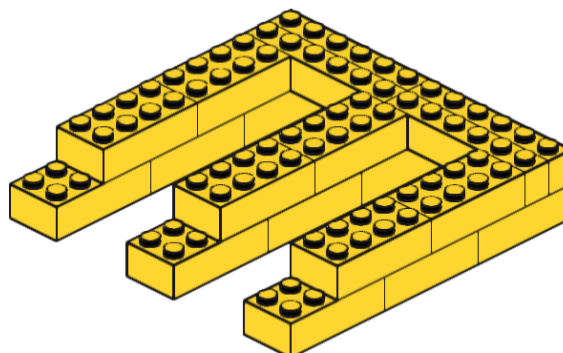
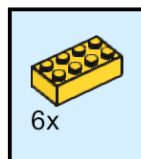
16



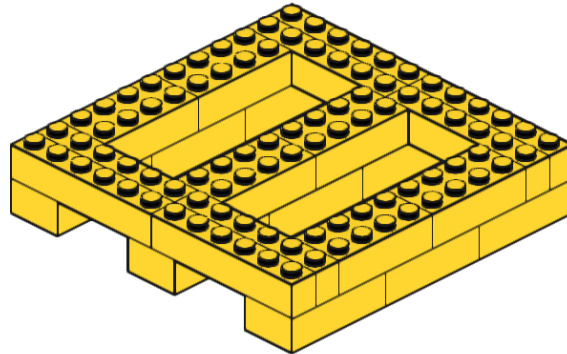
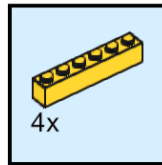
17



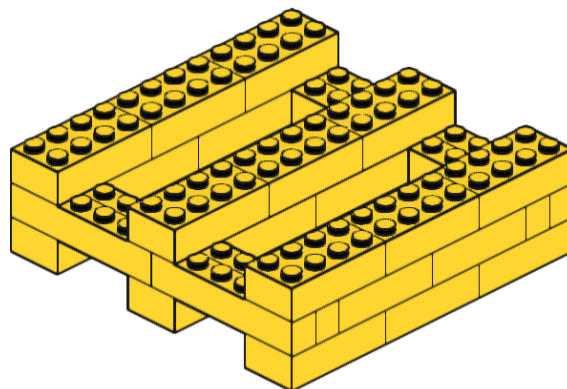
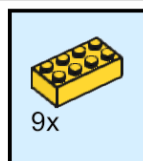
18



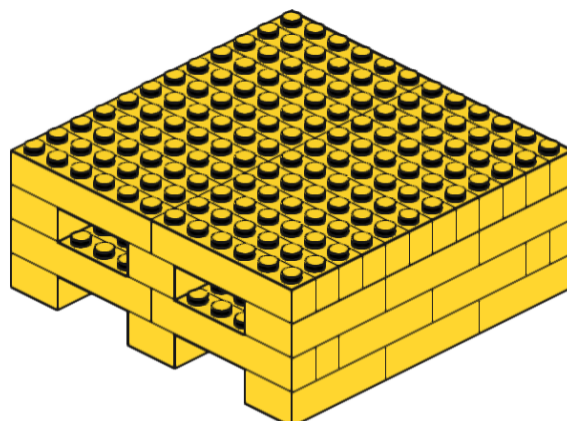
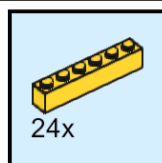
19



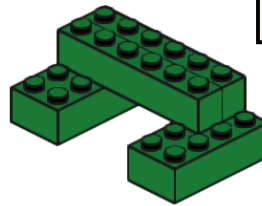
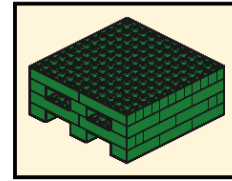
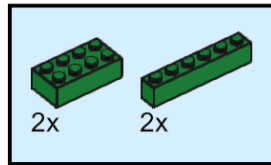
20



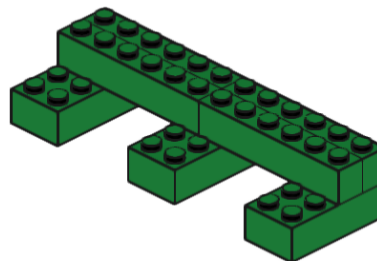
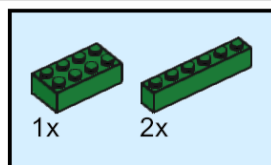
21



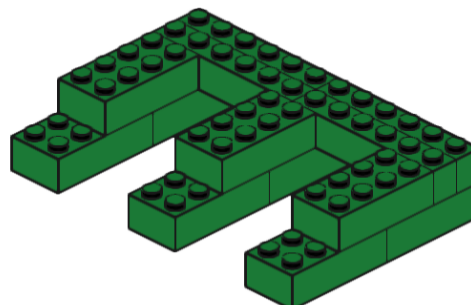
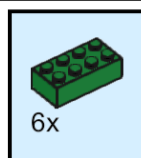
22



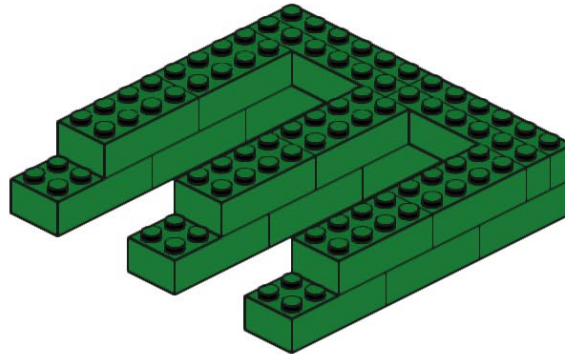
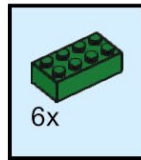
23



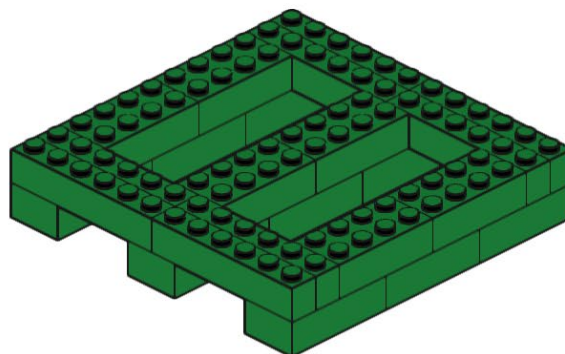
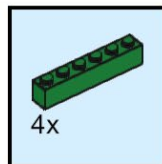
24



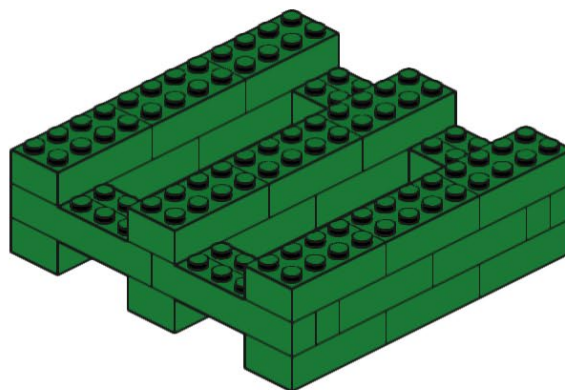
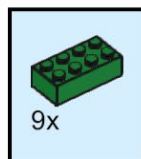
25



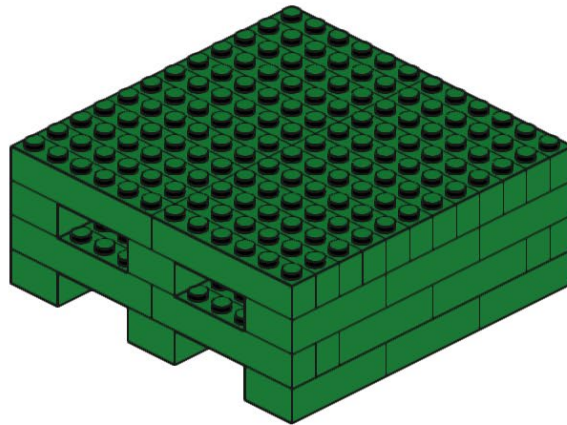
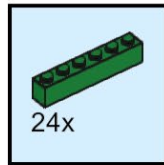
26



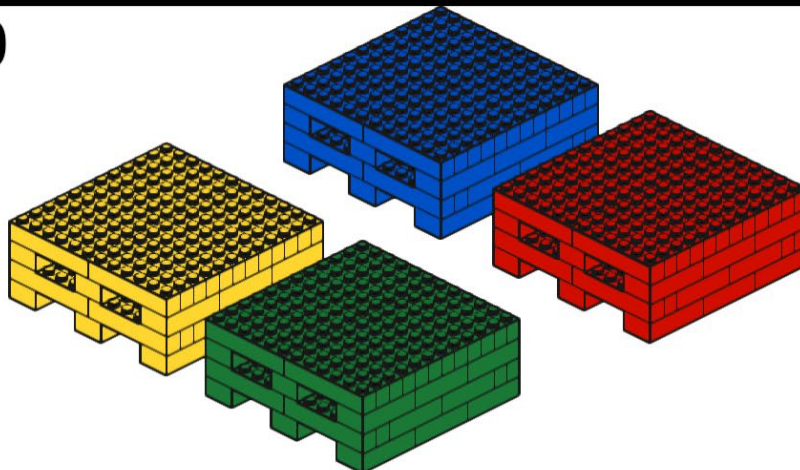
27



28

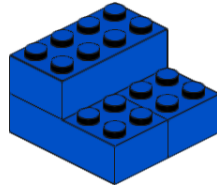
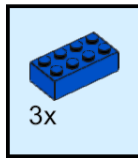


29

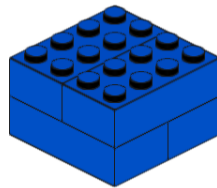
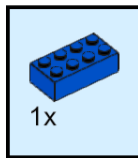


Botella de Agua (3x)

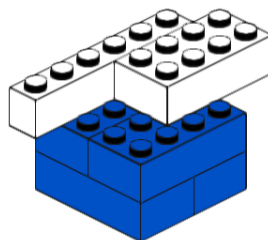
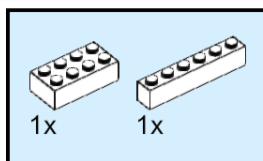
1



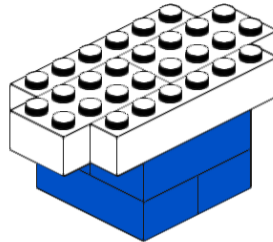
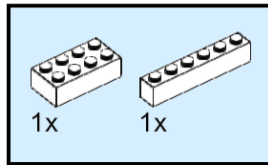
2



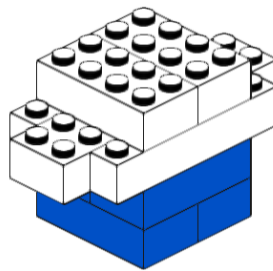
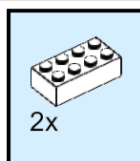
3



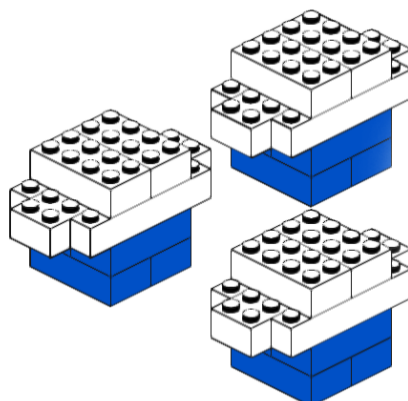
4



5

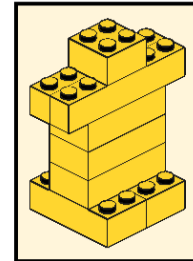
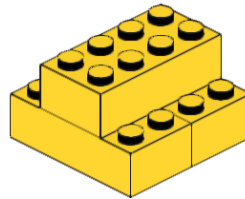
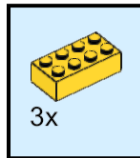


6

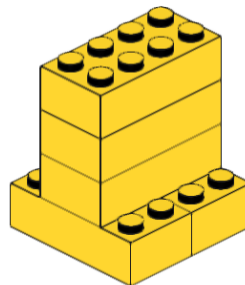
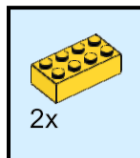


Personas (1x por color, 6 en total)

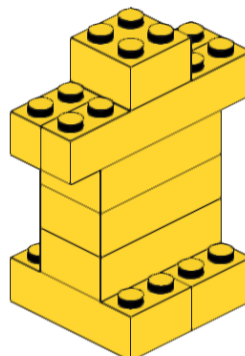
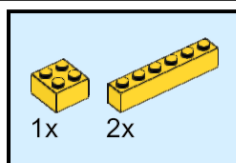
1



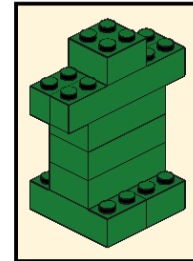
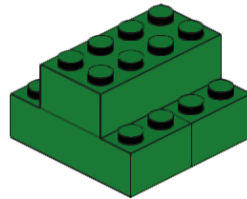
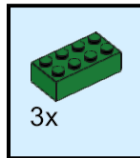
2



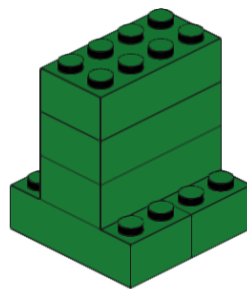
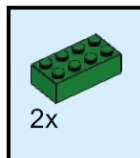
3



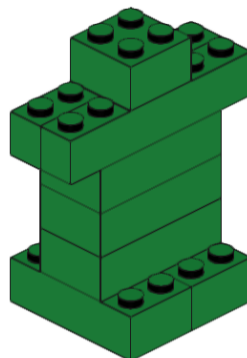
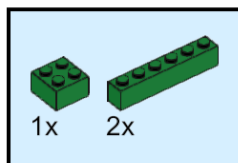
4



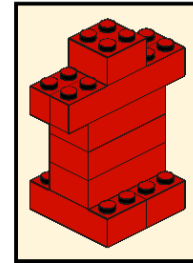
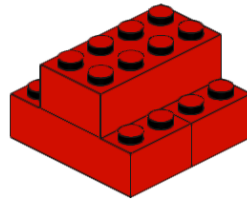
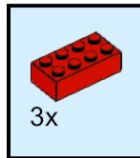
5



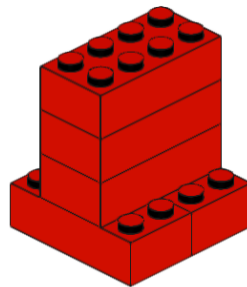
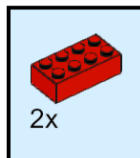
6



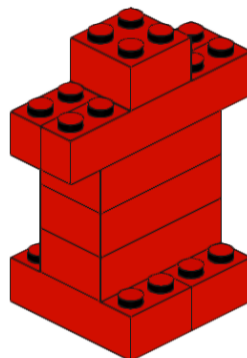
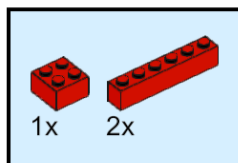
7



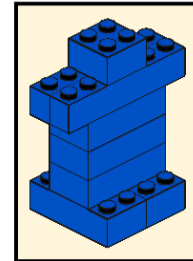
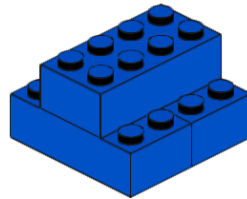
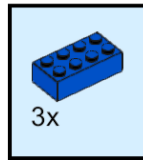
8



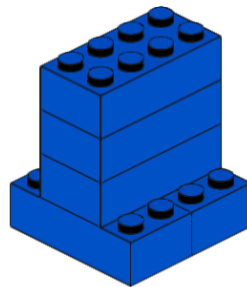
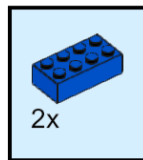
9



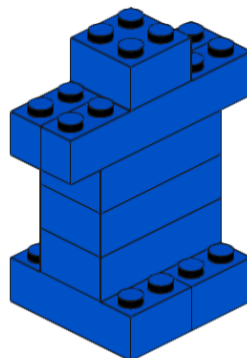
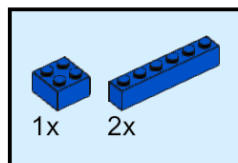
10



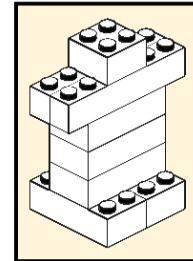
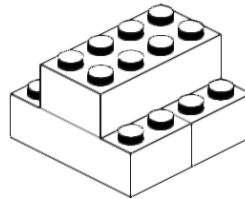
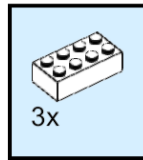
11



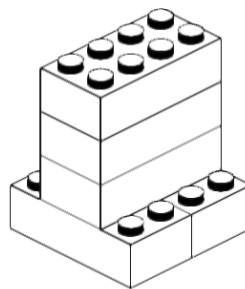
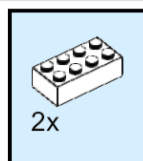
12



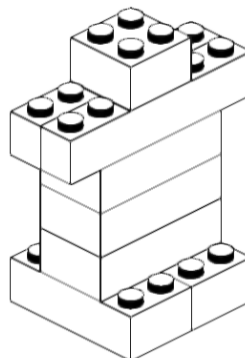
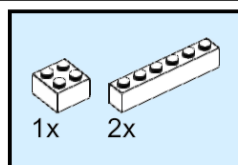
13



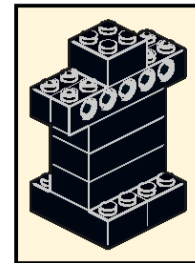
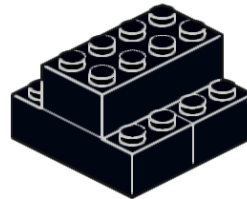
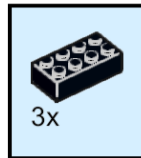
14



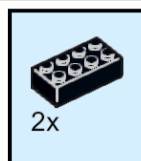
15



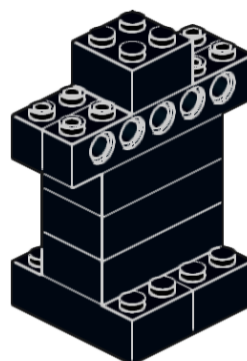
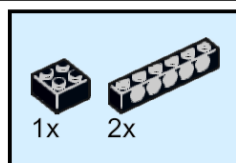
16



17



18



19

