EL GRAN LIBRO DE RETOS Y DE JUEGOS

NARUTO SHIPPUDEN



hachette
HEROES

EL GRAN LIBRO DE RETOS Y DE JUEGOS



hachette
HEROES

Naruto Shippuden le grand livre de quiz et de jeux
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
All Rights Reserved.
© Éditions Larousse 2022
www.editions-larousse.fr
All rights reserved

Edición española
© Grupo Anaya, S. A., 2024
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid

Dirección del proyecto editorial: Emmanuel Christien
Edición: Carmina Pérez Canet
Asistente editorial: Sonia Fonseca Bautista
Maquetación: Alberto García
Fabricación: Juan Antonio Barras y Natalia Yágüez

© Traducción: Daniel Barat de Llanos
Corrección: Andrés Munar

Primera edición: noviembre de 2024

ISBN: 978-84-19804-73-0
Depósito legal: M-15794-2024
Impreso en España



Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en la ley, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos. Pueden utilizarse citas siempre que se mencione su procedencia.

EL GRAN LIBRO DE RETOS Y DE JUEGOS



hachette
HEROES

ÍNDICE

Los enigmas de Shikamaru

páginas 6-7, 14-15, 22-23, 28-29, 36-37, 46-47, 52-53, 60-61, 68-69, 76-77



Los juegos visuales de Yamato

páginas 8-9, 18-19, 26-27, 40-41, 58-59, 74-75



Los ¿Quién soy? de Sasuke

páginas 10-11, 38-39, 62-63



Iniciación al japonés

páginas 16-17, 34-35, 54-55



Las verdades y mentiras de Kakashi

páginas 20-21, 42-43, 64-65

Los desafíos de Naruto

páginas 24-25, 48-49, 66-67



Las pruebas de Sakura

páginas 32-33, 50-51, 70-71



Soluciones

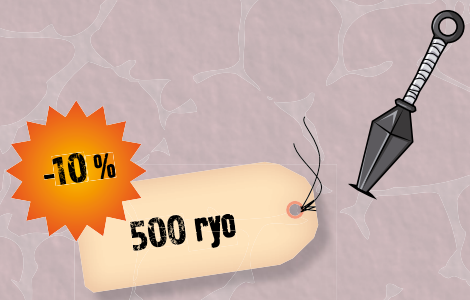
páginas 80-95

LOS ENIGMAS DE SHIKAMARU



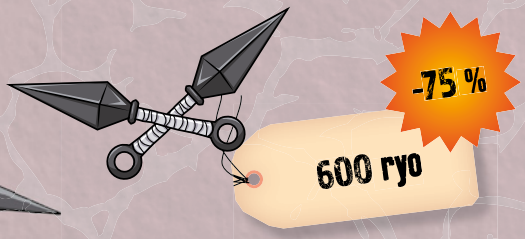
Estas armas están rebajadas.

Calcula el nuevo precio de cada arma tras el descuento.











SHIKAMARU 奈良シカマル

Mientras Sakura se prepara para una prueba, encuentra un cofre de madera. Hay un candado a cada lado y por el centro también está cerrado.

Para ayudar a Sakura a encontrar las combinaciones que le permitirán abrir el cofre, corrige estas operaciones añadiendo paréntesis para que el resultado sea correcto. Después, realiza la última operación.

$9 + 4 \times 15 = 195$

$5 + 5 \times 5 + 9 = 140$

$8 + 4 \times 11 + 4 = 136$

$9 \times 5 + 15 = 180$

$(195 + 140) \times 136 - 180 =$ .....



LOS JUEGOS VISUALES DE YAMATO

Añade un número debajo de cada escena de estos episodios para ponerlas en orden.















YAMATO ヤマト







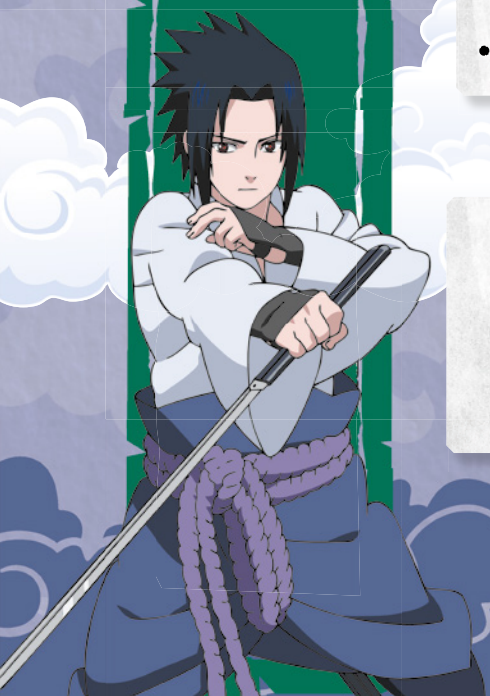








LOS ¿QUIÉN SOY? DE SASUKE



1

- Soy un sapo gruñón.
- Soy uno de los sapos del Monte Myôboku.
- Siempre estoy fumando en pipa.



2

- Soy la quinta Hokage de la Aldea Oculta de la Hoja.
- Soy una de las Sannin.
- He creado la esfera curativa de los ninjas.

3

- Me encantan los tomates cherry.
- Tengo el pelo y los ojos negros.
- Soy el mejor lanzador de *shurikens*.

SASUKE うちはサスケ

4

- Soy el creador del mundo ninja.
- Mi madre fue la primera persona que controló el chakra.
- Tengo dos cuernos en la frente.

5

- Soy el cuarto Hokage.
- Me llaman «El Destello Amarillo de Konoha».
- Soy el padre de Naruto.

6

- Soy miembro del equipo 8.
- Pertenezco al Clan Aburame.
- Uso insectos en mis combates.







EL GRAN LIBRO DE RETOS Y DE JUEGOS

NARUTO SHIPPUDEN







¿Aceptarás todos los retos que te proponen Naruto y sus compañeros? Reúnete con los personajes de tu anime favorito y pon a prueba tus conocimientos de *NARUTO SHIPPUDEN*.

Este libro contiene:

Los DESAFÍOS de Naruto
Las PRUEBAS de Sakura
Las VERDADES Y MENTIRAS de Kakashi
Los ¿QUIÉN SOY? de Sasuke
Los ENIGMAS de Shikamaru
Los JUEGOS VISUALES de Yamato

Y algunas páginas extra para que puedas iniciarte en el idioma japonés…





hachette HEROES

6906035
ISBN: 978-84-19804-73-0

©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.