

ESCAPE ROOM AVENTURAS

El gran caso de
SHERLOCK



Texto: Alex Woolf
Ilustraciones: Sian James



Puedes consultar nuestro catálogo en www.picarona.net

ESCAPE ROOM AVENTURAS: EL GRAN CASO DE SHERLOCK

Texto: *Alex Wolf*

Ilustraciones: *Sian James*

1.ª edición: septiembre de 2023

Título original: *Escape Room Adventures: Sherlock's Greatest Case*

Traducción: *Beatriz García Alonso*

Maquetación: *El Taller del Llibre, S. L.*

Corrección: *Sara Moreno*

© Arcturus Holdings Ltd.
(Reservados todos los derechos)

© 2023, Ediciones Obelisco, S. L.
www.edicionesobelisco.com
(Reservados los derechos para la lengua española)

Edita: Picarona, sello infantil de Ediciones Obelisco, S. L.
Collita, 23-25. Pol. Ind. Molí de la Bastida
08191 Rubí - Barcelona - España
Tel. 93 309 85 25
E-mail: picarona@picarona.net

ISBN: 978-84-9145-675-9
DL B 10417-2023

Printed in China

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

¡Bienvenido a Escape Room Aventuras!

Corre el año 1895. Lugar, el número 221b de Baker Street, en Londres. Eres Sherlock Holmes, el detective más brillante del mundo, y, junto con tu fiel compañero Watson, estás a punto de embarcarte en la que posiblemente vaya a ser la mayor aventura de toda tu trayectoria detectivesca.



En el curso de esta aventura, tendrás que poner a prueba todo tu ingenio resolviendo una serie de enigmas para lograr vencer al mayor cerebro criminal, el malévolo James Moriarty.

Moriarty ha robado el famoso diamante de Musgrave del museo de Baskerville. Sabe que vas detrás de él, por lo que hará todo lo que esté en su mano para esquivarte.



Sólo Watson y tú podréis averiguar dónde está Moriarty, recuperar el diamante y devolverlo al museo.

Cómo leer este libro

A diferencia de la mayoría de los libros, este que tienes entre manos no lo leerás de principio a fin. Deberás encontrar tu propia ruta dentro del libro para resolver el misterio. Para cada enigma, tendrás tres o cuatro posibles soluciones. Cuando creas saber cuál es la correcta, vete a la entrada indicada en el texto para comprobar si has acertado.

Pon a prueba tus destrezas de observación, pensamiento lateral y pensamiento lógico para descubrir las pistas y resolver los misterios. Las ilustraciones están repletas de información, por lo que deberás mantener los ojos bien abiertos.

Niveles de dificultad

Elige tu nivel de dificultad y luego avanza contrarreloj para solucionar el misterio.



DETECTIVE NOVATO:

Tienes dos horas y media para resolver todos los enigmas. También dispones de cinco vidas, lo que significa que podrás equivocarte en tus respuestas hasta cuatro veces.



DETECTIVE EXPERIMENTADO:

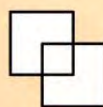
Tienes dos horas para resolver todos los enigmas y sólo cuentas con cuatro vidas. ¡Cuidado! Como falles tres veces, tendrás que empezar de nuevo.



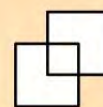
MAESTRO DE ESPIONAJE:

Tienes sólo una hora y media para resolver todos los enigmas y únicamente tres vidas, por lo que no puedes permitirte muchos errores.

Símbolos secretos



Entrada segura



Gente peligrosa



No lleva a ningún sitio



Perro guardián



Cuando veas este símbolo, asegúrate bien de fijarte con mucha atención en la persona o el objeto que se indica. Más adelante deberás recordar algunos detalles.



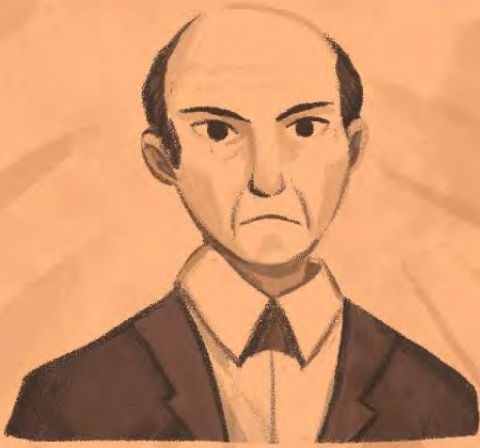
El símbolo del reloj te regala cinco minutos extra para resolver el enigma... ¡si es que los necesitas!

Busca estos símbolos que han dejado tus jóvenes aliados de Baker Street.

Usa esta rueda para descifrar los códigos de sustitución de letras. Encuentra cada letra en tu mensaje codificado en el interior de la rueda. Luego emparéjalo con su letra correspondiente en el exterior.



SE BUSCA



MORIARTY

El código de los hombres bailando

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Se usa en varios mensajes en este libro. Aquí tienes la clave para que puedas descifrarlo.

Usa la tabla siguiente para descodificar mensajes con números sustituidos por letras, o viceversa.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Mapa de la Guarida Secreta de Moriarti



LONDRES
9 JULIO
95

RECIBIDO
En
De
Por



1 ¡El famoso diamante de Musgrave ha sido robado! Vas corriendo hasta el escenario del robo, en el museo de Baskerville. Investigas a fondo el lugar en busca de pistas. Junto a la vitrina hecha añicos, encuentras un guante caído. En la oficina de objetos perdidos del museo, descubres muchos más guantes desaparejados.



Entre todo este surtido de guantes, ¿eres capaz de dar con la pareja del guante que encontraste?

Si tu respuesta es la A, vete a la entrada 65.

Si tu respuesta es la B, vete a la entrada 14.

Si tu respuesta es la C, vete a la entrada 18.

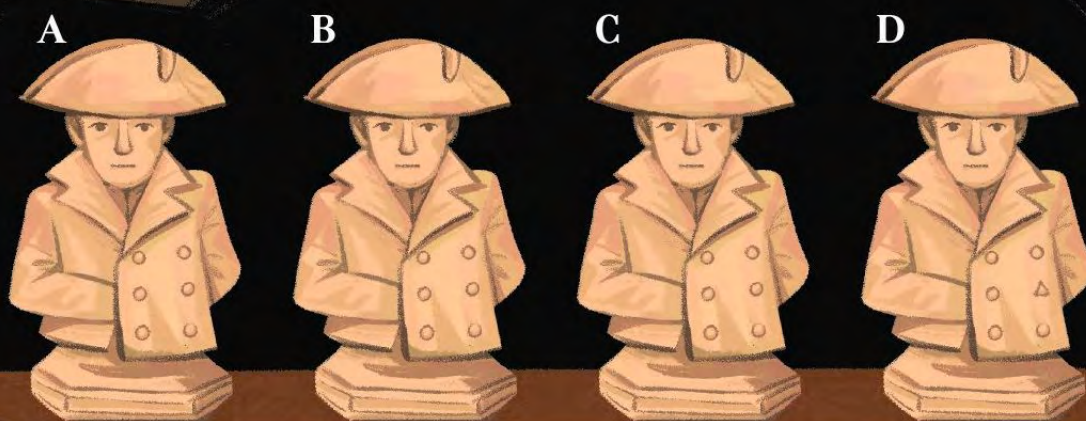
Si tu respuesta es la de D, vete a la entrada 133.

2 Mucho me temo que esa opción no te llevará al techo de la cueva. Pierde una vida y trepa de vuelta a la entrada 21.

3 Ése no es el número de teléfono de Peterson. Pierde una vida y vuelve a marcar para regresar a la entrada 61.

4 Ése no es el hombre que le entrega una nota a Christa Belle. Pierde una vida y emprende el camino de retorno a la entrada 103.

5 Descifras el código y descubres que el mensaje es LLAVE EN NAPOLEÓN DISTINTO. ¿Qué estará queriendo decir? Continúas explorando la guarida de Moriarty. De pronto, en la biblioteca encuentras cuatro bustos de escayola del gran general francés Napoleón Bonaparte. En ese momento caes en la cuenta de que la llave que Christa Belle necesita debe de estar en uno de ellos, en el que sea diferente. ¿Cuál podría ser?



6 Esa llave no coincide con la silueta de tiza. Pierde una vida y regresa a la entrada 166.

7 Ése no es el hombre que se aprecia en la silueta. Pierde una vida, revísate la vista y vuelve a la entrada 72.

Si tu respuesta es la A, vete a la entrada 12.
Si tu respuesta es la B, vete a la entrada 158.
Si tu respuesta es la C, vete a la entrada 106.
Si tu respuesta es la D, vete a la entrada 61.