

UNLOCK!

MYTHIC ADVENTURES

SOLUCIONES PASO A PASO



IMPORTANTE: NO LEAS ESTE LIBRITO ANTES DE JUGAR

LÉELO SOLO SI ESTÁS ATASCADO EN LA AVENTURA Y YA HAS PROBADO LAS PISTAS Y SOLUCIONES DE LA APLICACIÓN O SI YA HAS COMPLETADO LA AVENTURA.

EN LAS GARRAS DE HADES	2
EL ANIMALATRÓN DEL PROFESOR NOSIDE	8
LA VUELTA AL MUNDO EN 80 MINUTOS	14

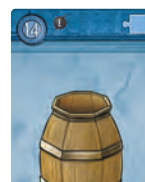
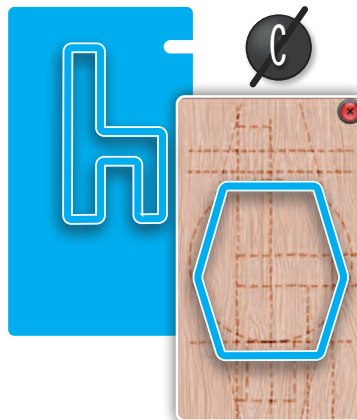
EN LAS GARRAS DE HADES

Nivel de dificultad:



LA HUIDA

- ▶ Si queréis encontrar y rescatar a vuestro amo Aricles, empezad hallando una manera de huir de aquí. ¿Y si os escondierais dentro del tonel que forma parte de las ofrendas que se llevarán dentro de unos minutos 31 ? Buena idea, pero, mientras el capataz os esté vigilando 14 , os será imposible llevar a cabo vuestro plan. Empezad construyendo la silla para que os deje tranquilos. Acceded a la máquina E y dibujad una silla según el diagrama E . El capataz se marchará, con lo que descartad la carta 14 . Aplicad el mismo método para dibujar un tonel. Coged la carta 14 .



- ▶ Antes de esconderos dentro del tonel, aseguraos de colocarlo entre las demás ofrendas: $14 + 31 = 45$.

Coged la carta 45 .



- ▶ Meteos dentro del tonel para que los sacerdotes os saquen de este taller: $45 + 13 = 58$.

Coged la carta 58 .



EL TEMPLO

- ▶ Tras escapar del taller, estáis ante el templo donde se celebra la ceremonia en honor a Aricles. Una vez fuera del tonel, fijaos en la extraña luz procedente del frontón del templo 70 . Ícaro se vanagloria de saltarse las reglas 9 . A pesar de que la carta 9 es gris, pedidle que os lleve volando hasta el frontón:

$9 + 70 = 79$. Coged la carta 79 .



- ▶ Los dioses parecen expresar su cólera hacia Ícaro con estas amenazadoras estrellas. Pedidle al erudito que os cuente más cosas acerca de estas estrellas y constelaciones: $54 + 22 =$.

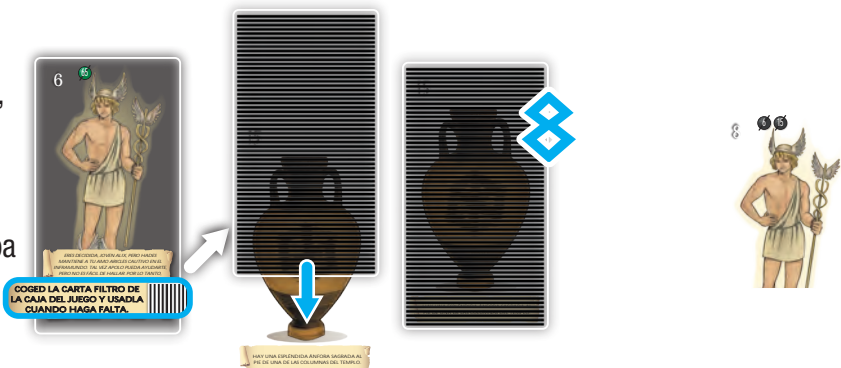
Coged la carta 76 .



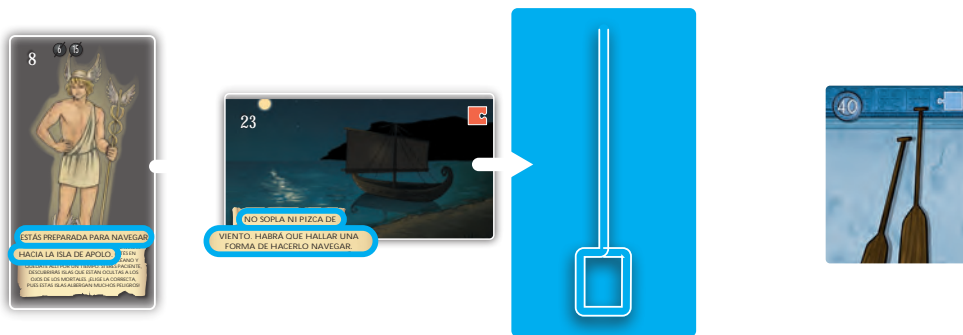
► El mensaje del frontón significa que estas criaturas mitológicas están conectadas entre ellas. El minotauro es un hombre con la cabeza de un toro; el centauro, un hombre con el cuerpo inferior y las patas de un caballo; Pegaso, un caballo alado, y el grifo posee la cabeza y las alas de un águila y el cuerpo, la cola y los cuartos traseros de un león. Acceded a la máquina 65 y luego, partiendo del toro (que ya está iluminado), presionad el minotauro, el centauro, a Pegaso, el grifo y el león. Coged la carta 6.



► Averiguáis que Hades mantiene cautivo a vuestro querido Aricles. Hermes, que está deseando ayudaros, os otorga el poder de la visión divina. Gracias a este filtro, podréis ver elementos que suelen ser invisibles para los ojos de los mortales. Colocad vuestra visión divina encima del ánfora 15 y moved el filtro de arriba abajo. Veréis que el número 8 va girando sobre sí mismo. Coged la carta 8.



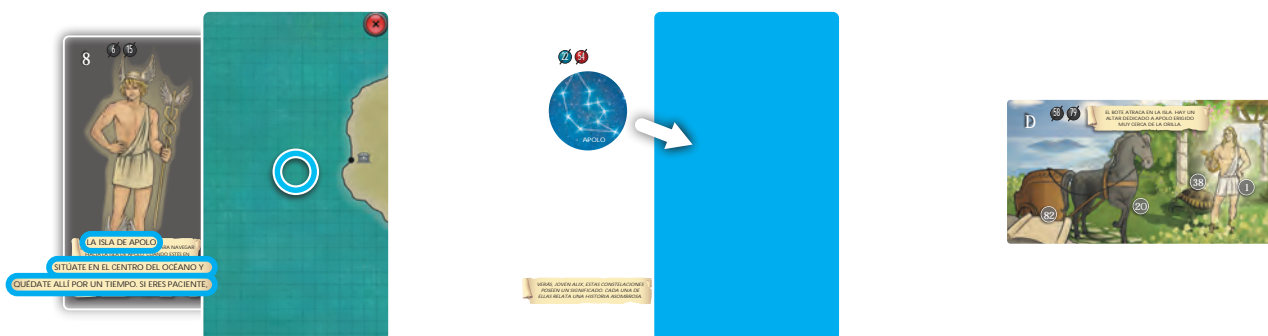
► Hermes, el de las sandalias aladas, os aconseja navegar a la isla de Apolo para pedirle ayuda al más hermoso de los dioses. Pero sin viento resulta difícil navegar. Emplead vuestra pericia artesanal para fabricar unos remos. Acceded a la máquina 15 y dibujad un remo. Coged la carta 40.



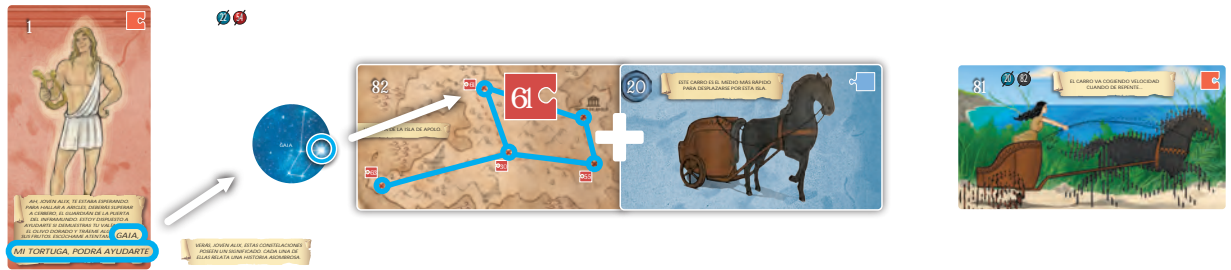
► Salid a navegar empleando vuestros remos recién creados: $23 + 40 = 63$. Coged la carta 63.



► Estáis en el océano y no se avista ninguna isla en el horizonte. Haced como Hermes os dijo 8: coloaos en el centro de alta mar y esperad. Para ello, acceded a la máquina 15 y apretad con el dedo el centro de la pantalla durante unos segundos. Aparecerán varias islas. Para hallar la de Apolo, recordad lo que os dijo el erudito 20 y encondrad la isla cuya forma sea idéntica a la de la constelación de Apolo. Presionad esa isla. Coged la carta 1.



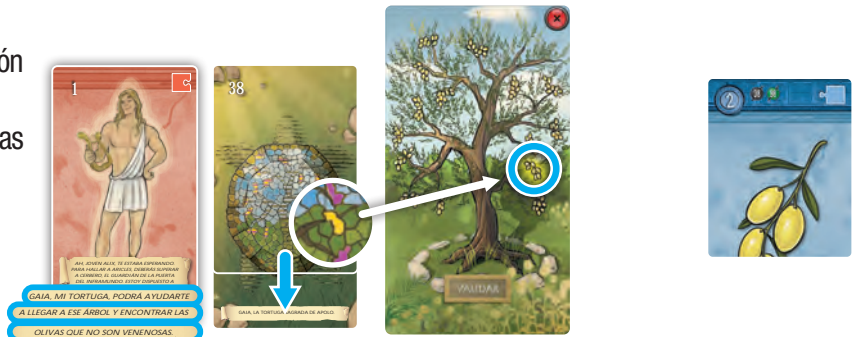
- ▶ Apolo os ofrecerá su ayuda si superáis su desafío. Para hallar la ubicación del árbol, utilizad a Gaia; dicho de otra manera, usad su constelación. Veréis que los distintos lugares señalados en el mapa de la isla 82 forman las estrellas de Gaia 61 . Una de ellas es más brillante que las otras y señala la ubicación del árbol. Emplead vuestro carro para ir a ese lugar: $61 + 20 = 81$. Coged la carta 81 .



- ▶ Os acercáis rápidamente al olivo, pero algo va mal. Usad vuestra visión divina para averiguar de qué se trata. Al mover el filtro de izquierda a derecha del carro 81 , veréis que una de las ruedas está dañada. Fabricad una nueva. Acceded a la máquina 17 y dibujad un círculo. Coged la carta 17 . Cambiad la rueda del carro para llegar por fin al olivo: $81 + 17 = 98$.



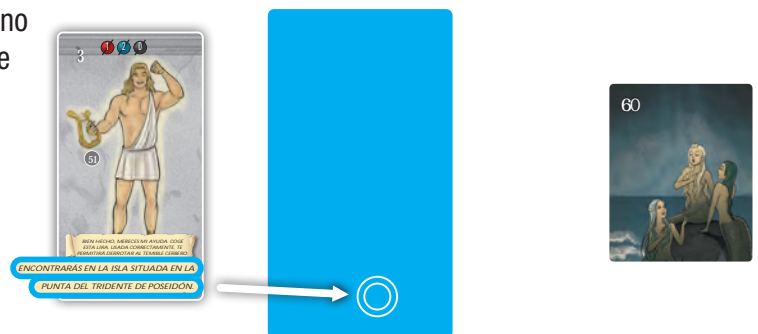
- ▶ Tal como os dijo Apolo 1 , Gaia 38 os revelará cuáles son las olivas venenosas. Para ello, colocad vuestra visión divina encima del caparazón de la tortuga. Cuando la cabeza y las patas estén fuera, veréis que todas las olivas se vuelven de color violeta, excepto las de un racimo. Acceded a la máquina 98 y seleccionad esas olivas. Coged la carta 2 .





- ▶ Las famosas olivas doradas están ahora en vuestro poder. Llevádselas rápidamente a Apolo para obtener su ayuda: $1 + 2 = 3$. Coged la carta 3 .






- ▶ Apolo cumple su promesa y os entrega su lira. Por desgracia, no os puede revelar dónde está el Inframundo. Sin embargo, sabe quién podría deciroslo: Atenea, la diosa de los ojos brillantes. Os espera en la punta del Tridente de Poseidón. Con estas palabras se refiere al tridente formado por las islas. Acceded a la máquina 60 y pulsad en la isla que se encuentra justo al final del archipiélago. Coged la carta 60 .






- ▶ Este extraño canto es cautivador y, mientras lo oigáis, no podréis salvar a Aricles de las garras de Hades. ¿Cómo podríais dejar de oírlo? En la aplicación, pulsad el botón «Configuración»  y quitad la música poniéndola en «OFF». Coged la carta .

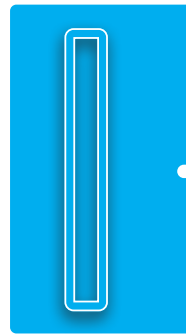





LA ISLA DE ATENEA

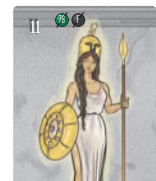
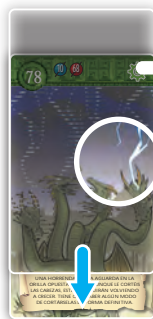
- ▶ Para obtener la ubicación del Inframundo, primero debéis ayudar a Atenea a librarse de las criaturas que Hades ha enviado. Empezad con el ogro de dos cabezas. Veréis que las cabezas  y  no se llevan bien. Enfrentadlas entre ellas para crear una distracción y poder continuar vuestro viaje: $34 + 34 = 68$. Coged la carta .





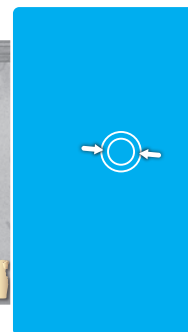
- ▶ Un caudaloso torrente os impide el paso. ¿Cómo podríais llegar al otro lado? Un tablón os permitiría cruzar. Acceded a la máquina  y dibujad un rectángulo alargado. Coged la carta . Ahora, colocad este tablón encima del río y cruzadlo caminando por él: $10 + 68 = 78$. Coged la carta .





- ▶ ¡Qué hidra más pavorosa! Pero Zeus, el que reúne las nubes, parece estar de vuestra parte. Sus relámpagos indican el orden en que debéis cortar las cabezas. Observad a la hidra  con la visión divina, moviendo el filtro de arriba abajo. Veréis que la secuencia de los relámpagos golpea las cabezas por este orden: 2.^a cabeza, 4.^a cabeza; 1.^a y 3.^a cabeza **simultáneamente**; 2.^a cabeza, 4.^a cabeza, etc. Acceded a la máquina  y cortad las cabezas siguiendo ese orden. Podéis empezar por cualquiera de ellas. Coged la carta .




- ▶ Tal como acordó, Atenea os dice dónde se encuentra el reino de Hades. La entrada al Inframundo está situada entre la isla de Apolo, que ya habéis visitado, y el Gran Templo del que partisteis en bote. Acceded a la máquina  y pulsad en la zona del océano situada entre esos dos lugares. Coged la carta .








EL INFRAMUNDO

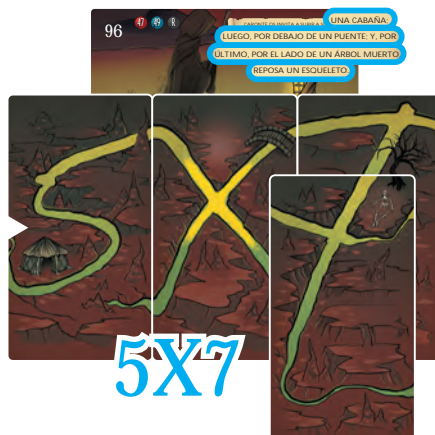
▶ Aricles se halla encerrado detrás de esta puerta, en algún lugar del Inframundo. ¿Pero cómo podríais entrar? Usad vuestra visión divina para revelar su acceso. Pasad el filtro por encima de la puerta. Veréis un cráneo en llamas. Ya conocéis este símbolo: es el del botón de Penalización  de la aplicación. No tengáis miedo, queridos jugadores, y pulsadlo para entrar en el reino de los muertos. Coged la carta .



▶ ¡Lo habéis logrado! Estáis en el reino de Hades, a orillas del río Styx, y ahora es demasiado tarde para darse la vuelta. Conocéis a Caronte, el barquero de almas del Inframundo. Su mano tendida significa que espera recibir una ofrenda antes de permitir os subir a su barca. Dadle la moneda que recogisteis antes: $47 + 49 = 96$. Coged la carta .





▶ El río Styx os llevará hasta el trono de Hades. Sin embargo, debéis evitar perder el rumbo. Seguid meticulosamente la ruta de Caronte. Reordenad las partes del Styx de la siguiente manera: primero, colocad la cabaña ; luego, el puente  y el árbol muerto ; y, por último, el esqueleto al pie de ese árbol . El nuevo río forma ahora un 5x7. Coged la carta .



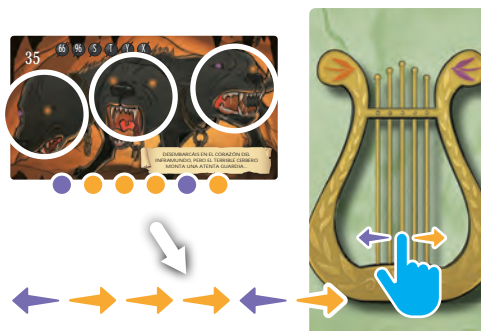
35









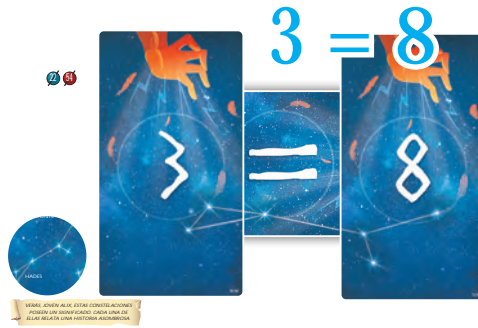
▶ Pero uno no se puede acercar a Hades así como así. Primero, debéis libraros de Cerbero. Apolo os dio su lira para ayudaros a derrotar a Cerbero, ¿pero cómo podréis tocarla? Las notas de la lira  cambian según la dirección en que las toquéis. Fijaos, además, en los ornamentos de los brazos: uno es naranja, y el otro, violeta. El ornamento naranja os indica que debéis tocar las cuerdas hacia la derecha, y el violeta indica que hacia la izquierda. Ahora fijaos en los colores de los ojos de Cerbero: coinciden con los de los ornamentos de la lira: violeta/naranja/naranja/naranja/violeta/naranja.


Acceded a la máquina  y tocad las cuerdas en el siguiente orden: izquierda, derecha, derecha, derecha, izquierda, derecha.

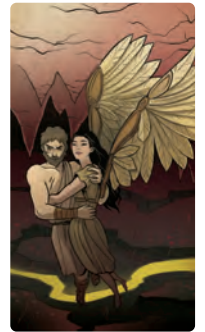
Coged la carta .



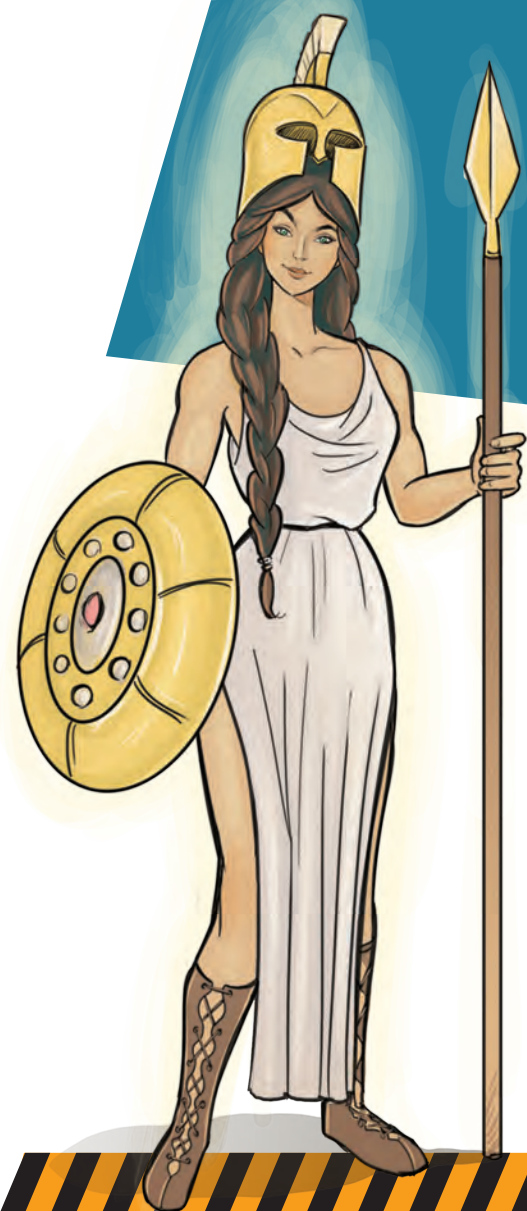
- ▶ Para salvar a Aricles, debéis derrotar a Hades. Pero un mero mortal no puede enfrentarse en solitario al dios del Inframundo. Aricles os proporciona la clave para triunfar. Los dioses que os han ayudado a lo largo de esta aventura os seguirán amparando. Coged las cartas de Apolo , Atenea  y Hermes  y mirad su lado oculto (el reverso de las cartas). Recread la constelación de Hades . Obtendréis 3 = 8. Por lo tanto, para derrotar a Hades , el 33 debe convertirse en 88. Coged la carta .



- ▶ Hades ha sido derrotado. En cuanto a Aricles e Ícaro, ambos están sanos y salvos. Pero seguís atrapados en el Inframundo. Por lo tanto, Ícaro decide ayudaros y os ofrece sus alas. Utilizadlas para escapar de este mundo de tinieblas y, por fin, recuperar vuestra libertad. Acceded a la máquina  y luego, sujetando vuestro dispositivo, movedlo de arriba abajo, imitando el batir de unas alas.



Alix vuela hacia la luz y salva a los dos hombres del Inframundo. De vuelta en el templo, se organiza una suntuosa fiesta en honor a la heroína. La gente recordará durante años el maravilloso viaje de Alix y contará los retos que superó.





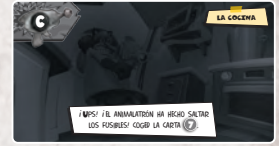
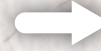
EL ANIMALATRÓN del profesor Noside

Nivel de dificultad:

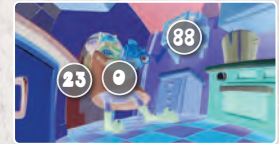


LA COCINA

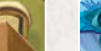
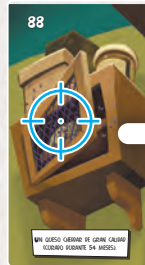
▶ Probad de inmediato vuestro nuevo invento: el Animalatrón. Escanead la carta de Introducción con vuestro dispositivo. Apuntad al gato con vuestro punto de mira y disparad. Ahora podéis darle la vuelta a la carta.



▶ Los fusibles han saltado, sumiendo la habitación en tinieblas. ¡Qué oportuno! Ahora estáis dentro del cuerpo de vuestro gato, Liederkrantz, y los gatos ven en la oscuridad. Acceded a la máquina **7** y escanead la cocina **C** con vuestro dispositivo. Coged las cartas **0**, **23**, y **88**.



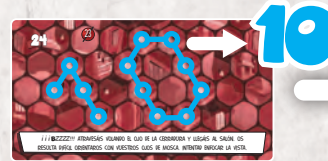
▶ La única forma de salir de la cocina es a través del ojo de la cerradura. Pero debéis ser lo bastante pequeños como para pasar a través de él. Pulsad el botón **1** de vuestro Animalatrón y apuntad al enjambre de moscas **88**. Coged la carta **1**.



Aprovechad vuestro pequeño tamaño para salir de la cocina volando a través del ojo de la cerradura de la puerta:

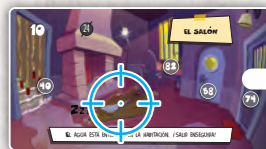
$$1 + 23 = 24. \text{ Coged la carta } 24.$$

▶ Vuestra visión de mosca es muy desconcertante, pero, como todas las moscas, os sentís atraídos hacia la luz. Deberíais acabar viendo que las lámparas forman el número 10. Coged la carta **10**.



EL SALÓN

▶ El salón está a punto de inundarse. Debéis salir de la casa lo antes posible. Primero, transferiros al cuerpo del oso dormido pulsando el botón **20**. Emplead toda vuestra fuerza para abrir la puerta de la cocina: **20** + **58** = **78**. Coged la carta **78**.



Utilizad el **1** del Animalatrón para transferiros de nuevo a Liederkrantz. Coged la carta **6**. Ahora podéis ir al patio a través de la gatera:

$$6 + 74 = 80. \text{ Coged la carta } 80.$$



EL PATIO

- ▶ Estáis en el patio **80**, pero la batería atómica se encuentra en el ático, así que debéis hallar un modo de llegar hasta allí. Fijaos en el pez de la pecera con forma de cráneo de vaca. Si estuvierais en el cuerpo del pez, el agua no supondría ningún problema. Mediante el del Animalatrón, disparadle a la vaca. Coged la carta **18**.



Os enteráis de que el pez, Maurice, se hincha cuando se asusta. Mascad un poco de chicle para empezar a hacer un globo: $18 + 72 = 90$. Coged la carta **90**.

- ▶ Acceded a la máquina **90** y haced estallar el globo. Para ello, soplad en el micrófono de vuestro dispositivo hasta que acabe estallando. Hay un **+8** oculto en el **BOOM**. Usad esta explosión para asustar a Maurice: $66 + 8 = 75$. Coged la carta **75**.



- ▶ Apresuraos a pulsar el de vuestro Animalatrón para transferiros al cuerpo de Maurice. Coged la carta **15**. Este nuevo cuerpo de pez os permitirá subir nadando las escaleras: $15 + 40 = 55$. Coged la carta **55**.



EL BAÑO

- ▶ Ahora estáis en el baño **55**. Necesitáis cerrar el paso de agua, pero resultará difícil alcanzar la válvula en este cuerpo de pez. Según el mensaje de la botella **27**, en esta habitación hay alguien más. Buscad al ratón James. Desde aquí solo alcanzaréis a ver su reflejo. Pulsad el botón y apuntad a la derecha, por encima del botiquín del baño. Coged la carta **9**.



- ▶ Ahora ocupáis un cuerpo que os permitirá llegar a la válvula, que, por desgracia, está al otro lado de la habitación. Para alcanzarla tendréis que cruzar el agua, así que haced un barquito de papel: $27 + 64 = 91$. Coged la carta **91**. A continuación, poned a flote este magnífico navío **91** colocándolo en el agua del baño **55**. De esta manera, podréis leer $45+8$. Por lo tanto, coged la carta **53**.



- ▶ Subid a vuestro barco para navegar hacia la válvula: $9 + 53 = 62$. Coged la carta 62 . Acceded a la máquina 62 y cerrad la válvula. Para ello, girad vuestro dispositivo en sentido horario. Coged la carta 5 .



- ▶ El agua se ha secado. Estáis cada vez más cerca de la batería. Ahora, afilad el lápiz con vuestros dientes de roedor: $9 + 4 = 13$. Coged la carta 13 .

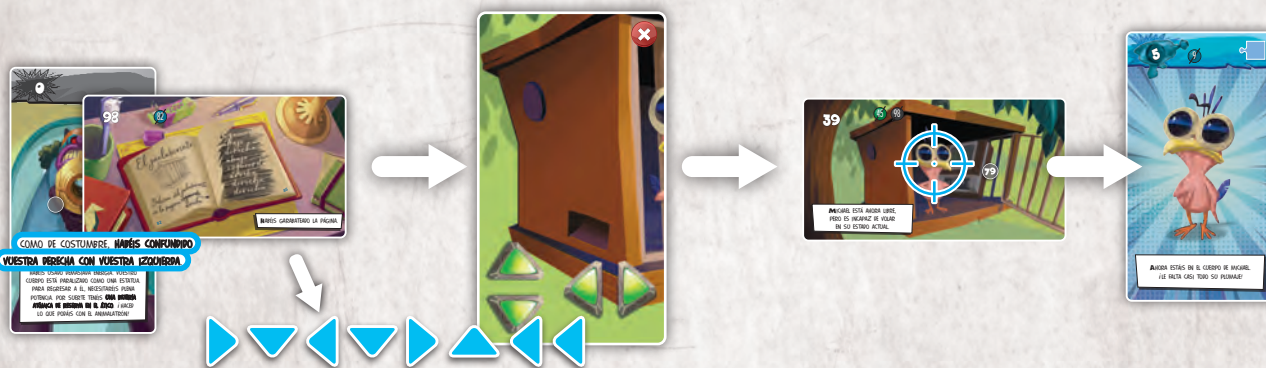


- ▶ Ahora podéis recuperar la solución del jaulalabirinto. Si miráis de cerca la página derecha, veréis marcas de escritura, así que garabatead el papel para revelar la solución. Sin embargo, tened en cuenta que el número 82 es una referencia a la página 82 , pero es la página 85 la que os interesa garabatear:

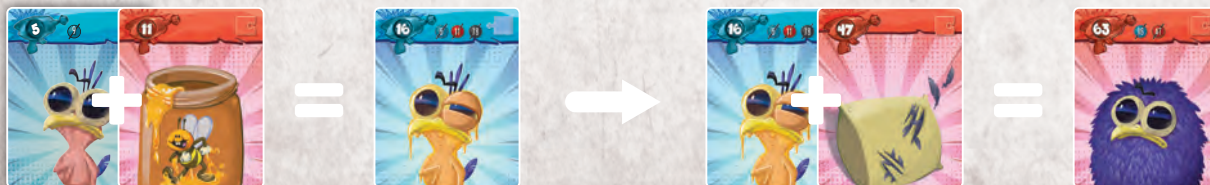


- $85 + 13 = 98$. Coged la carta 98 .

- ▶ Aquí está la solución del jaulalabirinto 98 , pero recordad cómo habéis llegado a esta situación: como de costumbre, habéis confundido vuestra derecha con vuestra izquierda 9 . Para corregir este error, intercambiad las izquierdas (\blacktriangleleft) y las derechas (\blacktriangleright) de la solución. Acceded a la máquina 46 e introducid esta secuencia: derecha/abajo/izquierda/abajo/derecha/arriba/izquierda/izquierda. Coged la carta 39 . Apuntad con el 🎯 al pajarito Michael para transferiros a su cuerpo. Coged la carta 5 .

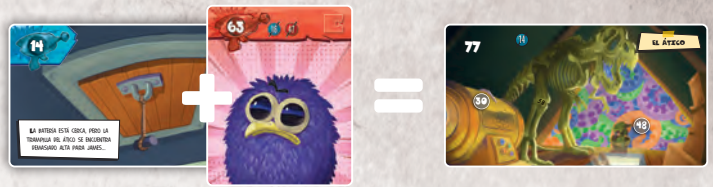


- ▶ Ahora estáis dentro de Michael. Pero, sin plumas, os será imposible volar. Para solucionar este problema, primero embadurnaos en miel: $5 + 11 = 16$. Coged la carta 16 . A continuación, envolveos con las plumas de la almohada: $16 + 47 = 63$. Coged la carta 63 .



- ¡Cumplid uno de vuestros mayores sueños y alzad el vuelo! Aprovechad la ocasión para volar hasta la trampilla del ático:

$14 + 63 = 77$.
Coged la carta **77**.



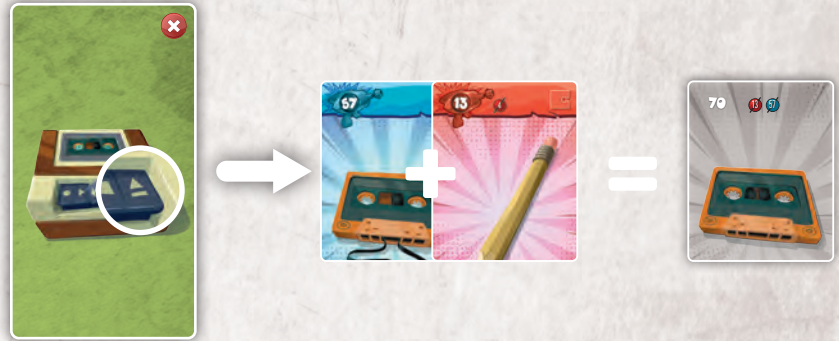
EL ÁTICO

- Acceded a la máquina **79**. La cinta parece haber llegado a su final, pero el botón de rebobinado está roto. Sacad la cinta apretando

Coged la carta **57**.

Para rebobinar manualmente la cinta, utilizad el lápiz:

$57 + 13 = 70$.
Coged la carta **70**.



- Para volver a meter la cinta, basta con seguir las instrucciones: acceded a la máquina **79** y mantened apretados los botones y ; luego, pulsad el botón 3 veces. Cuando la cinta vuelva a estar en su sitio, pulsad para que empiece a sonar. Este zumbido de mosquito volverá loca a Josy, la planta famélica **48**. A continuación, volad por encima de ella empleando vuestro dispositivo (orientad la cámara hacia la carta **48**).

Coged la carta **36**.

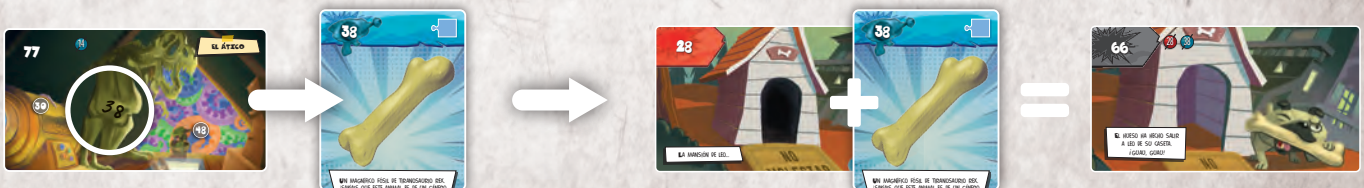



- Recread el papel tapiz de la pared **48** y **49** y superponed correctamente la nueva forma de Josy **36** en su maceta. Cada una de sus 4 lenguas apunta hacia un color del papel tapiz que tiene detrás. Esa es la combinación de la caja fuerte antirradiación **30**. Acceded a la máquina **30** y cambiad el color de los botones. De arriba a derecha: .

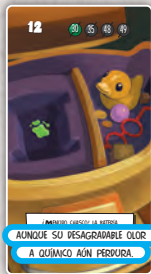
Coged la carta **12**.



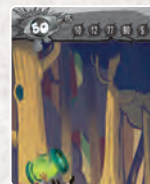
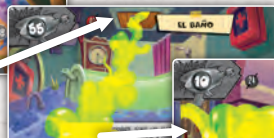
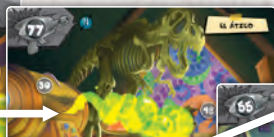
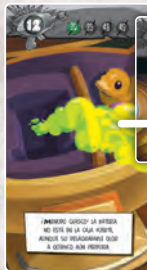
- Mirad de cerca el esqueleto del tiranosaurio **77**: en él se oculta el número 38. Coged la carta **38**. Usad el hueso para hacer salir a Leo de su caseta: $28 + 38 = 66$. Coged la carta **66**.



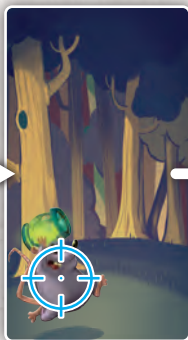
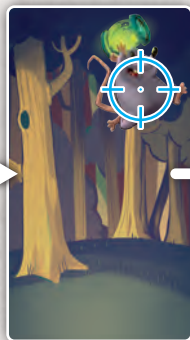
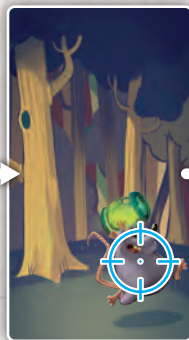
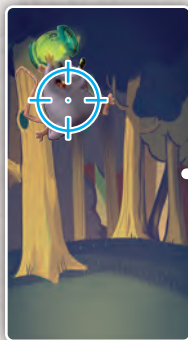
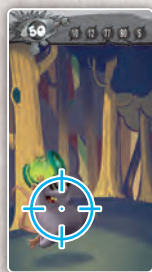
- ▶ La batería ya no está en la caja fuerte antirradiación **12**, pero un buen sentido del olfato os permitiría seguir su rastro y encontrarla, de modo que necesitáis a Leo. Apuntad con el  de vuestro Animalatrón y disparad a Leo **66**. Coged la carta **3**.




- ▶ Acceded a la máquina **3** y olfatead el olor que emana de la mancha de líquido de la pila atómica **12** colocando la cámara de vuestro dispositivo encima de él. Seguid el olor moviendo la cámara por el ático **77**. El olor viene de la trampilla que lleva al baño **5** y, desde allí, os conduce al salón **10** para llegar finalmente al patio **80**. Moved la cámara de vuestro dispositivo por encima de estas cartas, en ese orden, para obtener la carta **50**.



LA BATERÍA ATÓMICA



- ▶ Para recuperar la pila atómica solo hace falta un disparo  certero del Animalatrón. Pero James es un granuja y esquivo cada uno de vuestros disparos **50**. Parece estar siempre un paso por delante... Prestadles atención a sus movimientos. Siempre repite los mismos 4 movimientos una y otra vez, sin variar el orden. Anticipaos a su siguiente movimiento y disparad al sitio donde él estará a continuación:



- Si James está en el movimiento **1**, entonces disparad a **2**.
- Si James está en el movimiento **2**, disparad a **3**.
- Si James está en el movimiento **3**, disparad a **4**.
- Si James está en el movimiento **4**, disparad a **1**.



► El Animalatrón tarda un poco en cargarse. Podéis esperar a que termine el proceso de carga o fijaros en el símbolo parpadeante que os indica que conectéis vuestro dispositivo en su cargador. Si lo hacéis, vuestro Animalatrón se cargará al instante.

Esperar a que se cargue (1 minuto y 30 segundos)



Conectar vuestro dispositivo (carga instantánea)



► Cuando el Animalatrón esté cargado, realizad vuestra última transferencia con .
¡Apuntad al cuerpo del profesor  y luego disparad!



¡ZZUUUM!

El Animalatrón emite un destello cegador y, de repente, estáis de vuelta en el cuerpo del profesor Noside. Mientras recuperáis vuestro agudo intelecto, os congratuláis por vuestro ingenio y decidís que os merecéis un buen baño.



LA VUELTA AL MUNDO EN 80 MINUTOS

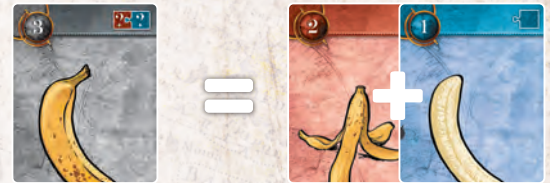
Nivel de dificultad: 



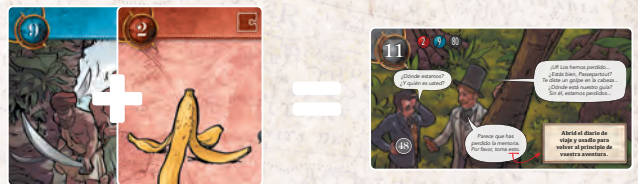
- Estáis en plena selva india, en la piel de Passepartout. Os disteis un golpe en la cabeza al caer, así que ahora veis doble. Por lo tanto, los números 99 y 33 son, en realidad, 9 y 3. Coged las cartas 9 y 3.



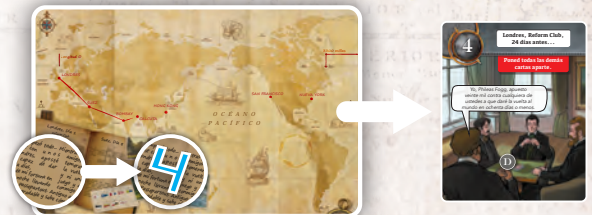
- El plátano 3 es la combinación de una carta azul y una carta roja. El resultado de esta combinación es 3. La única forma de obtener un 3 al combinar una carta azul con una carta roja es sumando 2 + 1. Por lo tanto, para pelar el plátano, coged las cartas 2 + 1.



- Los hombres que os persiguen están en un terreno muy empinado. Tiradles la piel de plátano para hacerlos resbalar: 9 + 2 = 11. Coged la carta 11.



- Habéis escapado de vuestros perseguidores, pero vuestra caída os ha provocado amnesia. ¿Cómo habéis llegado hasta aquí? Coged el diario de viaje para hallar el punto inicial de vuestra aventura. Leed el Día 1 del viaje. El número 4 está oculto entre las líneas del texto. Coged la carta 4.



LONDRES

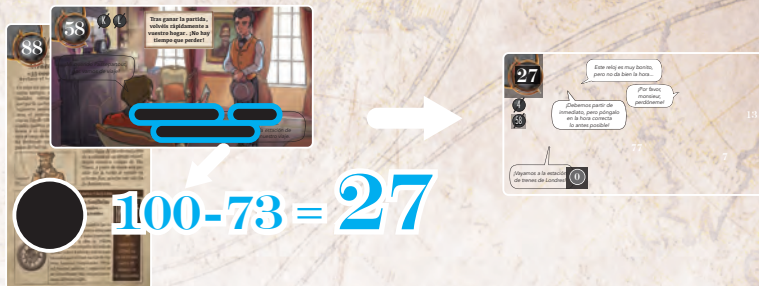
- La letra D aparece escrita en el lateral del mazo de cartas. Cuando cortéis la baraja, la mitad inferior (la parte inferior de la D) irá encima de la mitad superior (la parte superior de la D). De este modo, ambas partes del mazo formarán una nueva letra: la K. Coged la carta K.



- Para calcular las puntuaciones de esta partida de whist K, primero debéis averiguar quién es el ganador de la 13.ª baza. Vosotros tenéis el rey de picas (K). Cada uno de los demás jugadores revela su mano al hablar: Flanagan tiene una sota y Stuart tiene una reina. Por lo tanto, Fallentin es quien tiene un as, y gana esta última baza. Ahora, contad los puntos L: el equipo 1 tiene 5 puntos, y el equipo 2, 8 puntos. Coged la carta 58.



- ▶ El señor Fogg **58** es un maniático de la puntualidad y os da 100 £ para que os compréis un reloj. Fijaos en el anuncio que aparece en el periódico **88**. Ese reloj cuesta 73 £. Tal como os pidió Fogg, devolvedle el cambio, que son 27 £. Coged la carta **27**.

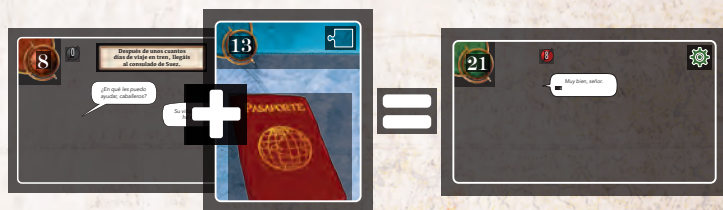


- ▶ Gracias a vuestro diario de viaje, sabéis que Suez fue vuestro siguiente destino. Consultad el horario de trenes en el tablón de información **0**. El tren para Suez sale a las 20:45. Acceded a la máquina **77** y aprovechad esta ocasión para poner en hora vuestro reloj **27**. Son las 20:40. Coged la carta **8**.



SUEZ

- ▶ Para obtener pruebas de vuestra estancia en Suez, debéis ir al consulado. Presentadle vuestro pasaporte al cónsul y haced que os lo selle: **8** + **13** = **21**. Coged la carta **21**.



- ▶ ¿Qué fecha debe tener el sello? Partisteis de Londres (Día 1) el 2 de octubre de 1872 según el periódico **88**. Gracias a vuestro diario de viaje, sabéis que llegasteis a Suez el Día 8, es decir, 7 días después de vuestra partida. Por lo tanto, la fecha de vuestra visita al consulado es el 9 de octubre de 1872. Acceded a la máquina **21** y escoged esa fecha para el sello. Coged la carta **62**.



- ▶ En primer lugar, pulsad el botón especial **0** para averiguar que el inspector Fix os está espiando y podría poner en peligro vuestra apuesta. Puede que os percatarais de su presencia en el consulado **21**. Pulsad el botón **0** e introducid el número **21**.



