

UNLOCK!

LEGENDARY ADVENTURES

SOLUCIONES PASO A PASO



**IMPORTANTE: NO LEAS ESTE LIBRITO
ANTES DE QUE SE TE INDIQUE.**

**LÉELO SOLO SI SIGUES ATASCADO EN UNA AVENTURA
DESPUÉS DE PROBAR LAS PISTAS Y SOLUCIONES DE LA
APLICACIÓN, O BIEN TRAS COMPLETAR LA AVENTURA.**

ACCIÓN TOTAL	4
ROBIN HOOD: VIVO O MUERTO	10
SHERLOCK HOLMES - EL CASO DE LOS ÁNGELES QUEMADOS	16





PERSECUCIÓN FRENÉTICA

- ¿Cómo alcanzar a Stella? Puede que la guantera contenga una solución. El símbolo del candado cerrado se parece a un 8. Para quitar el seguro, fíjate en el símbolo del candado abierto: parece un 6. Coge la carta **6**.



- Antes de disparar, primero debes reducir la distancia. Utiliza el botón del turbo en la Máquina **70**: $+48 + 15 = 63$. Coge la carta **63**.



- El coche de Stella ahora sí que está dentro del alcance del arma: $+65 + 6 = 71$. Coge la carta **71**.



- Stella ni se ha inmutado. Dispárale al camión cisterna para que el aceite la haga perder el control del coche: $+76 + 6 = 82$. Coge la carta **82**.



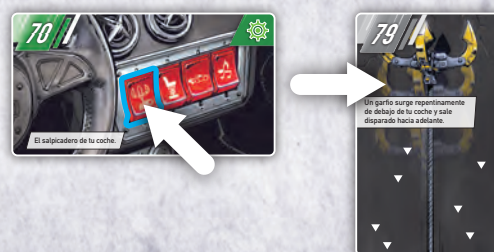
- Las ruedas del lado izquierdo del coche de Stella tienen unas marcas blancas (**71**). Al alinear esas ruedas con las marcas de neumático blancas que han quedado en el derrame de aceite (**82**), se forman los números 3 y 9. Coge la carta **39**.



- ¡No se ve nada! Accede a la Máquina **39** y limpia el parabrisas cubierto de aceite pasando el dedo por la pantalla. Coge la carta **24**.



- Debes impedir que Stella salte el barranco. Pulsa el botón del garfio en el salpicadero (**70**). Coge la carta **79**.



► Coloca la carta **79** debajo de la carta **41** y luego deslízala hacia afuera. Utiliza el cable del garfio como punto de referencia. Las flechas grises señalan las letras rojas. Siguiendo el orden obtenido al deslizar la carta **79**, las flechas darán la frase:

MÁS DOCE: **24** + **12** = **36**.

Coge la carta **36**.



► ¡Genial! El garfio se ha enganchado, pero ahora vais a caer los dos...

Pulsa (rápidamente) el botón del asiento eyector en el salpicadero (**70**):

+13 + **36** = **49**.

Coge la carta **49**.



► Accede a la Máquina **75**.

Si apartas un poco el paracaídas, verás aparecer el número 93.

Coge la carta **93**.



► Mira la pantalla de la aplicación. En la esquina inferior izquierda hay un cable enchufado. Púlsalo para desenchufarlo.

Coge la carta **83**.



UNA CIUDAD TRANQUILA

► ¿Cómo detener el tren? Fíjate en la construcción (**67**). Si se le quita el tablón que tiembla, los tabloncillos restantes forman un **+9**: **+9** + **19** = **28**.

Coge la carta **28**.



► El *sheriff* revelará dónde está Stella si alguien le trae el oro. En la carta **19**, el oro está en el tercer vagón contando desde la locomotora. Por lo tanto, el Modificador para seleccionarlo en la carta **28** será: **+5** + **55** = **60**.

Coge la carta **60**.



- ▶ El mapa de la ciudad está ahora completo. Coloca las cartas **83** y **60** una al lado de la otra para crear el número 48. Coge la carta **48**.



- ▶ Accede a la Máquina **90** y dale cuerda al cochecito usando la llave. Si la giras muy rápido, su forma de U se convierte en una H. Coge la carta **H**.



- ▶ El coche ha arrancado. Dirígete hacia el bosque: $+24 + 13 = 37$. Coge la carta **37**.

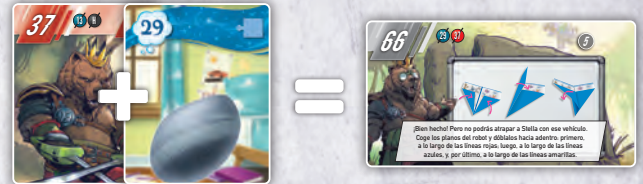


EL BOSQUE

- ▶ ¡Para derrotar a Osito y sus tijeras, hay que usar una piedra! Todo el mundo sabe que la piedra vence a las tijeras (asombroso, ¿verdad?). Mira el dorso de las cartas; en uno de ellos hay una piedra. Coge su carta correspondiente (**29**).



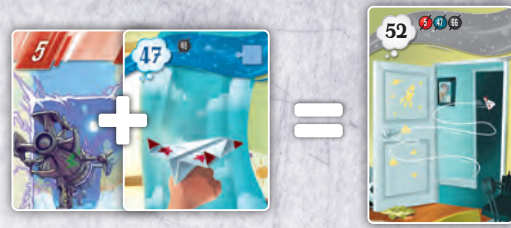
- ▶ Emplea la piedra contra las tijeras de Osito: $37 + 29 = 66$. Coge la carta **66**.



- ▶ Al doblar los planos del robot tal como te han indicado, adquieren la forma de un avión, y revelan el número 47. ¡Ahora sí que podrás atrapar a Stella! Coge la carta **47**.



- ▶ Sal volando en pos de Stella: $5 + 47 = 52$.
Coge la carta **52**.



- ▶ Fíjate atentamente en los movimientos que traza el avión de papel (**52**): verás en ellos el número 35. Coge la carta **35**.

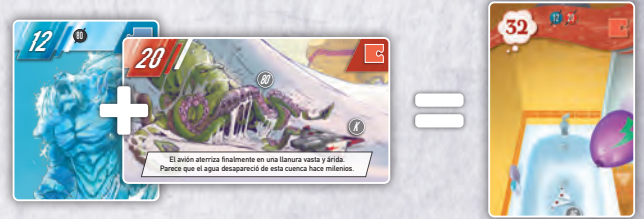


EL NUEVO MUNDO

- ▶ Lee con atención la carta **80**. El monstruo que se ha metido el agua en el cuerpo no es más que la botella (**54**). Según la leyenda, hay que empezar las cosas por el final. Si las letras de la etiqueta se leen empezando por el final, forman la palabra DOCE. Coge la carta **12**.



- ▶ Lleva al espíritu de agua de vuelta a su tierra natal: $12 + 20 = 32$.
Coge la carta **32**.



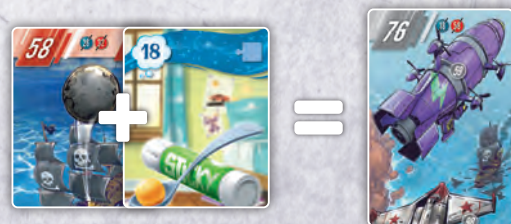
- ▶ Seca el avión para que pueda despegar: $10 + 16 = 26$.
Coge la carta **26**.



- ▶ ¡Ahora ve a por la aeronave de Stella!: $32 + 26 = 58$.
Coge la carta **58**.



- ▶ ¡Abajo con los piratas! Dispara tu catapulta: $58 + 18 = 76$.
Coge la carta **76**.



▶ ¡Ahora que Stella tiene un robot gigante, ha llegado el momento de activar el tuyo! Mira atentamente cada una de las extremidades del robot de Stella para averiguar cómo debes construirlo.

- Para bloquear la espada de su brazo derecho, pon un escudo en tu brazo izquierdo.
- Para contrarrestar el láser de su brazo izquierdo, pon un espejo en tu brazo derecho.
- Para apagar el fuego de su pie derecho, pon una botella de agua en tu pie izquierdo.
- Para magnetizar el metal de su pie izquierdo, pon un imán en tu pie derecho.

Accede a la Máquina **59**.

Al pulsar los botones de cada extremidad, esta cambia de color. Para averiguar cuáles hay que elegir, mira los colores de las cartas que has colocado sobre tu robot:

Brazo derecho **GRIS**

Brazo izquierdo **AZUL**

Pie derecho **GRIS**

Pie izquierdo **ROJO**

Y la cabeza del robot es **AZUL**, como en los planos.






¡Lo has hecho genial!
Tu robot se ha alzado victorioso y Stella ha perdido.
Ahora limpia todo este desbarajuste...



Murallas de Nottingham


▶ Tu aventura empieza ante las puertas de Nottingham. Solo se permite entrar a quienes pueden pagar el viaje, pero no tienes ni una mísera moneda.

¿Estás tan desesperado como para amenazar al guardia con el hacha para que te deje pasar? Si es así: $20 + 9 = 29$. Coge la carta .

El guardia  no se deja intimidar fácilmente y amenaza con meterte en la mazmorra. Esto te da dos opciones: darte por vencido o seguir insistiendo. Busca otro modo de entrar y dirígete a la capilla .






«¡Oh, venga! ¡Baja el hacha, insensato! ¡Y no digas que no te he advertido! La próxima vez, pasarás la noche en la mazmorra!»


Sin embargo, si decides volver a amenazar al guardia, pasarás la noche en la mazmorra: $29 + 9 = 38$. Coge la carta . Esto te hará perder algo de tiempo, pero nada más. Sencillamente, tendrás que cumplir tu condena.



La capilla

▶ Dentro de la capilla, no puedes evitar fijarte en el compartimento secreto del órgano . ¿Cómo podrías abrirlo? Fíjate en las lápidas  que están situadas exactamente igual que las teclas del órgano: 2 en el lado superior izquierdo, 3 en el lado superior derecho y 7 en la parte inferior.


Presta también atención a los símbolos de las vidrieras . Estos 3 símbolos aparecen también en las lápidas. Pulsa (por orden o simultáneamente) las 3 teclas del órgano que están situadas como las 3 lápidas con esos símbolos (corazón, pájaro y ángel). ¡El compartimento secreto se abre!

Pulsa en el compartimento y encontrarás una botella de licor (¡consumir con moderación, por favor!). Descórchala para despertar al fraile Tuck. Coge la carta .

Se oyen unos fuertes ruidos procedentes de la sacristía, que está cerrada.


Nottingham


▶ El guardia aceptará encantado una buena botella a cambio de permitirte entrar: $60 + 29 = 89$. Coge la carta .

Si aún no has amenazado al guardia, en vez de eso haz esto: $60 + 20 = 80$. Coge la carta .







El guardia se deja pasar.

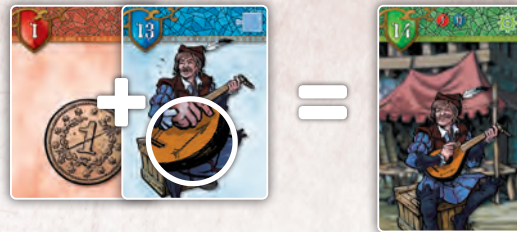
▶ ¡Por fin en Nottingham! Debes encontrar una forma de contactar con la banda de proscritos de Robin. Fíjate en el laúd del juglar .


En él se ve la misma flecha que en la moneda de bronce que te dio el fraile Tuck .

Es muy probable que este hombre sea amigo de los proscritos.

Dale al juglar tu moneda y escucha su balada:  +  = .

Coge la carta .




▶ Accede a la Máquina  en la aplicación.

Escucha atentamente las palabras de la melodía.

Presta mucha atención a esta parte:

«**Encontrar en mis versos la llave**


Los principios lo más importante son»

El juglar te está contando cómo encontrar a los proscritos del bosque de Sherwood  mediante su balada.

Para ello, usa la primera palabra de cada verso:

«**En Sherwood Quita Uno Para Encontrar Los Proscritos.**»

Como Sherwood es la carta , al quitarle 1 se obtiene .

Coge la carta .



En verdad, mi buen amigo, **Sherwood** está en rebelión.

Quita sus riquezas a viles tiranos, **Uno** así debe pasar a la acción.

Para unirse a esta lucha es la clave

Encontrar en mis versos la llave:

Los principios lo más importante son.

¡**Proscritos**, traednos la liberación!




$$40 - 1 = 39$$






Bosque de Sherwood

▶ Mientras caminas por el bosque de Sherwood, llegas hasta una corriente de agua.


Observa el río : la sombra del árbol forma un +7.

Tal vez puedas cortarlo para hacer un puente:

 + 7 = .

Coge la carta .




▶ Accede a la Máquina  en la aplicación.

¡No dejes que este experto combatiente te pille con la guardia baja!

Intenta detener los golpes pulsando rápidamente los botones azules cuando aparezcan.

Evita pulsar los botones con una calavera. ¡Si lo haces bien 5 veces seguidas,

le vencerás! Sin embargo, si no logras detenerlo, sigue intentándolo; al final empezará a cansarse y se volverá más lento.


Coge la carta .




▶ Acabas de conocer a Little John, el famoso camarada de Robin.

Para unirse a los proscritos, deberás demostrar tu valía.

¿Cómo puedes encontrar el convoy?

Solo hay una carta «entre aquí  y

la entrada a Sherwood ». Es la carta .

Coge la carta .



$$40 - 3 = 43$$



nuestro siguiente robo. Hay un convoy en algún sitio entre aquí y la entrada a Sherwood. Encuéntralo.»

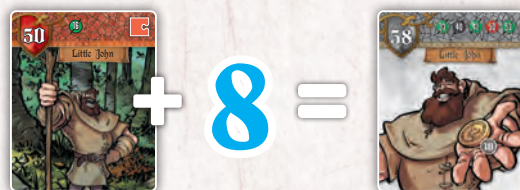


- ▶ Accede a la Máquina **33** en la aplicación. Conviene memorizar tantos detalles como se pueda del convoy. Los proscritos quieren preparar lo mejor posible su próximo robo y para ello te preguntarán una serie de detalles importantes.

- ¿Cuántos hombres hay en el convoy? 4.
- ¿Cuántos hombres van a caballo? 2.
- ¿Cuántos hombres visten armadura? 3.
- ¿Qué arma tiene el cochero? Una ballesta.
- ¿Hay algún otro botín aparte del cargamento? Sí, una bolsa.
- ¿Dónde está la bolsa? A los pies del cochero.
- ¿Cómo se puede acceder al cargamento? Por la trampilla del techo.
- ¿Cuántos caballos hay en total? 6.
- ¿Cómo están dispuestos los seis caballos? 4 caballos tiran del carro, 1 caballo va a la derecha y el otro va a la izquierda.
- ¿Qué emblema tienen?

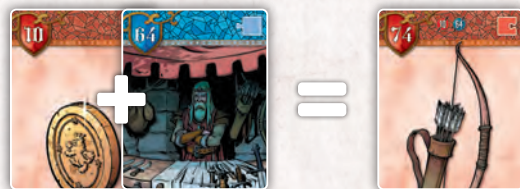


- ▶ Ahora, informa a Little John acerca del convoy: **50** + **8** = **58**.
Coge la carta **58**.

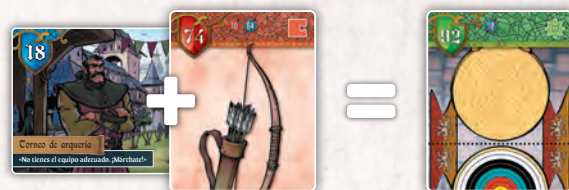


El torneo de arquería

- ▶ Según Little John **58**, Robin está supuestamente en Nottingham. Probablemente habrá ido al torneo de arquería **18**, pero la única manera de que te admitan en él es con un arco. Cómprate uno. Dale tu moneda de oro al mercader de armas: **10** + **64** = **74**.
Coge la carta **74**.



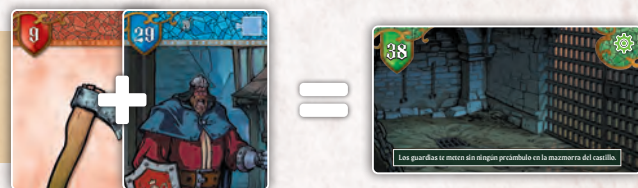
- ▶ Ahora ya puedes participar en el torneo de arquería: **18** + **74** = **92**.
Coge la carta **92**.



- ▶ Accede a la Máquina **92** en la aplicación y dobla la carta **92** por la mitad. Sigue las instrucciones para apuntar y disparar flechas con tu dispositivo. Apunta al centro de la diana para estar entre los mejores arqueros. Si tu puntuación es demasiado baja, se le pedirá a cada participante que dispare otra flecha.
Coge la carta **66**.



- ▶ Han cogido prisionero a Robin y Marian te pide ayuda. Entrar en las mazmorras sin que te vean los guardias es casi imposible, pero si son los propios guardias quienes te llevan... Vuelve a amenazar al guardia con el hacha: **9** + **29** = **38**.
Coge la carta **38**.

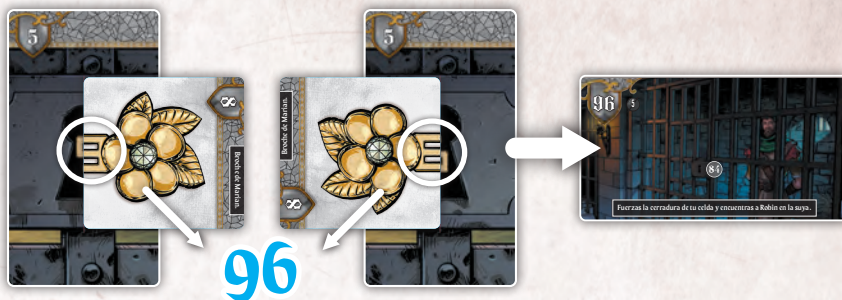


Provócale dos veces si no lo has hecho todavía:

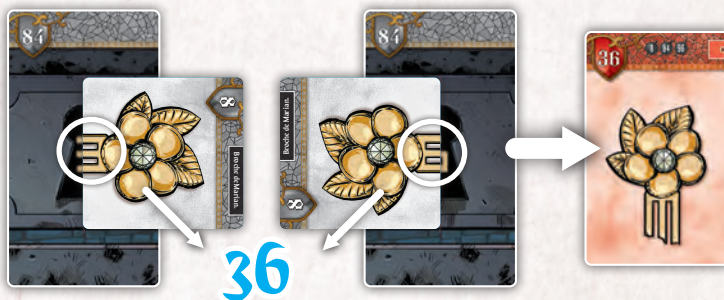
$$20 + 9 = 29 \text{ y luego } 9 + 29 = 38$$

Las mazmorras

- ▶ Como cabía esperar, te arrojan brutalmente a las mazmorras. Ahora debes encontrar una manera de salir de tu celda... Por suerte, has logrado esconder el broche **8**. Úsalo para forzar la cerradura **5**: deslízalo en ella, primero por un lado y luego por el otro. Verás que aparecen dos números: 9 y 6. Coge la carta **96**.



- ▶ Aquí está la celda de Robin. Trata de liberarlo forzando la cerradura **84** igual como hiciste antes. En esta ocasión se forman los números 3 y 6. Coge la carta **36**.



- ▶ ¡Van a colgar a Robin! Hay que avisar a los proscritos cuanto antes. La única manera de salir con vida de este sitio es a través del dormitorio del *sheriff* para llegar a las catacumbas. Robin te cuenta que la habitación **11** está EXACTAMENTE al final del corredor. El final de la palabra **CORREDOR** es la letra R. Coge la carta **R**.



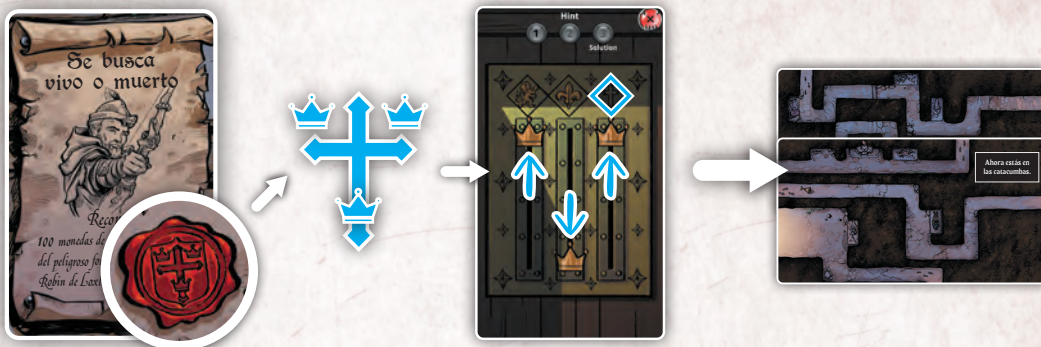
- ▶ Para acceder a la entrada secreta a las catacumbas, necesitas una llave. Pero ¿cómo puedes hacerte con ella sin despertar al *sheriff*? Tiene el sueño agitado, pero seguro que conoces algún método para calmarlo, ¿verdad? Accede a la Máquina **67** en la aplicación y silba en el micrófono de tu dispositivo para apaciguar el sueño del *sheriff* y así coger la llave. Si esto no funciona, o bien tu aplicación no está bien configurada, o bien silbas fatal. Coge la carta **23**.



- ▶ Ahora puedes usar la llave para descubrir qué hay dentro del armario ropero: **23** + **59** = **82**. Coge la carta **82**.

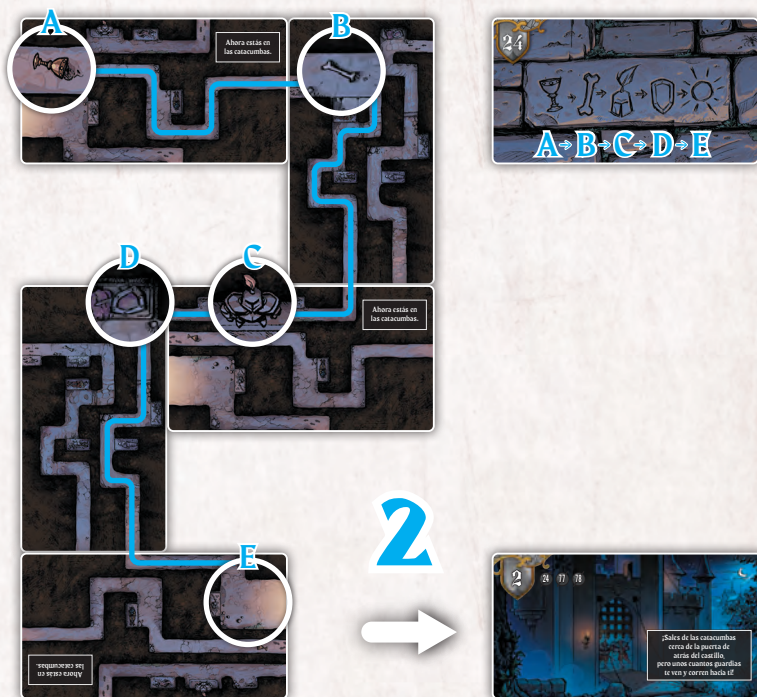


- ▶ Un extraño mecanismo protege la entrada a las catacumbas. La solución se halla en el cartel de SE BUSCA que han sellado con el blasón de Nottingham: 3 coronas dispuestas en torno a una cruz. Accede a la Máquina **56** en la aplicación, selecciona el botón con el símbolo de una cruz y luego, guiándote por el blasón, sitúa las 3 coronas en la posición correcta: la de la izquierda y la de la derecha van arriba y la de la derecha va abajo. Coge las cartas **77** y **78**.

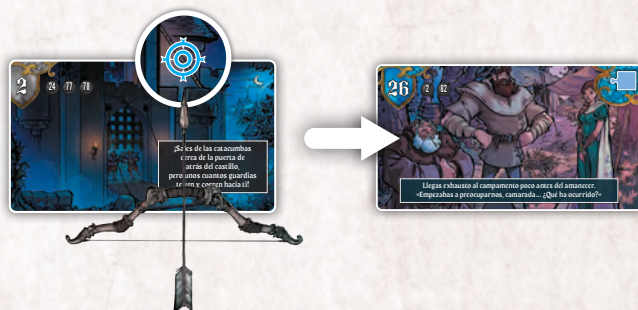


La huida

- ▶ ¡Has llegado a las catacumbas, pero, si no logras orientarte en este laberinto, jamás podrás salvar a Robin! Los símbolos grabados **24** en tu antigua celda indican el camino a seguir: empieza por el **CÁLIZ** **77** y pon la carta **78** formando un ángulo recto para prolongar el camino hasta el **HUESO**. Las huellas indican la dirección a seguir. A continuación, mueve la carta **77** para prolongar el camino hasta el **YELMO**. Haz lo mismo para el **ESCUDO** y por último la salida (**SOL**) de las catacumbas. La silueta que crea el movimiento de las dos cartas de las catacumbas forma el número 2. Coge la carta **2**.



- ▶ ¡Apenas has tenido un momento de respiro y los guardias ya se te echan encima! Solo podrás escapar con alguna artimaña. Accede a la Máquina **87** en la aplicación para usar tu nuevo arco y dispárale a una de las dos cuerdas que sostienen el rastrillo. ¡Se cerrará ante las narices de los guardias! Coge la carta **26**.

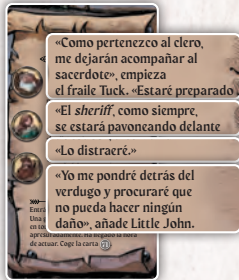


- ▶ Una vez te reúnas de nuevo con los proscritos, devuélvele a Marian su broche. Por desgracia, no ha servido para liberar a Robin de las mazmorras de Nottingham: **26** + **36** = **62**. Coge la carta **62**.



▶ Para rescatar a Robin del terrible destino que le aguarda, empieza poniendo la parte inferior de la caja en posición vertical. A continuación, coge la tarima de madera (detrás del cartel de SE BUSCA) y ponla plana dentro de la caja de manera que las ilustraciones coincidan.

Luego, sigue el plan de los proscritos **98** para colocar a los personajes. De izquierda a derecha: Little John, el verdugo, lady Marian, el *sheriff*, el fraile Tuck y el sacerdote. Cuando todo el mundo esté en su puesto, deberás cortar la cuerda **71**. Encuentra una posición desde la que poder ver la escena. Por desgracia, desde este sitio la cuerda queda oculta por la hermosa Marian. Tendrás que encontrar algo en lo que hacer que la flecha rebote. Pero ¿qué? Cierra un ojo y observa la forma luminosa del fondo. Ahí está tu inspiración para marcarte un disparo legendario: el hacha del verdugo. Ahora, apunta al hacha del verdugo con el arco **87** para hacer que la flecha rebote hasta cortar la cuerda. Accede a la Máquina **87** en la aplicación y dispara.



a la cuerda. Deberás probar con un disparo indirecto. Observa la escena atentamente en busca de una inspiración luminosa.



¡Es un disparo entre un millón! Tu flecha rebota primero en el hacha del verdugo y luego en la jarra del fraile Tuck para acabar cortando limpiamente la cuerda. ¡Robin está a salvo! Aprovechando la confusión resultante, huyes con los proscritos a la guarida de Robin. Mientras esperáis el regreso del rey Ricardo, seguiréis impartiendo justicia por Inglaterra.

¡FELICIDADES!



SHERLOCK HOLMES

EL CASO DE LOS ÁNGELES QUEMADOS

Nivel de dificultad:

221B DE BAKER STREET

- ¿Así que el señor Holmes te ha puesto al cargo de este misterioso caso? ¡Pues no hay tiempo que perder!
La primera pista que tienes que seguir es el puño de la camisa de la víctima n.º 1 . Coloca la lupa encima del puño de la camisa para verlo mejor. Las manchas de sangre forman el número 63. Coge la carta .

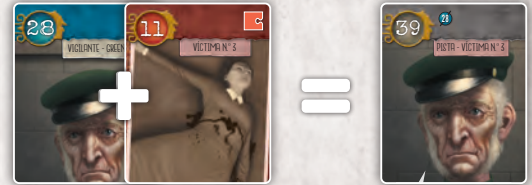


- ¿Por dónde empezar?
El periódico especifica que una de las víctimas se halló en la esquina norte de Green Park. Dirígete hacia allí para investigar el asesinato y la banda. Usa el botón en la aplicación e introduce las coordenadas F2. Coge la carta .



GREEN PARK

- El vigilante de Green Park probablemente tenga alguna información sobre el asesinato. Interroga sobre la víctima n.º 3: $28 + 11 = 39$. Coge la carta .



JOHN KOFFLEY

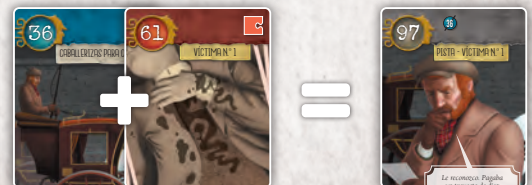
- Vuelve a mirar el puño de la camisa y fíjate en el símbolo del gemelo. Según la guía de símbolos , es el que se utiliza para representar hospitales. Las manchas de antiséptico refuerzan la hipótesis de que la víctima n.º 1 era médico. Pero ¿de qué hospital? El polvo de tiza parece indicar que daba clases. Es muy probable que fuera profesor de Medicina. Introduce las coordenadas K7 en la aplicación para ir al Hospital Universitario. Coge la carta .



- Una enfermera te dice que el nombre de la víctima n.º 1 es John Koffley y que solía venir al hospital en calesa. Introduce las coordenadas O8 en la aplicación para ir a las caballerizas para calesas. Coge la carta .



- Una vez en las caballerizas, interroga al cochero sobre la víctima n.º 1: $36 + 61 = 97$. Coge la carta .



- Gracias a la información de la enfermera **11** y del cochero **97**, es posible deducir la ubicación del hogar de la víctima n.º 1. Solo hay un lugar que esté cerca de un parque, junto a un lago y también a 10 minutos viajando en calesa desde el Hospital Universitario. En el mapa, partiendo del Hospital Universitario (K7), si vas hacia el noroeste hasta J8 (un trayecto de 2 minutos en calesa) y luego sigues hacia el oeste hasta B8 (que son 8 minutos más en calesa), acabas cerca de un parque, junto a un lago, y de viaje en calesa del Hospital Universitario. Introduce B8 en la aplicación. Coge la carta **27**.

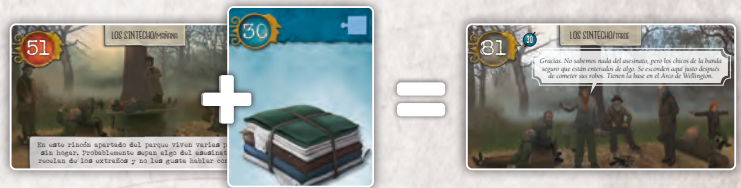


ARCO DE WELLINGTON

- Los sintecho **51** no quieren hablar contigo. Tal vez les sueltes la lengua si les das algo de ropa:

$$51 + 30 = 81$$

Coge la carta **81**.



- Uno de los sintecho **81** te proporciona un dato importantísimo sobre la banda de carteristas sospechosa de tener alguna relación con el asesinato. Tienen la base en el Arco de Wellington. Introduce C0 en la aplicación para ir a ese lugar.

Coge la carta **20**.

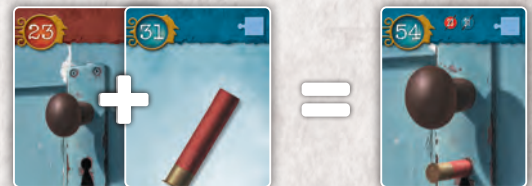


- ¿Habrá algún miembro de la banda entre toda esta gente? Según el sintecho **81**, se esconden entre ellos tras cometer sus robos. ¡Quizás ya te hayas cruzado con alguno! Compara a los individuos del grupo de sintechos de la mañana **51** con los del grupo de la tarde **81**. Están todos presentes, excepto el que se apoyaba contra el árbol. Ese mismo individuo está presente en el Arco de Wellington. En la Máquina **20**, selecciónalo para ponerlo bajo vigilancia. Coge la carta **15**.



- Has caído en una trampa... La puerta está cerrada, pero tienes todo lo necesario para volar la cerradura. El cartucho de escopeta puede servir de explosivo. Primero, introdúcelo en el ojo de la cerradura: $23 + 31 = 54$.

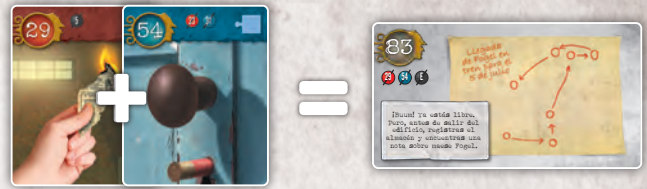
Coge la carta **54**.



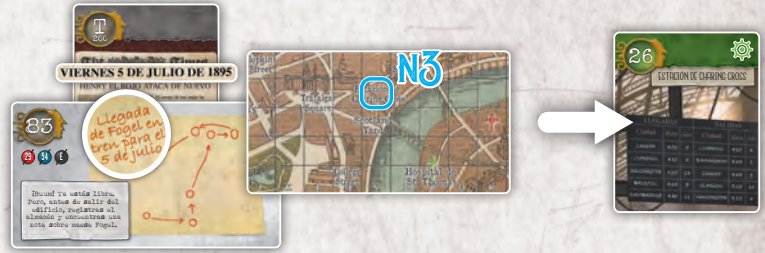
- Ahora, encuentra algo con lo que hacer estallar el cartucho. Utiliza la lupa para concentrar los rayos del sol sobre los periódicos **5**. Las letras restantes ahora forman el número VEINTINUEVE. Coge la carta **29**.



- ▶ Préndele fuego al cartucho para volar la cerradura y recuperar la libertad: $29 + 54 = 83$.
Coge la carta 83 .



- ▶ A pesar de la trampa, no te has ido con las manos vacías. La nota que encontraste en el almacén 83 te indica que maese Fogel, el líder de la banda, llegará hoy a una estación ferroviaria de Londres. Ve rápidamente a N3 para intentar detenerle.
Coge la carta 26 .



MAESE FOGEL

- ▶ La estación de Charing Cross es grande y está muy concurrida. Para tener una oportunidad de detener a Fogel, primero debes averiguar a qué andén hay que ir. Para ello, tienes que descifrar la nota 83 . El dibujo es el croquis de un viaje por las ciudades del mapa de Europa M :

Barcelona, Roma, Innsbruck, Stockholm, Tallin, Oslo y, por último, Londres.
La primera letra de cada una de estas paradas te indica el tren de llegada: **BRISTOL**.
¡Por lo tanto, es en el andén 8 donde podrás atrapar a Fogel! Accede a la Máquina 26 en la aplicación e introduce el andén 8.
Coge la carta 50 .



- ▶ Has detenido a maese Fogel. Si uno de los miembros de la banda cometió el asesinato, su líder sabrá quién fue. Pero Fogel se niega a decir nada, así que deberás hallar un modo de hacerle hablar. Empieza registrándole. Fíjate en el número oculto en el bolsillo de su abrigo. Coge la carta 75 .

El diario de Fogel menciona que recibirán el botín hoy mismo en Oxford Street.
¡A lo mejor tienes suerte!
Introduce G5 en la aplicación para ir a Oxford Street.
Coge la carta 56 .



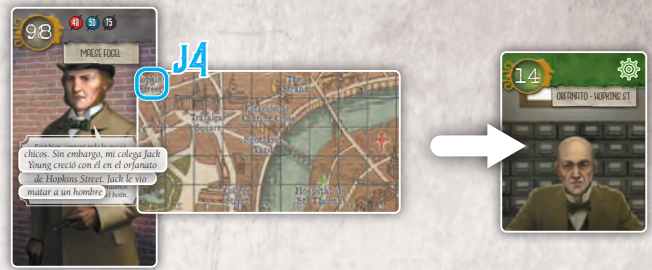
- ▶ Oxford Street 56 es una calle muy larga. Para hallar el botín, necesitas la dirección exacta. ¿A qué número de la calle deberías ir? El diario 75 indica el número 2, pero ahí no encontrarás nada. Sin embargo, fíjate en los puntos que hay debajo de la fecha y de la dirección. Quédate solo con los números (1 = 1 y 0 = 0) que hay sobre los puntos: $51 - 20$.
Accede a la Máquina 56 para ir al n.º 31 de Oxford Street.
Coge la carta B .



- ▶ Esto son pruebas irrefutables de que la banda está cometiendo robos. Ahora que puedes presentar esto contra maese Fogel, que estará más que dispuesto a contarte todo lo que sabe acerca del asesino: $48 + 50 = 98$. Coge la carta 98 .

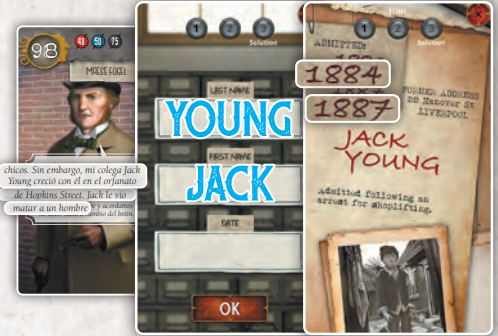


- ▶ Fogel 98 te da información crucial sobre el asesino: ahora sabes que Henry el Rojo creció en el orfanato de Hopkins Street. Introduce las coordenadas J4 en la aplicación para ir allí a investigar. Coge la carta 14.



EL ORFANATO

- ▶ Ahora estás en los archivos del orfanato 14, buscando la verdadera identidad de Henry el Rojo. Basándote en su apodo, es probable que el NOMBRE del asesino sea Henry. Pero estos archivos contienen muchos expedientes, de modo que debes proceder por eliminación y rellenar al menos 2 de los 3 campos. No tienes ninguna pista sobre su APELLIDO.



¿Y sobre las FECHAS? Gracias a FOGEL 98 sabes que un tal Jack Young creció con él en el orfanato. Empieza escribiendo primero el apellido **YOUNG** y luego el nombre **JACK** para acceder a su expediente y averiguar cuándo vivieron juntos: **1884-1887**.

- ▶ Henry el Rojo probablemente estuvo en el orfanato en ese mismo periodo. Por lo tanto, haz una búsqueda utilizando el nombre **HENRY** y los años **1884-1887**. Hay cuatro expedientes que coinciden con esos parámetros, pero solo uno de ellos es el que te interesa. ¿Te has fijado en qué comparten las víctimas n.º 1 y n.º 3? Tanto John Koffley 61 como Edith Chadha 55 eran profesionales de la salud.

Uno de los 4 niños se negó a que lo examinara un médico. Además, también hospitalizaron a ese mismo niño por quemaduras. Es probable que esto guarde relación con la nota publicada en el periódico T donde se mencionan unos «Ángeles Quemados». Sigue investigando y ve a B6, el antiguo domicilio de Henry Evans en Manchester Square. Coge la carta 17.



DOMICILIO DE HENRY EL ROJO

- ▶ Su hogar está vacío, pero encuentras un recorte de un viejo artículo de periódico que aclara el misterio de los «Ángeles Quemados»: Henry el Rojo quiere vengar la muerte de sus padres. Está asesinando a los miembros del personal médico que auxiliaron a los espectadores adinerados en vez de a sus padres, miembros del CORO CELESTIAL, dejándolos morir entre las LLAMAS. Por lo tanto, los «Ángeles Quemados» no son más que los miembros del Coro Celestial que perecieron en el incendio. Tráele este artículo de periódico a Sherlock: 7 + 46 = 53.



Coge la carta 53.

- ▶ En el suelo 17, juntando los 3 trozos de papel, se formará el número de una carta. Reconstruye el círculo gris para formar el número 16. Coge la carta 16.



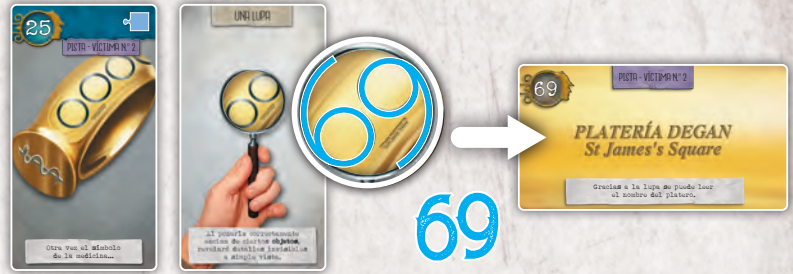
EDITH CHADHA

- Entre los objetos del botín **B** hay un bolso perteneciente a Edith Chadha, la víctima n.º 3 **40**, que contiene parte de un mapa **55**. La cruz indica la ubicación del apartamento de Edith Chadha en una de las cuatro partes (**P**, **L**, **A** o **K**) del mapa de Londres: C1, C6, L1 o L6. Pero, según la información que te proporcionó el vigilante **39**, la víctima vivía cerca de una iglesia. L6 es el único lugar próximo a una iglesia (L5). Ve a L6 a investigar. Coge la carta **24**.

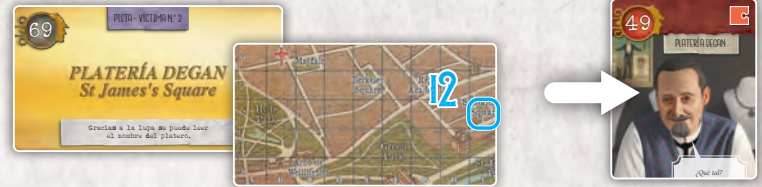


DOCTOR DRAY

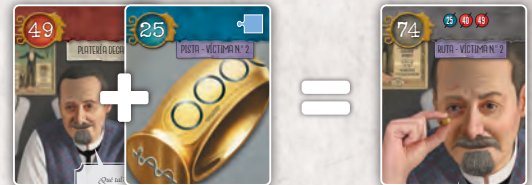
- También había un anillo **25** en el dormitorio de Henry el Rojo que probablemente pertenecía a la víctima n.º 2 **40**. Tiene algo grabado, pero es casi invisible a simple vista. Pon la lupa sobre el anillo; el borde exterior y los círculos plateados forman el número 69. Coge la carta **69**.



- Ahora puedes leer la dirección del platero **69** que hizo este anillo; tal vez tenga alguna información sobre la víctima n.º 2 **40**. Introduce las coordenadas I2 en la aplicación para ir a St James's Square. Coge la carta **49**.



- Has venido hasta aquí para intentar averiguar más cosas sobre el propietario de este anillo. Muéstraselo al platero: $49 + 25 = 74$. Coge la carta **74**.



JOHN KOFFLEY

- Según su esposa **27**, John Koffley se dirigía a Warlock Entertainers el día en que fue asesinado, pero no sabes la dirección. Fíjate en el cartel que hay detrás del platero **74**: es un anuncio de Warlock Entertainers y hasta indica la dirección: College Street. Introduce M0 en la aplicación. Coge la carta **12**.



- Has ido a Warlock Entertainers para obtener información sobre John Koffley, la víctima n.º 1. Interroga a este hombre al respecto: $12 + 61 = 73$. Coge la carta **73**.



LAS RUTAS DE LAS VÍCTIMAS

▶ Ahora que conoces la ruta que hizo cada víctima el día de su muerte, debes encontrar algún lugar que compartan estas 3 rutas para intentar descubrir dónde pudo Henry el Rojo asaltarlas:

- Edith Chadha se topó con Henry el Rojo en algún lugar entre **The Strand** y **Green Park** 39.
- El señor Dray se topó con el asesino entre **Charing Cross** y la tienda en **Saint James's Square** 74.
- John Koffley debió toparse con Henry el Rojo en algún lugar entre **College Street** y el **Hospital Universitario** 73.

Trazando estas 3 rutas sobre el mapa, puedes ver que el único lugar por donde pasan todas es **TRAFALGAR SQUARE**. Este ha de ser el sitio donde Henry el Rojo asaltó a sus víctimas. Introduce L3 en la aplicación para ir allí.

Coge la carta 85.



TRAFALGAR SQUARE

▶ Para encontrar a Henry el Rojo entre la multitud 85, recuerda lo que has averiguado sobre él: sus padres cantaban (mira la carta 46) y a él le gusta tocar el violín 17. Recuerda también la balada que hallaste en su dormitorio 16.

Para localizar a sus víctimas, Henry tenía que estar con regularidad en Trafalgar Square. Con todos estos datos, Henry solo puede ser el cantante callejero que está junto a la fuente. Ve a interrogar a ese individuo.

Coge la carta 2.



EL PALACIO DE LA MEMORIA

▶ Antes de que Henry el Rojo se esfumara, pudiste observar 4 características: la tez pálida, la chaqueta roída, los pantalones descoloridos y la pluma que colgaba de su sombrero. Accede a la Máquina 2 y selecciona esas características. La falta de exposición a la luz solar, las idas y venidas frecuentes por el agua y la proximidad a los roedores sugieren que Henry el Rojo vive en las cloacas. Las gaviotas, atraídas por los peces, suelen vivir cerca de los sitios donde los botes pesqueros pueden atracar. Por lo tanto, su guarida ha de estar en una cloaca a la que se pueda acceder desde la ribera del Támesis.

Encuentra la pequeña entrada a un túnel que hay a orillas del Támesis. Seguro que Henry el Rojo se ha escondido ahí. Ve a Q4 para comprobar tu deducción.



Ahora estás a orillas del Támesis, con los pies metidos en el agua, avanzando sigilosamente por un túnel que te lleva a las cloacas de Londres. Tras unos cuantos minutos caminando, llegas a un callejón sin salida. Henry el Rojo está ahí, dándote la espalda y mirando el suelo. Parece resignado a su destino. Sin más dilación, lo esposas y te lo llevas para Scotland Yard. Cuando sales del túnel, te encuentras de improviso con Sherlock Holmes, quien parece haber resuelto el caso hace tiempo. Te dirige lo que parece ser una mirada de aprobación.



UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

¡INTENTA ESCAPAR EN EL TIEMPO DESIGNADO!



El juego de cartas cooperativo
inspirado en los escape room:

¡8 cajas (24 aventuras) disponibles!

Descarga nuestros escenarios introductorios gratuitos en

<https://print-and-play.asmodee.fun/es/unlock/>
para descubrir **UNLOCK!**



UNLOCK!

Con 24 aventuras ya disponibles, vuelve este juego superventas con tres nuevas aventuras inspiradas en una galaxia muy, muy lejana....

STAR WARS

THE ESCAPE GAME



¡Jugad como rebeldes,
contrabandistas y
agentes imperiales!



¡UN JUEGO DE CARTAS COOPERATIVO
INSPIRADO EN LOS ESCAPE ROOM!

Explorad lugares, combinad objetos y utilizad la aplicación gratuita del juego para sentirlos dentro de la galaxia de *Star Wars*TM, resolver enigmas y completar con éxito tres aventuras.

DURACIÓN 60'
EDAD 10+
JUGADORES 1-6

www.spacecowboys.fr



**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.**