

Alan R. Moon ¡AVENTUREROS AL TREN!



Alan R. Moon

¡AVENTUREROS AL TREN!

Nivel de dificultad:

NEW YORK

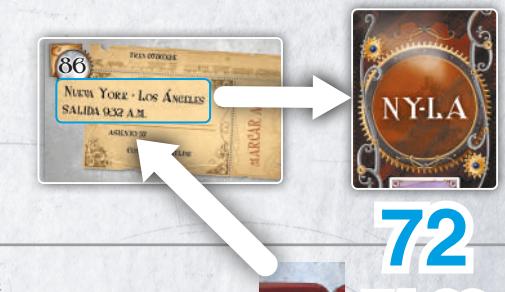
► Vuestra aventura empieza en la redacción. Ignorad las noticias sobre gatos +41 y el mercado inmobiliario +21. Lo que os interesa, y aún más importante, lo que le interesa a vuestro redactor jefe 49, es el artículo sobre la Baronesa del Ferrocarril +31.

$$49 + \textcolor{blue}{+31} = 80. \text{ Coged la carta } 80.$$



► El redactor jefe os da a continuación una cámara de última generación 9 y un billete de tren 86. El billete indica las ciudades de salida y destino: Nueva York - Los Ángeles. El viaje NY - LA aparece también en el reverso de una de las cartas.

Coged la carta NY-LA.



72

51-60

► Ahora que habéis encontrado el tren, debéis hallar vuestro vagón. En la carta 98 se ven una serie de números (68, 69 y 70) que corresponden a los de los vagones. Cada vagón tiene 10 asientos y el vuestro es el número 57. Continuando esta secuencia numérica, en el vagón 71 están los asientos del 41 al 50, y en el vagón 72 los asientos del 51 al 60. Coged la carta 72.



WALTER BAKER

► En el vagón cafetería se encuentra Walter Baker 39. Al leer su descripción en la carta T, fijaos en que siente verdadera pasión por la caza, especialmente la de aves. Id a su compartimento 15 y, a través de la ventana, fotografiad el pájaro utilizando el botón en la aplicación. Coged la carta 24.

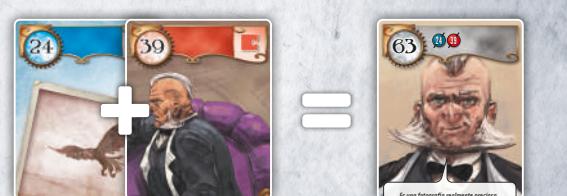


24

Un águila desata fotografada en pleno vuelo.
¿Qué imagen tan impresionante!

► Enseñadle a Walter la fotografía que habéis tomado del pájaro para darle conversación. Escuchad atentamente lo que os dice, pues es una pista para más adelante.

$$24 + 39 = 63. \text{ Coged la carta } 63.$$



- Debéis distraer a los esbirros de Walter. Para ello, fijaos en el número oculto (1) en la caja de cerillas 10. Esto encenderá una cerilla. Utilizadla para prenderle fuego al periódico: $46 + 1 = 47$. **Coged la carta** 47.



- Arrojad el periódico ardiendo 47 al interior del compartimento 15. El humo se introducirá por el conducto de ventilación en el camarote adyacente 14. $47 + 15 = 62$. **Coged la carta** 62.



- Los esbirros salen de su compartimento y aprovecháis la ocasión para examinar el maletín. Está cerrado con una combinación. La máquina 62 muestra cuatro ruedecillas que podéis girar. Poned los símbolos mencionados en la historia de Walter 63 por orden: CAZADORES, CIERVO, HOJA y por último PERDIZ. Para confirmarlo, pulsad el botón OK. **Coged la carta** F.



- ¡Excelente! Habéis abierto el maletín. Los esbirros de Walter regresarán en cualquier momento. No tenéis tiempo para leer el documento, pero podéis fotografiarlo utilizando el botón 📸 en la aplicación y leerlo más tarde.

Coged la carta 53.



- El texto que habéis fotografiado 53 dice que las líneas de Roy y de Walter forman ahora una sola. Al combinar las líneas rosas (carta T - Roy) con las amarillas (carta T - Walter) de la carta M, veréis el número 51. **Coged la carta** 51.



SAN LUIS

- En el andén 51, veis a dos personas intercambiando algo detrás de Walter, quien os obstaculiza parcialmente la vista. Para poder ver mejor la escena, tiradle las galletitas al perro. Al abalanzarse sobre ellas, el perro tirará de su correa y arrastrará a su amo, permitiéndoos ver bien lo que ocurre.

$34 + 7 = 41$. **Coged la carta** 41.

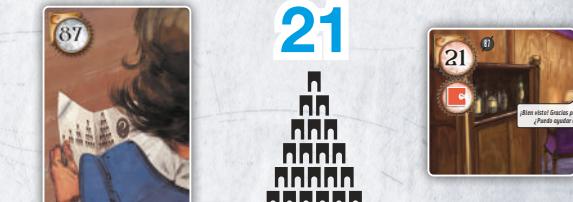


- Estas dos personas 41 parecen estar haciendo algo turbio. Tomad una fotografía 📸 como prueba de este sospechoso intercambio. Coged la carta 40. La aplicación os alertará a continuación de la salida inminente del tren a Santa Fe. **Coged la carta** C.



GRACE BAKER

- En el vagón cafetería, os topáis con Grace Baker 87. Ayudadla a determinar el número de puentes necesarios para construir la estructura final. Teniendo en cuenta que la capa inferior de cada pirámide de la secuencia tiene un puente más que la anterior, debéis sumar $6+5+4+3+2+1$ para obtener vuestra respuesta: 21 puentes. **Coged la carta** 21.



- Decidís contarle a Grace que está ocurriendo algo a sus espaldas. Le mostráis la fotografía del acuerdo entre Roy y Baker.

$53 + 21 = 74$. **Coged la carta** 74.



- Grace 74 se enfurece y prohíbe que el tren pueda usar su vía férrea. Para hallar la ruta más rápida entre San Luis y Santa Fe, ignorad las líneas verdes (T - Grace) y contad los rectángulos en las vías férreas M y N. Hay dos posibles rutas: la del sur (que pasa por Little Rock) tiene 13 rectángulos y la ruta del norte (que pasa por Omaha) solo tiene 12. **Coged la carta** 12.



SANTA FE

- En el andén de Santa Fe 12, vislumbráis a un hombre que baja del tren apresuradamente. Hacedle una foto 📸 antes de que se pierda de vista. **Coged la carta** 4. El tren está a punto de partir para Los Ángeles, así que coged la carta 42.



LA SRTA. SMITH

- A bordo del tren, entabláis conversación con la Srt. Smith, a quien reconocéis de la fotografía 40. Mostradle la foto que tomasteis en el andén de San Luis para averiguar más cosas sobre el intercambio: $40 + 42 = 82$. Coged la carta 82.



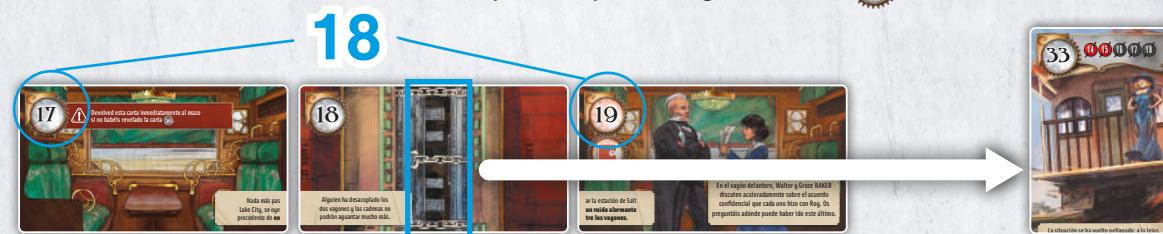
- La Srt. Smith 82 interrumpe la conversación y se marcha. Hacedle una foto 82 a su bolso, pues contiene algo sospechoso. Coged la carta 36.



- Dentro del vagón 19, Grave y Walter están discutiendo sobre Roy. Mostradles la fotografía 4. Puede que hayáis reconocido el zapato de Walter en la imagen (también visible en las cartas + 16 y 40), $4 + 19 = 23$. Coged la carta 23.



- Se oye un ruido alarmante entre los vagones 17 y 19. Para averiguar qué está ocurriendo, coged la carta 18. Podréis ver que los vagones forman el número oculto 33 a medida que se separan. Coged la carta 33.



- La Srt. Smith ha desacoplado los vagones y la locomotora está fuera de control. Para detener el tren, debéis llegar a la locomotora. Acordaos del texto en la carta 19, que dice: «En el vagón delantero, Walter y Grace BAKER discuten acaloradamente sobre el acuerdo confidencial que cada uno hizo con Roy. Os preguntaré adónde puede haber ido ese niño». La locomotora está situada justo delante del vagón 19 y solo puede ser el vagón 20. Además, la locomotora que aparece en el reverso de la carta 20 confirma esa suposición. Coged la carta 20.

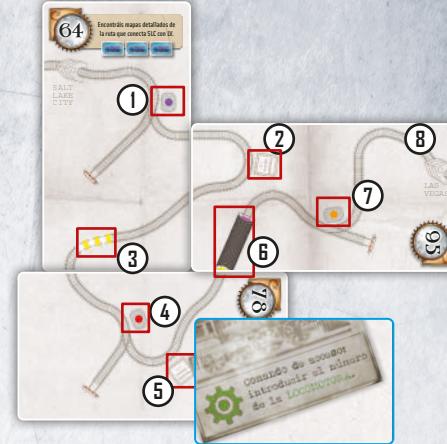
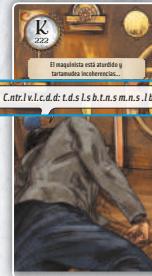


¿ALGUIEN SABE CONDUCIR UNA LOCOMOTORA?

- El maquinista está aturdido, por lo que no os puede prestar ninguna ayuda. Debéis averiguar en qué vía férrea estáis. Ahora mismo estáis en algún punto entre Salt Lake City y Las Vegas. Encontrad esa sección en el mapa R. Está compuesta por 3 rectángulos azules. En el reverso de las cartas restantes, figura en que tres de ellas muestran un vagón azul. Coged las cartas 64, 78, y 95.



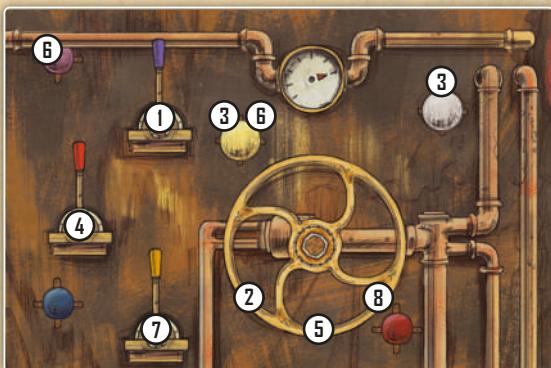
- Recread la ruta del mapa SLC-LV e introducid el número de la locomotora tal como se muestra en la carta 78. La locomotora es la carta 20, por lo que abrid la máquina 20 en la aplicación. Antes de usarla, debéis comprender qué es lo que el maquinista K intenta deciros: «Control velocidad: todos los botones menos el blanco». Así que pulsad todos los botones excepto el blanco para ajustar la velocidad.



- Debéis utilizar la máquina 20 para la ruta de abajo. Estos son los pasos que debéis seguir para llegar a Las Vegas sin ningún percance:

- ① Empujad la palanca violeta hacia la izquierda.
- ② Girad el volante para reducir la velocidad a tres.
- ③ Pulsad los botones en el siguiente orden: amarillo, blanco, amarillo, blanco, amarillo y blanco.
- ④ Empujad la palanca roja hacia la izquierda.
- ⑤ Girad el volante para reducir la velocidad a dos.
- ⑥ El tren entra en un túnel. ¡Resulta difícil ver los botones, pero podéis hacerlo! Debéis pulsar los botones en el siguiente orden: amarillo, violeta, amarillo, violeta, amarillo y violeta.
- ⑦ Empujad la palanca naranja hacia la izquierda.
- ⑧ Reducid la velocidad a cero para detener el tren en la estación.

Por cada paso efectuado correctamente, obtendréis una luz verde.



Tenéis la primicia de vuestra carrera. Combinando todos los elementos de vuestra investigación, escribís el artículo sobre el sensacional caso de los magnates del ferrocarril. Vuestro artículo sale en primera página del *New York Times*.

¡FELICIDADES!

