

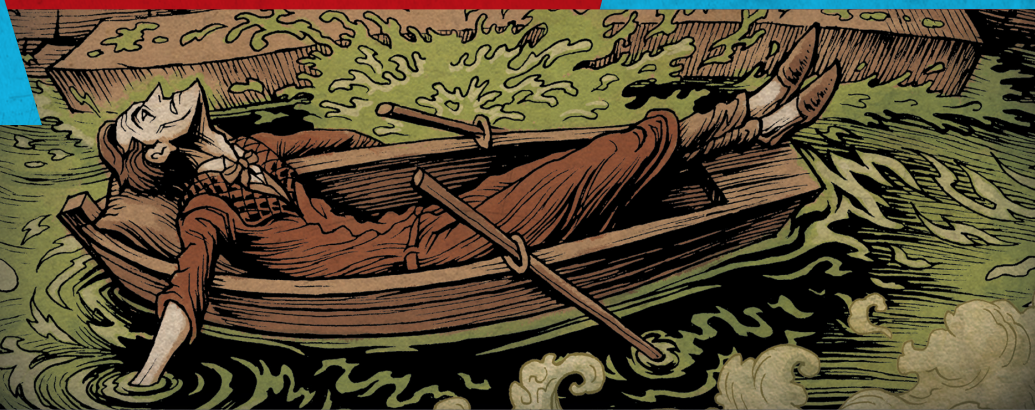
UNLOCK!

MINIAVENTURAS

SOLUCIONES PASO A PASO

NIVEL:

EN LA MENTE DE
SHERLOCK HOLMES



► Para empezar, coged las cartas **12**, **30**, **33** y **S**.



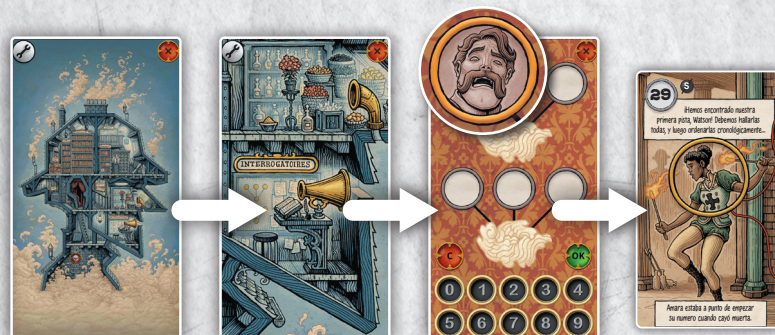
► Watson os dice que Amara ha sido envenenada (**12**). Puede que alguna de las botellas (**33**) que usó Amara contuviera el veneno. Es el momento de recurrir a la mente de Sherlock, tal como se indica en la carta **S**.



► Ahora mismo, debéis centrar vuestra atención en dos secciones de la mente de Sherlock:

- La sección «Interrogar», donde podéis obtener la declaración de Watson, que será vuestra primera pista.

Coged la carta **29**.



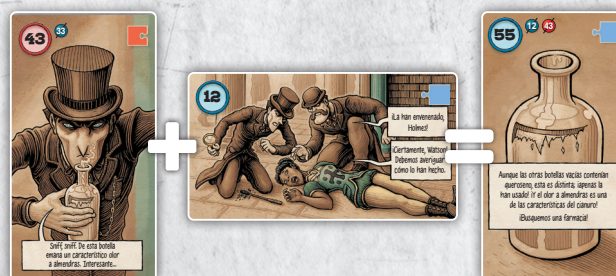
- La sección «Olfato», donde podéis identificar el peculiar olor de una de las botellas.
Coged la carta **43**.



- Combinad el olor a almendras con la declaración de Watson y tendréis vuestra respuesta:

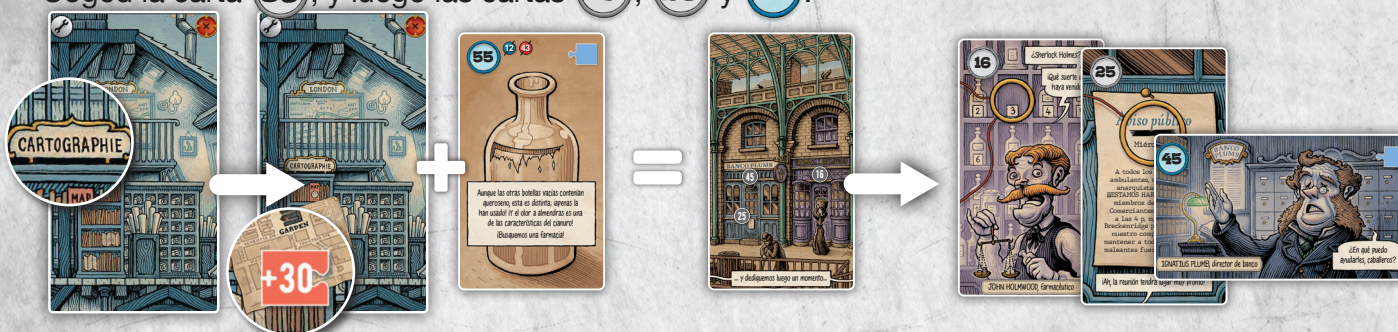
$$\text{43} + \text{12} = \text{55} \text{. ¡La botella contiene cianuro!}$$

Coged la carta **55**.



- Vuestro siguiente objetivo consiste en buscar una farmacia cercana. La mente de Sherlock contiene una sección de «Cartografía» que os permitirá hallar una ubicada en Covent Garden: $\text{+30} + \text{55} = \text{85}$

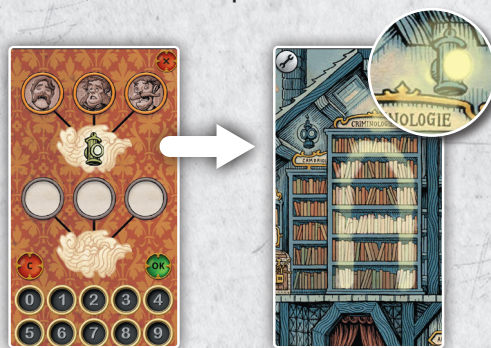
Coged la carta **85**, y luego las cartas **16**, **25** y **45**.



- Este nuevo trecho de calle os aporta una nueva pista (**25**), así como dos nuevos testigos a los que interrogar: Holmwood (**16**) y Plumb (**45**).

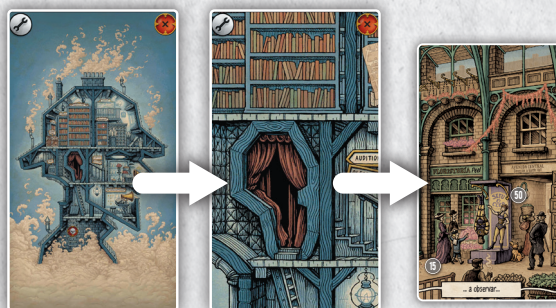


- Tras realizar estos dos interrogatorios, aparecerá una lámpara en la aplicación, debajo de los tres primeros testigos. Pulsad la lámpara de aspecto idéntico situada justo encima de los estantes de Criminología en la mente de Sherlock; dicha lámpara iluminará la librería de una manera muy especial. Coged la carta **(A)**.

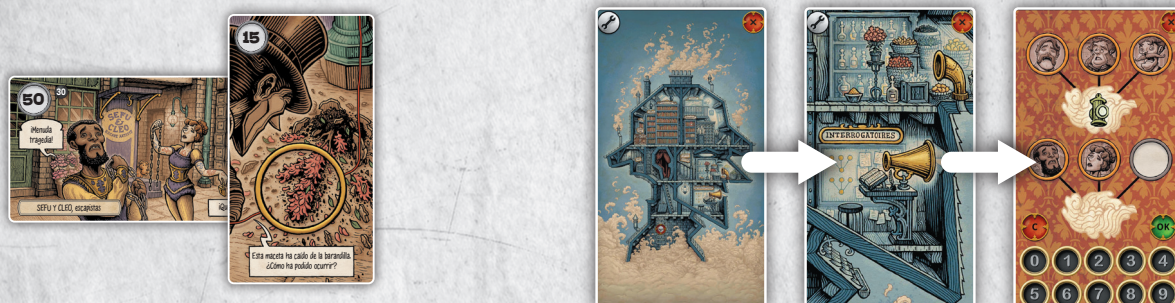


- A continuación, seguid moviéndoos por Covent Garden en busca de más testigos. La carta **(30)** os permitirá avanzar al siguiente trecho de calle. Si usáis la sección «Oído» de la mente de Sherlock, podréis escuchar los sonidos de vuestro entorno. Al mover vuestro dispositivo por encima de la carta, se oirá el ladrido de un perro.

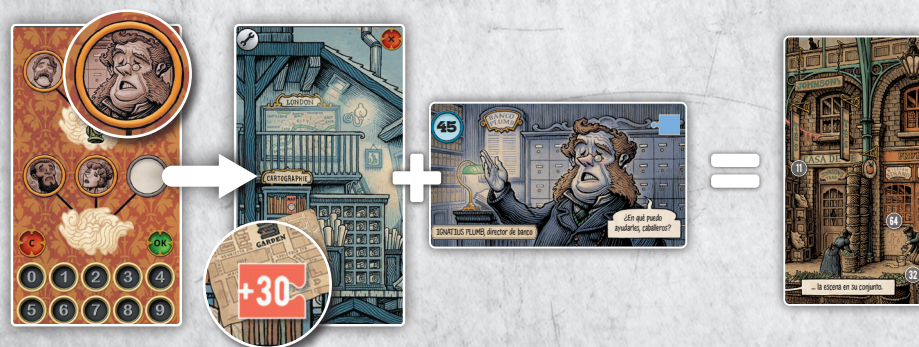
Coged la carta **(D)**, y luego las cartas **(15)** y **(50)**.



- Encontráis a dos testigos más, Sefu y Cleo (**50**), así como una nueva pista (**15**). Podéis interrogar a estos dos nuevos testigos.



- Plumb, el director del banco (**45**), os sugiere visitar el trecho final de la calle. Vuestros conocimientos de Covent Garden (**+30**) os permiten localizarlo: $+30 + 45 = 75$. Coged la carta **(75)**, y luego las cartas **(11)**, **(32)** y **(64)**.



- Con esta carta encontraréis al último testigo a quien interrogar ((64)), así como una nueva pista ((11)) y una etiqueta ((32)) que, al combinarla con la botella ((55)), os proporcionará una pista más:

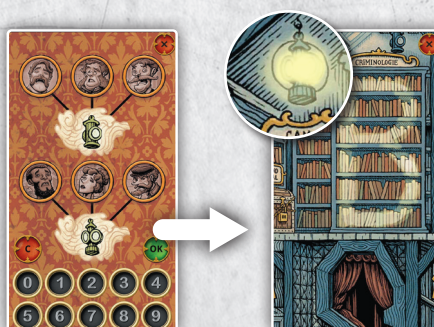
$$(32) + (55) = (87)$$

Coged la carta ((87)).



- Tras interrogar al testigo ((64)), aparecerá una nueva lámpara. Pulsad la que está justo encima de los estantes de «Hurtos» en la mente de Sherlock.

Coged la carta ((B)).



- Usad las cartas ((A)), ((B)) y la caja del juego para formar un número. Primero, introducid la carta ((A)) en la caja y luego deslizard la carta ((B)) hasta que aparezca un número.

Coged la carta ((31)).

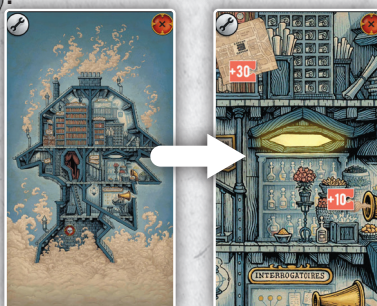


- Sherlock debe trepar ahora a la «porción superior» de Covent Garden: $+68 + (31) = (99)$.

Coged la carta ((99)).



- ▶ Esta carta proporciona una nueva pista que debe examinarse detenidamente. Para ello, usad el sentido de la vista de Sherlock pulsando su ojo en la aplicación. Esto activará la cámara del dispositivo, que deberéis apuntar hacia la carta **99**.



- ▶ Cuando os disponéis a examinar la pista más de cerca, ocurre algo inesperado... ¡os dejan inconscientes! La pantalla de vuestro dispositivo se oscurece y aparecen velas girando en la pantalla. Sacudid vuestro dispositivo para hacerlas desaparecer.

Coged la carta **71**.



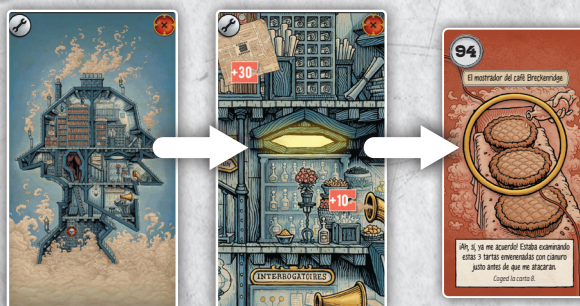
- ▶ Watson espera reanimaros sosteniendo sales aromáticas bajo vuestra nariz. Utilizad vuestro sentido del olfato: $+10 + 71 = 81$.

Coged la carta **81**.



- ▶ Sherlock está desorientado. La pista final está a su alcance, pero primero debe recordar qué ocurrió antes de quedar inconsciente. Para ello, volved a usar el ojo en la carta **99**. Esta vez obtendréis un resultado distinto.

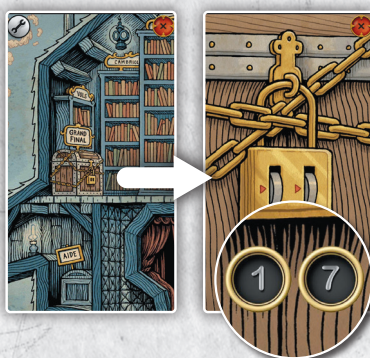
Coged la carta **94** y luego la carta **8**.



- La carta 94 os indica que llegó el momento de resolver el caso. Reconstruid la hebra roja disponiendo las pistas en el orden cronológico correcto. Veréis que hay varios círculos rodeando números, así como los símbolos de suma y resta. Si calculáis la fórmula resultante, obtendréis: $8 - 3 - 1 + 8 + 5 = 17$.



- Con este resultado, regresad a la mente de Sherlock y abrid la caja fuerte de la «gran final». Introducid el número 17.



- Responded a las preguntas mediante las declaraciones obtenidas en los interrogatorios, así como las cartas que tenéis en juego. Después de cada pregunta, Sherlock intervendrá para aportar algunas aclaraciones. Tras responder a la última pregunta, el misterio quedará resuelto; ¡habéis llegado al final de la aventura!

