

LES **10** casos
fantàstics
de **SHERLOCK HOLMES**

Textos: Sandra Lebrun

Il·lustracions: Loïc Méhée



LAROUSSE

SUMARI

Presentació i consells..... pàg. 3

ELS 10 CASOS FANTÀSTICS

- 1 El malson d'en Dràcula..... pàg. 4
- 2 La mòmia fa mala cara pàg. 10
- 3 Els fantasmes han quedat planxats..... pàg. 16
- 4 La nit dels homes-llop pàg. 22
- 5 Els ogres s'han picat..... pàg. 28
- 6 El fabulós tresor dels trols..... pàg. 34
- 7 El secret de la bruixa..... pàg. 40
- 8 El Ieti és un rondinaire..... pàg. 46
- 9 En Franky perd el cap..... pàg. 52
- 10 Horror entre els dracs..... pàg. 58

ELS PERSONATGES



SHERLOCK HOLMES I EL SEU AMIC, EL DOCTOR WATSON, ET NECESSITEN!



Per ajudar-los, resol els enigmes amb:

1 - La lupa filtrant



Fes-la servir per veure què hi ha a sota de les zones camuflades de vermell. També et servirà per verificar les solucions que hi ha al peu de les pàgines.

2 - La roda de descodificació



Utilitza-la amb astúcia per descripar els missatges codificats en xifres, lletres o símbols.

3 - I no oblidis les teves capacitats deductives i d'observació!



Aquests símbols t'indiquen si has de fer servir un o més accessoris.



Aquest et diu que només has d'observar bé i rumiar la resposta.

Cada investigació té 3 etapes:

- 1 Resols de 4 a 5 enigmes i descobreixes una pista en cadascun.
- 2 Apliques les pistes a la pàgina «Resultat de la investigació».
- 3 Un cop trobades totes les pistes, elimina les falses i ajuda Sherlock Holmes a resoldre la investigació. Per no escriure les pistes de les teves investigacions al llibre, pots anotar-les en una llibreta.

I ja ho tenim, estàs preparat!
Doncs som-hi, gira el full,
que en Sherlock ja t'espera!



EL MALSON D'EN DRÀCULA

EN DRÀCULA NO POT MÉS! UN RATPENAT S'ENTRETÉ A POSAR-LI ALL A LA CAIXA PER NO DEIXAR-LO DORMIR. DEMANA A SHERLOCK HOLMES QUE DESCOBREIXI EL CULPABLE DE L'AFER. CAL QUE L'AJUDIS!



ENIGMA NÚM. 1

En Dràcula no coneix el culpable, però l'ha vist... Per entendre la seva declaració, fes servir la lupa filtrant. Després, substitueix cada xifra per la lletra corresponent amb la roda de descodificació (1 = A).



PISTA NÚM. 1

Apunta el color que acabes de descobrir:

És la pista núm. 1.
Et permetrà eliminar un sospitós a la pàgina 9.

SOLUCIÓ



ENIGMA NÚM. 2

En Dràcula ensenya a en Sherlock el seu taüt... Ai! Ai! Ai! Doncs sí, hi ha all!
Fes servir la lupa filtrant per ajudar en Toby a comptar les cabeces d'all.



PISTA NÚM. 2

Apunta la xifra que acabes
de descobrir:

És la pista núm. 2.
Et permetrà eliminar un sospitós
a la pàgina 9.

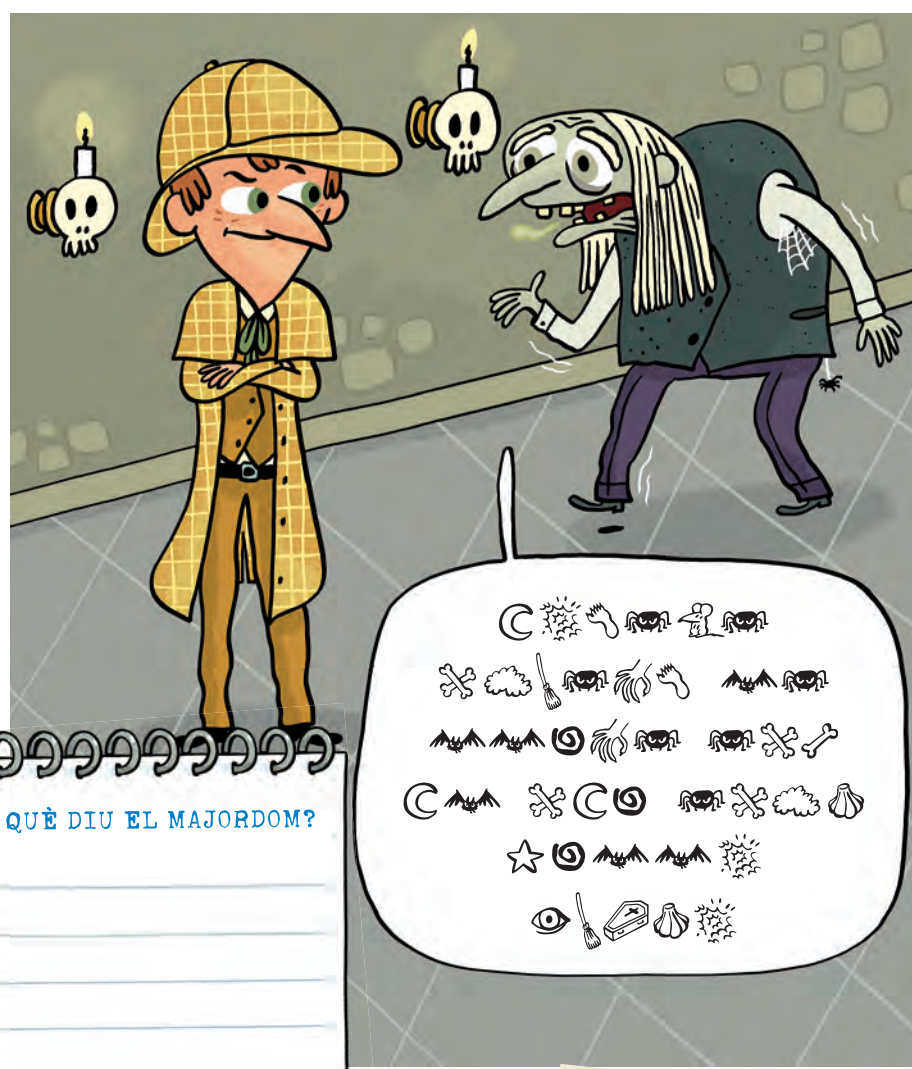




ENIGMA NÚM. 3

El comte Dràcula té un majordom al seu servei. En Sherlock li pregunta on era en el moment del crim. Però l'home no parla gaire bé...

Ajuda en Sherlock a entendre què diu amb la roda de descodificació. Substitueix cada símbol per la lletra corresponent (🦴 = A).



QUÈ DIU EL MAJORDOM?

C	☀️	🦴	🦴	🦴
✂️	☁️	🦴	🦴	🦴
🦴	🦴	🦴	🦴	🦴
C	🦴	✂️	C	🦴
★	🦴	🦴	☀️	
🦴	🦴	🦴	☀️	

PISTA NÚM. 3
 Apunta la característica que acabes de descobrir:

 És la pista núm. 3.
 Et permetrà eliminar un sospitós a la pàgina 9.

SOLUCIÓ