

Los **10** casos
fantásticos
de **SHERLOCK HOLMES**

Textos: Sandra Lebrun
Ilustraciones: Loïc Méhée



LAROUSSE

SUMARIO

Presentación y consejos pág. 3

LOS DIEZ CASOS FANTÁSTICOS

- 1 Una pesadilla para Drácula pág. 4
- 2 Una momia con mala cara..... pág. 10
- 3 Los fantasmas están por los suelos..... pág. 16
- 4 La noche de los hombres lobo..... pág. 22
- 5 ¡Ay, cómo pica! pág. 28
- 6 El fabuloso tesoro de los trolls..... pág. 34
- 7 El secreto de la bruja..... pág. 40
- 8 Las quejas del Yeti..... pág. 46
- 9 Franky ha perdido la cabeza..... pág. 52
- 10 Horror entre los dragones..... pág. 58

PERSONAJES



¡SHERLOCK HOLMES Y SU AMIGO, EL DOCTOR WATSON, TE NECESITAN!



Para echarles una mano, tendrás que resolver los enigmas con la ayuda de estos instrumentos:

1 - Lupa filtrante



Te permitirá ver qué hay detrás de las zonas camufladas en rojo. También podrás comprobar las soluciones en la parte inferior de las páginas.

2 - Rueda de descodificación



Utilízala con astucia y te ayudará a descifrar los mensajes codificados con cifras, letras o símbolos.

3 - Y, cómo no, ¡tu capacidad de deducción y tu sentido de la observación!



Estos dibujos te indican si hay que usar uno o más accesorios.



Y este te informa de que solo necesitas utilizar la vista y el cerebro.

Cada caso consta de tres etapas:

- 1 Tendrás que resolver cuatro o cinco enigmas y cada uno te dará una pista.
- 2 Ve anotando las pistas en la página «Resolución del caso».
- 3 Una vez apuntadas todas las pistas, podrás descartar pistas falsas y ayudar a Sherlock Holmes a resolver el caso. Para no escribir en el libro, puedes anotar todas las pistas de los casos en un cuaderno.

¿Todo listo para empezar?
¡Pues adelante: pasa la página,
Sherlock Holmes te está esperando!



UNA PESADILLA PARA DRÁCULA

¡DRÁCULA ESTÁ AGOTADO! UN MURCIÉLAGO TRAVIESO LE HA PUESTO AJOS EN EL ATAÚD PARA QUE NO PUEDA DORMIR. HA PEDIDO A SHERLOCK HOLMES QUE DESENMASCARE AL CULPABLE. ¡Y TÚ VAS A AYUDARLE!



ENIGMA N.º 1

Drácula no sabe quién es el culpable, pero lo ha visto de lejos... Para entender su declaración, utiliza tu lupa filtrante. Luego, sustituye cada cifra por la letra correspondiente consultando tu rueda de descodificación (1 = A).



PISTA n.º 1

Anota aquí el color que has encontrado:

Es tu primera pista. Te permitirá descartar a un sospechoso en la página 9.

SOLUCIÓN



ENIGMA N.º 2

Drácula enseña su ataúd a Sherlock Holmes... ¡Ay, ay, ay! Efectivamente, hay ajos. Utiliza la lupa filtrante y ayuda a Toby a contar cuántas cabezas de ajo hay.



PISTA n.º 2

Anota aquí cuántas has encontrado:


Es tu segunda pista. Te permitirá descartar a un sospechoso en la página 9.















































ENIGMA N.º 3

El conde Drácula tiene un mayordomo a su servicio. Sherlock Holmes le pregunta dónde se encontraba en el momento en que se cometió la fechoría. El problema es que el mayordomo no articula muy bien...

Ayuda a Sherlock Holmes a entender la frase utilizando la rueda de descodificación. Sustituye cada símbolo por la letra correspondiente, teniendo en cuenta que  = A.



¿QUÉ LE DICE
EL MAYORDOMO A
SHERLOCK HOLMES?

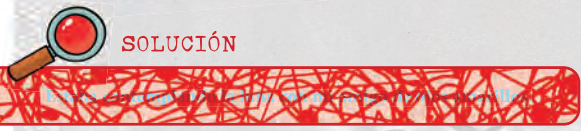
						
						
						
						
						
						

PISTA n.º 3

Anota aquí la característica que has encontrado:

.....

Es tu tercera pista. Te permitirá descartar a un sospechoso en la página 9.



SOLUCIÓN



ENIGMA N.º 4

Toby aprovecha una pequeña pausa en el salón para interrogar a los habitantes del castillo, pero al perro detective no le queda mucho sitio donde colocarse.

Ayuda a Toby a encontrar el número de la silla donde se puede sentar, teniendo en cuenta que cada mueble solo puede soportar el peso de dos perros.



PISTA n.º 4

Anota aquí en qué número debe sentarse:

Es tu cuarta pista. Te permitirá descartar a un sospechoso en la página 9.

SOLUCIÓN





ENIGMA N.º 5

Los gatos han mostrado a Toby unas gotas de sangre en el suelo... ¡No hay duda de que son los vampiros los que han dejado esas huellas en el momento de transformarse en murciélagos!

Examina tú también cada gota con tu lupa filtrante y anota tus observaciones...



¿QUÉ PALABRA
PUEDES ESCRIBIR
CON LAS LETRAS QUE
HAS VISTO EN LAS
GOTAS DE SANGRE?

SOLUCIÓN

PISTA n.º 5

Anota aquí la cifra que
has encontrado:
Es tu quinta pista. Te permitiré
descartar a un sospechoso
en la página 9.