

CON  
ACERTIJOS  
DETECTIVOSCOS

# SHERLOCK BONES

Y EL MISTERIO  
DEL MAGO



TIM COLLINS

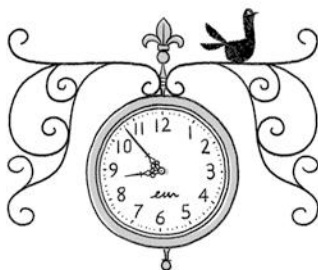
ILUSTRADO POR JOHN BIGWOOD



# SHERLOCK BONES

Y EL MISTERIO  
DEL MAGO





Título original: *Sherlock Bones and the Mystery of the Vanishing Magician*

Primera edición: marzo de 2026

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeran o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Publicado en Gran Bretaña en 2023 por Buster Books, un sello editorial de Michael O'Mara Books Limited, 9 Lion Yard, Tremadoc Road, Londres SW4 7NQ

© Buster Books, 2023

© De la traducción: Adolfo Muñoz, 2026

© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2026

Valentín Beato, 21. 28037 Madrid

[www.anayainfantilyjuvenil.es](http://www.anayainfantilyjuvenil.es)

ISBN: 978-84-143-4524-5

Depósito legal: M-25895-2025

Impreso en España - Printed in Spain



# SHERLOCK BONES

## Y EL MISTERIO DEL MAGO



Escrito por Tim Collins  
Ilustrado por John Bigwood  
Traducido por Adolfo Muñoz

ANAYA



*Con un agradecimiento especial a Henry Collins.*

TIM COLLINS

*Para George y Oliver. Porque os esperan las mayores aventuras.*

JOHN BIGWOOD

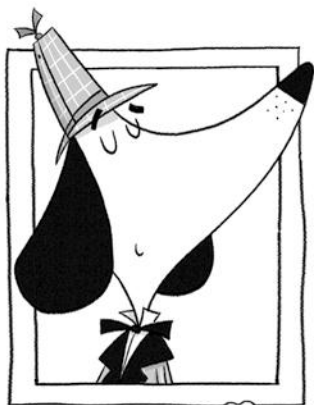


Diseñado por Derrian Bradder

Diseño de cubierta de John Bigwood

# Bienvenido

Sherlock Bones y la doctora Jane Gatson son famosos en todo el mundo por los misterios que resuelven. La doctora Gatson relata cada una de sus aventuras para que tú puedas leerlas.



## Sherlock Bones

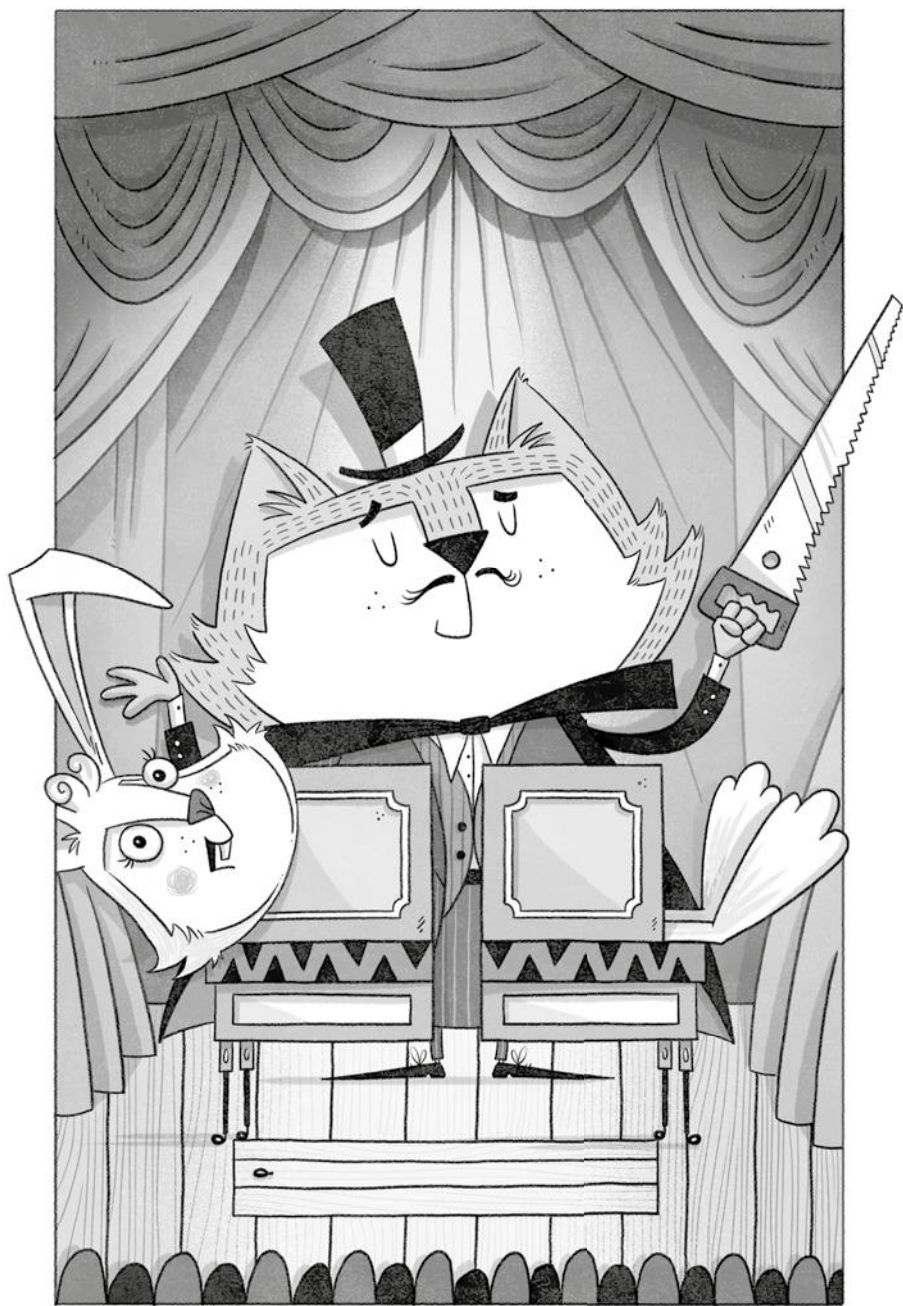
Es el mayor detective que haya conocido el mundo. Nunca se escaquea de un misterio, y resuelve todos los casos.



## Doctora Jane Gatson

Es la compañera de Sherlock Bones en su lucha contra el crimen. Está lista para saltar a la acción cada vez que aparece un sigiloso criminal.

¿Estás preparado para ayudar a Sherlock y Gatson a resolver su caso más difícil? A lo largo de esta historia, encontrarás rompecabezas con los que podrás poner a prueba tus dotes de detective. Si te estancas, encontrarás todas las respuestas al final del libro, a partir de la página 169. También puedes, si lo prefieres, disfrutar leyendo la aventura todo seguido y regresar a los rompecabezas más tarde. ¡Buena suerte!



# Capítulo primero



El gato pelirrojo sacó un serrucho, y la dentada hoja brilló a la luz. La dejó un momento suspendida por encima de la conejita, que chillaba y se retorció.

—¡La va a cortar por la mitad! —exclamé yo.

—Por supuesto —confirmó Sherlock Bones—. Y yo sé cómo se hace exactamente. Déjeme que se lo explique, doctora Gatson...

—¡No lo haga, por favor! —dije yo—. Le quitaría toda la gracia.

Llevábamos casi una hora viendo el espectáculo de magia del Gran Otto, y Sherlock me había estropeado cada uno de los trucos.

Las habilidades detectivescas de mi amigo eran formidables para resolver casos, pero me hubiera gustado que se olvidara de ellas y me dejara disfrutar del espectáculo. Habíamos estado toda la semana en Berlín, ayudando al archiduque Rover a encontrar el palo que le tiraban para que corriera a buscarlo, que era de oro. Y yo quería disfrutar un poco antes de volver a Londres.

Hasta el momento, Sherlock había adivinado que las palomas que Otto había hecho aparecer de la nada en realidad las llevaba escondidas bajo el sombrero de copa, y que la tira

de pañuelos atados unos a otros, que había surgido en una nubecita de humo, se la había sacado de la manga.

El mago serró el lateral de la caja de madera, y su ayudante, la conejita, soltó un gemido. El público ladraba o se quedaba con la boca abierta.

—Adivinar dónde está el truco es lo divertido de verdad, mi querida Gatson —dijo Sherlock—. En este caso, usted debería haberse percatado de que los pies de la conejita no se mueven.

Entonces me fijé bien, y me di cuenta de que los pies eran una imitación hecha de cartón y fieltro.

—El cuerpo real de la conejita está escondido en un compartimento secreto que se encuentra debajo de la caja —dijo Sherlock—. ¡Todo muy simple!

El serrucho serró hasta abajo, y la conejita hizo como que moría. El público maulló y gimoteó cuando el mago separó las dos mitades de la caja. Una liebre sollozó y se sonó con un pañuelo, mientras un erizo les tapaba los ojos a sus crías.

Hubo un momento de acongojado silencio, al cabo del cual la conejita abrió los ojos y sonrió. La multitud aplaudió y lanzó vítores. Otto volvió a juntar las dos mitades de la caja, y la conejita salió de una sola pieza y sin ninguna herida.

Otto sacó una silla y avanzó hasta la parte de delante del escenario. Llevaba un sombrero de copa, una pajarita grande y una elegante capa negra con fondo rojo.

*¿Cuántos pañuelos, palomas y cartas  
eres capaz de contar en este dibujo?*



—Para el siguiente número, damas y caballeros, necesitare la ayuda de uno de ustedes —dijo, juntando en una palmada sus patas de delante—. Dicho con otras palabras: estoy buscando un voluntario.

Levanté una pata. Al menos, si estaba en el escenario, Sherlock no podría estropearle el siguiente truco.

—¡Sí, señora! —dijo el mago—. Por favor, suba al escenario.

La multitud me aplaudió mientras yo subía los escalones del escenario.

—¿Y usted es...? —preguntó Otto.

—La doctora Jane Gatson —respondí.

Otto me señaló la silla, y yo me senté.

—Estoy a punto de mostrarles mi mayor habilidad —dijo Otto—. Sin duda, la más sorprendente. A continuación presenciarn ustedes el poder de la hipnosis.

Me quedé sentada, observando al público de perros salchicha, martas y sapos. Una gata negra de la primera fila había sentado a todos sus gatitos en una sola butaca, y me miraban fijamente, maullando. Sabía que todos se quedarían decepcionados cuando yo no cayera hipnotizada bajo el hechizo del mago, pero ¿qué podía hacer? Ese truco, sencillamente, no iba a funcionar conmigo.

Otto sacó de pronto un reloj que colgaba de una larga cadena de oro, y lo balanceó delante de mis bigotes.

—Concéntrese en el centro de la esfera —dijo el mago—. Dicho con otras palabras: mire al medio. Se siente usted muy relajada.

Intenté distinguir a Sherlock entre el público para ver si se estaba riendo de nosotros, pero no fui capaz de apartar los ojos del reloj.

—Le pesan los párpados, le pesan mucho —continuó Otto—. Se le cerrarán en cinco... cuatro... tres... dos... uno...

Chasqueó los dedos.

Noté que la cabeza se me inclinaba hacia delante, y se me cerraban los ojos. Intenté volver a abrirlos, porque no quería ser hipnotizada.

Haciendo un gran esfuerzo, lo conseguí. Obligué a mis párpados a separarse.

Observé el teatro a mi alrededor. Todo había cambiado.

El sitio entero estaba vacío. El Gran Otto había desaparecido, lo mismo que Sherlock y el resto del público. Bajé del escenario hasta el pasillo central.

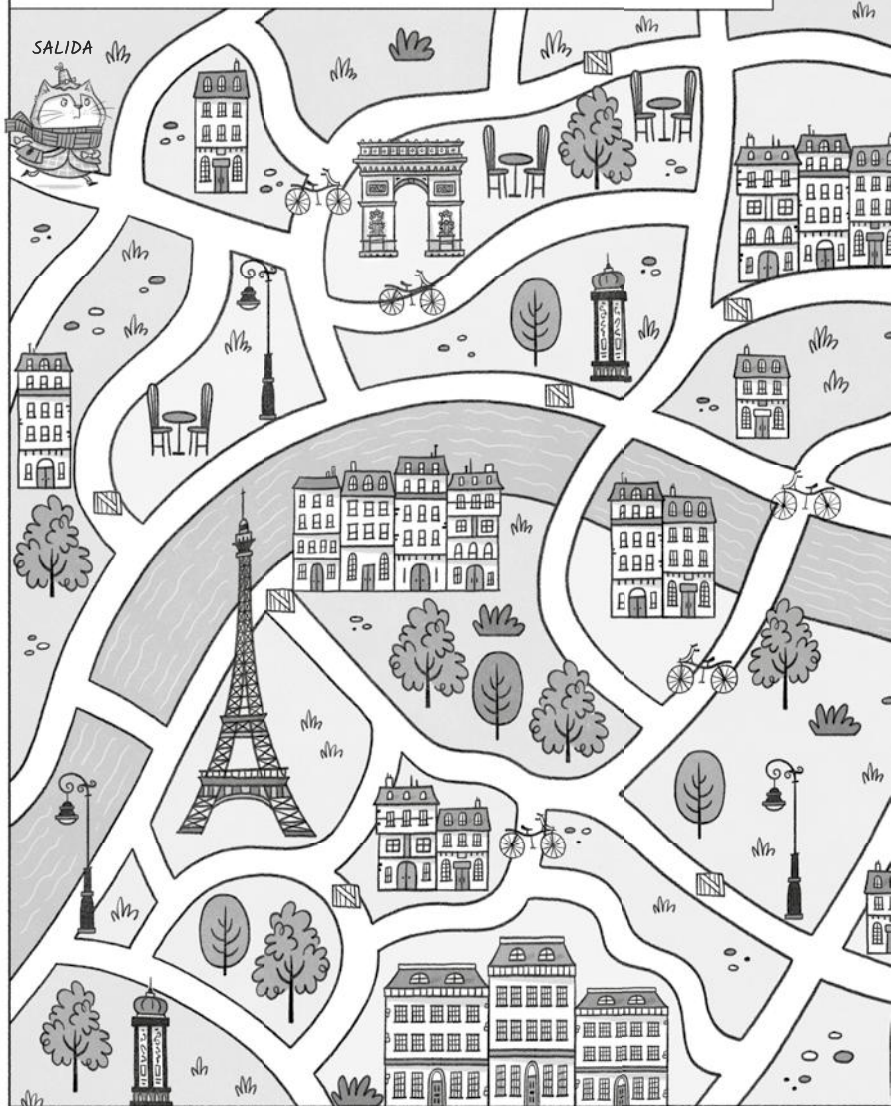
—¡Eh! —grité—. ¿No hay nadie ahí?

Levanté una pata para protegerme los ojos de las luces, y vi una silueta negra de pelo largo que salía corriendo por la puerta. Sentí que no tenía más remedio que seguirla.

Corrí hacia allí y abrí la puerta de un empujón. Entonces descubrí que me hallaba en una ciudad diferente. Habíamos estado viendo el espectáculo de magia en Berlín, pero ahora me encontraba en París: podía ver las luces de la Torre Eiffel que se elevaban por encima de la oscura calle que tenía delante de mí.

La silueta se alejaba corriendo. Se volvió para mirarme, y vi que era una lémur con grandes anillos negros alrededor de los ojos y que llevaba un vestido verde anticuado.

*¿Qué camino tendría que seguir  
Gatson para alcanzar a la lémur?  
Evita todos los obstáculos.*





Corrí a toda pastilla por la calle, más aprisa que un guepardo que se hace pis. Sabía que no tenía ninguna posibilidad de alcanzar a la lémur, pero tenía que intentarlo.

Me vi girando y metiéndome en una calle secundaria a la derecha, y cogiendo un camino sinuoso por oscuros callejones hasta un cruce con un kiosco verde de periódicos en la esquina. La lémur se acercaba por mi izquierda en aquel momento. Yo había cogido un atajo, y me alegraba mucho de ello.

Salté sobre la lémur, agarrándola por la cintura. Pero ella se escurrió entre mis brazos. Entonces me di cuenta de que lo único que tenía en las manos era su vestido y su largo pelo castaño, que resultó ser una peluca.

Estaba allí desconcertada, observando el vestido y la peluca que tenía en las manos, cuando oí un chasquido de dedos y las carcajadas de cientos de animales.

—Y ya está usted de vuelta en la sala —dijo Otto.

Abrí los ojos. Seguía en el teatro, porque nunca había salido de él. Acababa de saltar sobre un esponjoso ratoncito mecánico, y el público lo encontraba tronchante.

—¡Bravo por nuestra voluntaria, damas y caballeros! —dijo Otto dando una palmada—. Dicho con otras palabras: démosle las gracias por hacerlo tan bien.



Dejé el escenario entre fuertes aplausos. Me alegraba haber proporcionado un buen rato al público, aunque no tenía ni idea de lo que había hecho.

Sherlock me lo explicó todo en nuestro camino de regreso al hotel:

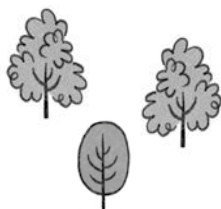
—Otto dijo que el ratón mecánico tenía que decirle a usted algo importante, y usted lo estuvo persiguiendo por todo el escenario, con una expresión muy seria. Creo que hasta el mago se sorprendió de la velocidad con la que saltó usted.

Pasamos bajo un enorme arco de piedra coronado con una estatua de un gato alado que conducía una cuadriga.

—A mí no me parecía que estuviera persiguiendo un ratón —dije—. Yo creía que estaba persiguiendo a una lémur de largo cabello castaño. ¿Cree usted que eso significará algo?

—Nada en absoluto —dijo Sherlock—. Cuando uno está hipnotizado, el cerebro le lanza simplemente imágenes al azar.

Llegamos a nuestro hotel, y el dóberman portero sonrió y se hizo a un lado para dejarnos pasar. Iba a darnos pena dejar aquel hotel de lujo para volver a nuestra desordenada caseta de perro.





Sherlock Bones, el sabueso más brillante de Barker Street, y su fiel compañera, la doctora Jane Gatson, se dirigen en un tren a París cuando otro pasajero, un famoso mago, desaparece en medio de la noche. En el tren, nadie parece saber nada sobre el mago, pero Gatson sospecha que hay gato encerrado... ¿Podrán resolver el misterio antes de que sea demasiado tarde?



En esta aventura interactiva encontrarás 28 juegos.  
¿Te atreves a enfrentarte a laberintos,  
acertijos y mensajes secretos?  
¡Conviértete en detective  
y ayúdalos a descubrir el misterio!



ANAYA

[www.anayainfantilyjuvenil.com](http://www.anayainfantilyjuvenil.com)

1578952

ISBN 978-84-143-4524-5



9 788414 345245