

UNA AVENTURA HISTÓRICA CON ENIGMAS

El misterio de Aalholm

En busca de la llave desaparecida del castillo



Para lectores curiosos de unos 7 a 11 años

El misterio de Aalholm

En busca de la llave desaparecida del castillo.

Diez capítulos de historia, cuarenta enigmas y un mensaje secreto. Para niños de unos 7 a 11 años; los más pequeños pueden leer con una persona adulta.

Adaptación de la edición danesa revisada. Los juegos de palabras, los códigos y el mensaje final se han reconstruido en español. Cada enigma contiene toda la información necesaria.

Historia e imaginación

Aalholm es un castillo danés real con una larga historia. Alfred, la sombra, las fichas de latón y nuestros encuentros con el pasado son imaginarios. Los diálogos no son citas de personajes históricos.

Las cantidades de ventanas, velas, pacientes y cajas, y los cambios de temperatura, se inventaron para los enigmas. Las tarjetas, los laberintos y los emblemas no son planos antiguos ni escudos auténticos.

Las leyendas son relatos transmitidos a lo largo del tiempo. Una historia escrita sobre un fantasma no demuestra que exista. Un túnel sin confirmar no es un túnel probado, pero tampoco necesariamente uno cuya existencia se haya descartado.

Toda la aventura ocurre en el libro. No te metas bajo un puente real, sobre el hielo ni en habitaciones cerradas. La portada es una ilustración imaginaria, no una vista exacta de Aalholm.

Diez fichas, una sola llave

La llave del archivo ha desaparecido. Alfred y tú debéis reunir diez fichas de latón en diez épocas. El último enigma de cada capítulo da una palabra e indica qué letras conservar.

Algunas fichas dan una letra y otras varias. Juntas revelan el escondite de una sola llave. Reúnes pistas, no trozos de una llave rota.

La sombra intenta borrar nombres y recuerdos. Cada enigma resuelto protege una huella y abre la siguiente parte del relato.

No puedes cambiar el pasado, pero sí ayudar a recordarlo.

Lee, resuelve y continúa

1. Lee una página de historia. Pasa la página y resuelve el enigma. Después continúa el relato.
 2. La consigna indica qué dibujar, contar, escribir o rodear. En los códigos y casillas escribe en mayúsculas sin tildes. La clave del juego usa A-Z, sin Ñ; ninguna respuesta codificada necesita Ñ.
 3. En el cuarto enigma de cada capítulo, cuenta las letras de la respuesta desde la izquierda. Ejemplo: la letra 2 de SOL es O. Copia las letras pedidas en las casillas indicadas de la página 6.
 4. Las etiquetas 3a y 3b indican la primera y la segunda casilla del capítulo 3. En la página 87, copia según esas etiquetas, no por orden de capítulos.
 5. Las pistas y las soluciones explicadas empiezan en la página 92. Lee primero la pista. Puedes pedir ayuda.
- PDF: imprime o utiliza una aplicación para dibujar. EPUB: escribe en un papel aparte; el libro no guarda respuestas escritas.

Guarda las letras que descubras

01 El castillo en el agua

Empieza en la página 7



1a

02 El tratado de la torre

Empieza en la página 15



2a



2b

03 El castillo de las reinas

Empieza en la página 23



3a

04 Los disturbios de la puerta

Empieza en la página 31



4a

05 La puerta tras el papel pintado

Empieza en la página 39



5a

06 El hielo y el registro de presos

Empieza en la página 47



6a

07 El código secreto del conde

Empieza en la página 55



7a

08 El oso y el tren real

Empieza en la página 63



8a

09 Cascos en la sala vacía

Empieza en la página 71



9a

10 El último golpe de martillo

Empieza en la página 79



10a



10b

El castillo en el agua

La lluvia azota las murallas de Aalholm. En esta historia tienes permiso para visitar el archivo antiguo. Pero un pequeño vigilante nocturno espera ante la puerta. Sus botas flotan sobre el suelo.

«Soy Alfred. Cuido los recuerdos del castillo. Alguien se ha llevado mi llave». Detrás de él, una mancha negra se desliza por un cartel. Las letras desaparecen.

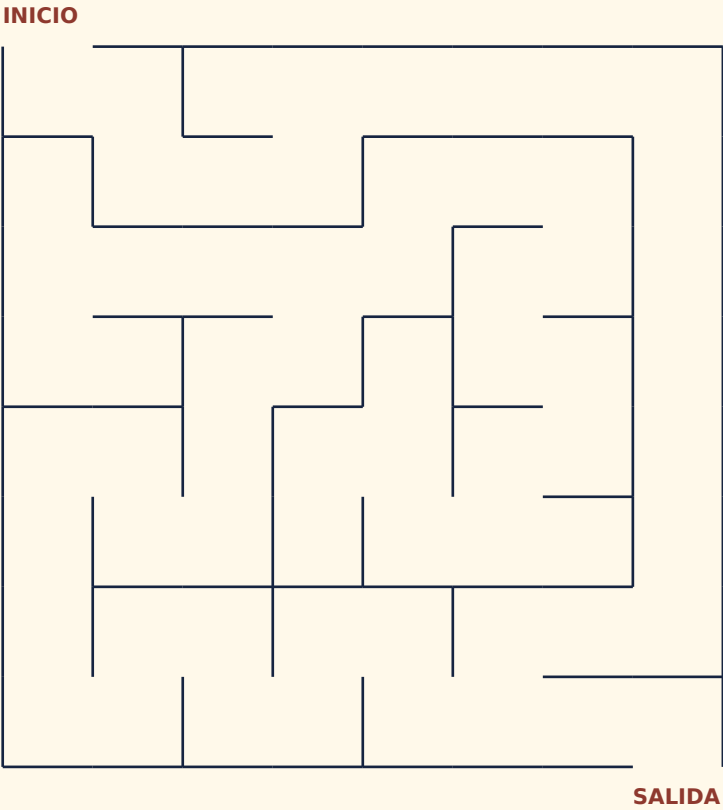
Alfred despliega un mapa. «Diez épocas, diez fichas de latón. Sus letras mostrarán el escondite. Podemos visitar recuerdos, pero no cambiar lo que ocurrió de verdad».

Aparecen pasillos imaginarios. Al fondo suenan tres golpes. «Primero, la mazmorra. ¿Nos guías?»

Página siguiente: [enigma 1 - El camino a la mazmorra.](#)

El camino a la mazmorra

Traza una línea del INICIO a la SALIDA. Sigue los pasillos sin atravesar ninguna pared.



Pistas y soluciones: página 92. Inténtalo primero.

La cadena de hierro

Sales de los pasillos dibujados. En un recuerdo, el rey depuesto Christoffer II está preso. Los eslabones de una cadena imaginaria brillan con operaciones. «Primero números, después letras», dice Alfred. «Podemos resolver el código sin cambiar el destino del rey».

Una gota atraviesa su sombrero. Se da cuenta de tu mirada. «Mantén seco el papel. A mí no me pasa nada». Guardas el mapa bajo la chaqueta.

Página siguiente: [enigma 2 - La cadena del rey](#).

La cadena del rey

Resuelve cada operación. Busca la letra de cada resultado en la clave alfabética. Lee las letras de arriba abajo.

CLAVE ALFABÉTICA · Ejemplo: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

17 + 1 =

Letra:

12 - 7 =

Letra:

75 ÷ 3 =

Letra:

TU RESPUESTA

1

2

3

Pistas y soluciones: página 92. Inténtalo primero.

La cera de la carta

La cadena libera una pista de papel. Encontráis una carta fechada en 1330. Alfred explica que una carta de ese año es una fuente importante para la historia de Aalholm. Vuestra carta de juego tiene una cuadrícula y coordenadas. La cera que cubre una inscripción solo se ablandará al leer la palabra.

La sombra se acerca. Levantas la linterna y retrocede. Alfred espera mientras encuentras por tu cuenta el camino entre las casillas.

Página siguiente: [enigma 3 - La carta de 1330](#).

La carta de 1330

Lee las coordenadas en el orden indicado. La letra indica la columna; el número, la fila. Escribe una letra por coordenada.

	A	B	C	D
1	M	F	I	Y
2	I	E	S	I
3	E	H	F	O
4	L	S	D	W

LEE EN ESTE ORDEN

B4 → A3 → A4 → A4 → D3

TU RESPUESTA

1	2	3	4	5

Pistas y soluciones: página 92. Inténtalo primero.

La adivinanza del muro

La palabra hace brillar un sello. Detrás distingues una ficha de latón. Tres frases en las piedras describen una palabra. «Usa todas las pistas», dice Alfred. «Luego guarda las letras que te pida el enigma».

La piedra está caliente bajo tu mano. Algo hace clic detrás, como una cerradura que alguien prueba. «Hay algo al otro lado», susurras. Alfred señala la adivinanza.

Página siguiente: [enigma 4 - Las piedras que hablan](#).

Las piedras que hablan

Resuelve la adivinanza. Escribe una palabra de cuatro letras.

Puedo estar construido con piedras o ladrillos.

Puedo rodear una fortaleza.

No soy una puerta, pero una puerta puede estar en mí.

TU RESPUESTA

1	2	3	4

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 2, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 1a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 92. Inténtalo primero.

El tratado de la torre

La primera ficha te calienta la mano. Copias sus letras en la tarjeta. Una línea de luz llega hasta una torre y su puerta se abre.

Dentro hay tres escribas con una caña, un carboncillo y una pluma de ganso. Conservan un acuerdo importante entre hombres poderosos: un tratado.

La sombra pasa por la mesa. Desaparecen los nombres de los documentos. «Busca al escriba del tratado», dice Alfred. «Si no, salvaremos el papel equivocado».

Tres pistas esperan junto al tintero. Las lees mientras un dedo negro avanza hacia el pergamino.

Página siguiente: enigma 5 - ¿Quién escribió el tratado?.

¿Quién escribió el tratado?

Lee las tres pistas. Rodea al escriba que redactó el tratado.

1. El tratado se escribió con la pluma de ganso.
2. Esben no utilizó ni la caña ni el carboncillo.
3. Mikkel utilizó la caña. Cada escriba tenía una herramienta distinta.

☐ MIKKEL

☐ ESBEN

☐ JENS

Pistas y soluciones: página 93. Inténtalo primero.

Un sello en tres piezas

Señalas al escriba correcto. No lo nota, pero su documento vuelve a verse con claridad. La sombra golpea la cera. El sello se rompe en piezas con 1300, 60 y 6. «Súmalas», dice Alfred. «Devuelve su año al acuerdo».

Colocas las piezas sobre la mesa. Suena una campana y los escribas levantan la cabeza. Tú sigues concentrado en el recuerdo que habéis venido a salvar.

Página siguiente: [enigma 6 - El año del sello](#).

El año del sello

El sello está roto en tres piezas numeradas. Suma los números y escribe el año sin punto.

$$1300 + 60 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 93. Inténtalo primero.

El mensajero de la puerta

El año está reconstruido. Un caballito de papel salta sobre el mapa. Debe llevar un mensaje a través de cuatro años, pero las tarjetas están mezcladas. «Solo puede avanzar en el tiempo», explica Alfred. «Empieza por el más antiguo».

El caballo golpea el suelo con impaciencia. Cuando coges una tarjeta, baja la cabeza para mirar. «Es tan curioso como tú», sonríe Alfred.

Página siguiente: enigma 7 - El mensajero del tiempo.

El mensajero del tiempo

Numera las tarjetas del 1 al 4, desde el año más antiguo al más reciente. Después escribe los años en ese orden.

1366

1359

1394

1362

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 93. Inténtalo primero.

Bajo la tapa

El caballo llega a un cofre y empuja la tapa. Dentro hay letras doradas. Son piezas de juego, no objetos históricos, pero la sombra las ha convertido en cerradura. «Busca lo que un rey lleva en la cabeza», dice Alfred. Una ficha tintinea dentro.

La tapa se levanta un poco y vuelve a caer. Apartas las letras del borde para que ninguna quede atrapada.

Página siguiente: [enigma 8 - El cofre dorado](#).

El cofre dorado

Usa las seis letras una vez cada una. Encuentra lo que un rey puede llevar en la cabeza.



TU RESPUESTA

--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 2, 5, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 2a, 2b de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 93. Inténtalo primero.

El castillo de las reinas

La segunda ficha cae en tu mano. Una puerta luminosa muestra a una reina joven. Tiene quince años cuando se casa con Christoffer de Baviera.

«Un recuerdo puede mostrar personas de una época», dice Alfred. «No significa que todo ocurriera en esta habitación». Lo entiendes: visitáis un relato, no una fotografía.

Un cuervo salta sobre un cofre. Esconde cuatro palabras entre otras letras y se marcha con una placa con un nombre.

«Primero el cofre, luego el nombre». Una cuadrícula espera en la tapa. Encontrar las palabras abrirá la siguiente puerta.

Página siguiente: [enigma 9 - Las palabras del cofre nupcial](#).

Las palabras del cofre nupcial

Busca NOVIA, ANILLO, CORTE y CASTILLO. Rodéalas. Todas se leen en horizontal de izquierda a derecha. Escribe su número de fila.

1	Z	O	N	O	V	I	A	Y	W	M
2	G	Z	D	K	Z	S	X	Z	C	A
3	G	C	A	S	T	I	L	L	O	K
4	O	T	J	L	E	P	D	G	L	R
5	F	L	L	K	O	F	Q	C	T	A
6	E	Y	O	P	X	F	Y	T	P	V
7	O	R	A	N	I	L	L	O	Y	I
8	Q	X	C	O	R	T	E	B	P	Z

NOVIA · fila: ____

ANILLO · fila: ____

CORTE · fila: ____

CASTILLO · fila: ____

Pistas y soluciones: página 94. Inténtalo primero.

Cartas en el camino

Las palabras están encontradas. Cuatro cartas reales salen volando, cada una con un nombre y un año. «La corte viajaba», explica Alfred. «Una carta emitida en Aalholm puede indicar cuándo estuvo aquí un rey». Ordena las tarjetas antes de que se las lleve el viento.

Atrapas la última carta con ambas manos. El viento tira, luego se calma. Cada fecha brilla como una pequeña puerta hacia el pasado.

Página siguiente: enigma 10 - Reyes de viaje.

Reyes de viaje

Numera las tarjetas del 1 al 4 según el año, el más antiguo primero. Escribe después los nombres de los reyes en ese orden.

1516 · Christian II

1454 · Christian I

1526 · Frederik I

1503 · El rey Hans

TU RESPUESTA

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Pistas y soluciones: página 94. Inténtalo primero.

Los emblemas perdidos

Las cartas están ordenadas y el viento se detiene. A cuatro personajes de una tarjeta les faltan sus objetos. «Los dibujé para el enigma», dice Alfred. «No son escudos familiares auténticos». Pluma, llave, corona y anillo deben encontrar a sus dueños.

Un personaje extiende una mano vacía. Lees las descripciones mientras Alfred sujeta la bandeja para que no se caiga nada.

Página siguiente: enigma 11 - Los cuatro emblemas.

Los cuatro emblemas

Lee cada descripción. Une a cada persona con su objeto. Usa cada objeto una sola vez.

El rey lleva un objeto en la cabeza.

- PLUMA

La novia lleva un objeto en el
dedo.

● ● LLAVE

El guardián abre la puerta.

CORONA

El escriba moja su herramienta en tinta.

ANILLO

Pistas y soluciones: página 94. Inténtalo primero.

El regreso del cuervo

Los objetos vuelven a su sitio. El cuervo deja caer la placa, pero sus letras están ocultas en una cuadrícula. «Ocho coordenadas dan ocho letras», dice Alfred. «Una casilla puede usarse otra vez». El nombre devolverá su reina al recuerdo.

El cuervo aletea. «Vas a recuperar tu placa», prometes. Inclina la cabeza y sigue tu lápiz con un ojo brillante.

Página siguiente: [enigma 12 - El nombre robado por el cuervo.](#)

El nombre robado por el cuervo

Lee las coordenadas de izquierda a derecha. Escribe las ocho letras del nombre. Reutiliza una casilla si se repite su coordenada.

	A	B	C	D
1	E	L	H	A
2	M	E	L	H
3	O	Q	D	T
4	R	X	A	Z

LEE EN ESTE ORDEN

C3 → A3 → A4 → A3 → D3 → C1 → B2 → C4

TU RESPUESTA

1	2	3	4	5	6	7	8

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 5, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 3a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 94. Inténtalo primero.

Los disturbios de la puerta

El nombre encontrado libera la tercera ficha. Tras la siguiente puerta se oyen gritos y campanas. Es 1533 y hay disturbios alrededor de Aalholm.

Alfred te detiene. «Esta historia es triste. El alguacil perdió la vida durante los disturbios. Era un funcionario que, entre otras tareas, cobraba tributos. Vamos a cuidar la huella de una persona, no a representar la violencia».

Una bolsa está sobre la mesa. En esta aventura contiene un código numérico. Cada número puede convertirse en letra. Levantas la linterna antes de que la sombra borre la fila.

Página siguiente: [enigma 13 - El código del alguacil](#).

El código del alguacil

Usa la clave alfabética. Lee de izquierda a derecha. La palabra nombra al funcionario al que pertenecía la bolsa.

CLAVE ALFABÉTICA · Ejemplo: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

1 12 7 21 1 3 9 12

TU RESPUESTA

1	2	3	4	5	6	7	8

Pistas y soluciones: página 95. Inténtalo primero.

Por la puerta

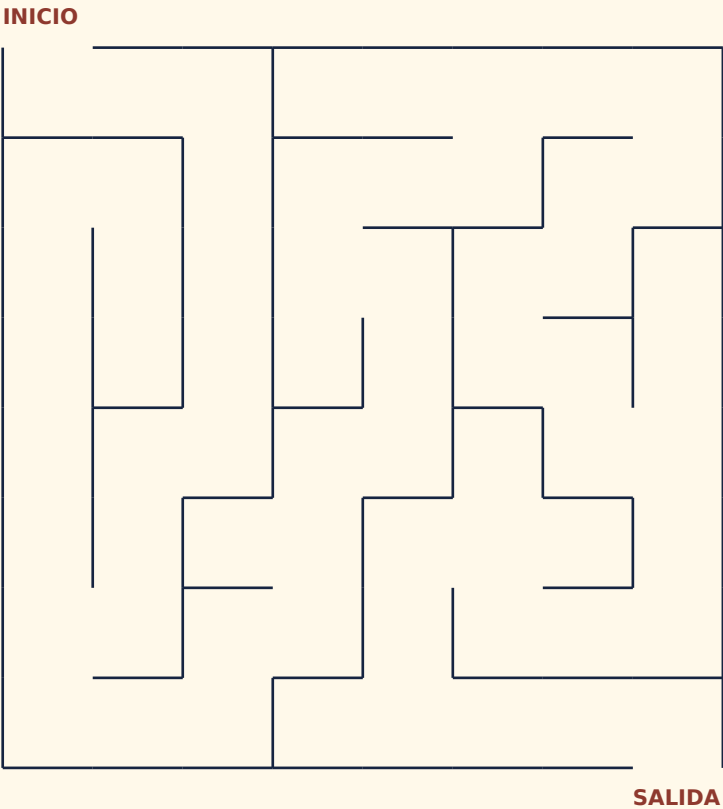
La palabra aparece sobre la bolsa. El año cambia a 1534. Los habitantes de Nysted toman Aalholm mientras el gobernador está ausente. Solo observáis un recuerdo. Alfred señala un laberinto dibujado. «Nuestro camino está en el papel, no entre los que luchan».

El ruido se aleja. Delante solo quedan líneas sobre una página. Tu dedo sigue el primer pasillo y se detiene ante una pared.

Página siguiente: enigma 14 - Por la puerta del castillo.

Por la puerta del castillo

Traza el camino del INICIO a la SALIDA. Puedes girar en los pasillos, pero no cruzar paredes.



Pistas y soluciones: página 95. Inténtalo primero.

Tres lugares posibles

Llegáis a un escritorio. Tres tarjetas preguntan dónde estaba el gobernador. Dos pistas descartan un lugar cada una. Sujetas la primera mientras Alfred sostiene la segunda. Debe quedar una sola opción.

La sombra empuja una esquina. La inmovilizas con el dedo. «No vas a mover las pistas». Alfred ilumina ambos mensajes para que puedas volver a leerlos.

Página siguiente: [enigma 15](#) - ¿Dónde estaba el gobernador?.

¿Dónde estaba el gobernador?

Solo hay tres lugares posibles. Usa ambas pistas y rodea la única opción que queda.

1. El gobernador no estaba en la ciudad.
2. El gobernador no estaba en el patio del castillo.

☐ EN LA CIUDAD

☐ EN EL PATIO

☐ DE VIAJE

Pistas y soluciones: página 95. Inténtalo primero.

Letras en la puerta

Encuentras el único lugar posible. Aparece una puerta con letras móviles. Deben completar el nombre de la Guerra del Conde. «La palabra que falta nombra el conflicto», dice Alfred. La cuarta ficha espera detrás.

La madera cruje al tocar una letra. Puedes moverlas, pero no quitar ninguna. Las reúnes en el centro e intentas oír la palabra en tu cabeza.

Página siguiente: [enigma 16 - Una palabra para el conflicto.](#)

Una palabra para el conflicto

Usa las seis letras una vez cada una. Completa el nombre del conflicto danés: la ____ del Conde.

R U R A G E

TU RESPUESTA

1	2	3	4	5	6

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 3, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 4a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 95. Inténtalo primero.

La puerta tras el papel pintado

La cuarta ficha cierra la puerta a los disturbios. En el siguiente recuerdo, un albañil se quita el sombrero. Hay andamios junto a un ala del castillo.

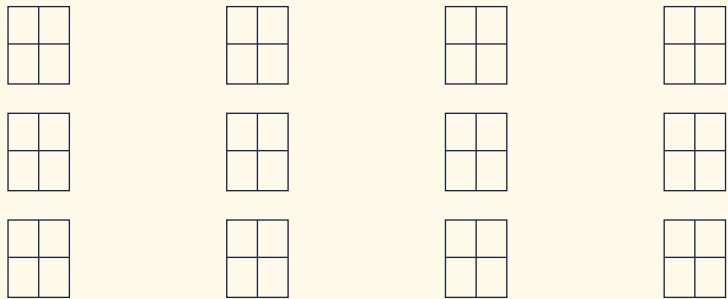
«Aquí hubo obras en la década de 1580», cuenta Alfred. «Los artesanos dejaron huellas en las paredes. Este dibujo lo he inventado para que ayudes a nuestro constructor».

El papel muestra cuatro grupos de tres ventanas. El constructor olvidó el total. Sin él, la puerta de papel no se abrirá. Sacas el lápiz mientras Alfred protege la esquina de la sombra.

Página siguiente: [enigma 17 - El dibujo del constructor](#).

El dibujo del constructor

Este plano imaginario tiene cuatro grupos de tres ventanas.
Cuenta todas las ventanas o calcula el total.



TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 96. Inténtalo primero.

Las velas de la reina

El total abre la puerta. Entráis en una habitación donde se llevan las cuentas de la casa de la reina. Alfred deja una bandeja. «Nuestro cálculo es inventado, pero había que controlar las reservas». Dos habitaciones han recibido velas. ¿Cuántas quedan?

Una pequeña llama tiembla sobre el libro de cuentas. La proteges con la mano mientras sigues los dos cambios en la cantidad de velas.

Página siguiente: [enigma 18 - Velas para la reina](#).

Velas para la reina

Hay 24 velas. Siete van a la sala y cinco a la cámara. ¿Cuántas quedan?

$$24 - 7 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} - 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 96. Inténtalo primero.

La puerta del papel rojo

Terminas las cuentas. El papel pintado rojo se despega y revela un pasadizo. «Antes de entrar, separemos lo que sabemos de los rumores», dice Alfred. La escalera existe; las historias de túneles no están probadas. Cuatro frases esperan sus etiquetas.

Ves el primer peldaño y después la oscuridad. «No ver algo no es una prueba», recuerda Alfred. Vuelves a la nota histórica.

Página siguiente: [enigma 19](#) - ¿Qué sabemos del pasadizo?.

¿Qué sabemos del pasadizo?

Lee la nota histórica. Escribe D para documentado o N para no confirmado junto a cada frase. N indica que faltan pruebas, no que se haya demostrado que sea falso.

NOTA HISTÓRICA: Se conoce la escalera de caracol oculta que pasa por el Dormitorio Rojo del Rey hacia el sótano. No está documentado ningún túnel hacia Nysted o la iglesia.

☐

Existe una escalera de caracol oculta.

☐

Existe un túnel hacia Nysted.

☐

La escalera oculta lleva hacia el sótano.

☐

Existe un túnel hacia la iglesia.

Pistas y soluciones: página 96. Inténtalo primero.

Peldaños en la oscuridad

Tus respuestas separan las leyendas de túneles del paso conocido. La puerta se abre. Los peldaños bajan dando vueltas. Una ficha espera tras unas letras en el último escalón. «Busca la palabra que nombra una serie de peldaños», dice Alfred. «Así la cerradura sabrá que has reconocido el camino».

Apoyas la tarjeta en la puerta. Las letras tiemblan como si alguien caminara detrás. «Un peldaño cada vez», susurras.

Página siguiente: [enigma 20 - El camino de peldaños](#).

El camino de peldaños

Usa las ocho letras una vez cada una. Encuentra la palabra para una serie de peldaños que permite subir o bajar.

S L A A R C E E

TU RESPUESTA

--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 1, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 5a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 96. Inténtalo primero.

El hielo y el registro de presos

La quinta ficha tintinea contra las demás. Se cierra una puerta y aparece un pasillo frío. Es 1628; la guerra ha llevado prisioneros a Aalholm.

Un libro descansa sobre un barril. «Los nombres también importan cuando la gente está cautiva», dice Alfred. «La sombra quiere borrarlos».

En esta aventura, unas coordenadas cierran la primera página. Cada una indica una casilla. Ya conoces el sistema; ahora el orden es distinto.

Alfred deja la linterna en el barril. Una puerta de hierro se cierra detrás. Para avanzar hay que encontrar la palabra del libro.

Página siguiente: [enigma 21 - Las casillas del registro.](#)

Las casillas del registro

Sigue las coordenadas en el orden indicado. Escribe una letra por casilla y lee la palabra de izquierda a derecha.

	A	B	C	D
1	I	E	W	R
2	W	Z	Z	R
3	O	O	S	O
4	N	Y	R	P

LEE EN ESTE ORDEN

D4 → D1 → A1 → C3 → A1 → A3 → A4 → B1 → D1 → A3

TU RESPUESTA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Pistas y soluciones: página 97. Inténtalo primero.

Una negativa en papel

La palabra abre el registro. El recuerdo salta a otro caso, en 1634. Una mujer ha sido condenada por brujería. El gobernador se niega a ejecutar el castigo. Alfred coloca una carta. «Lee exactamente qué rechaza. Eso no es lo mismo que lo que hace después».

Aquí nadie te juzga: solo debes comprender una carta. Alfred permanece a tu lado mientras relees la decisión.

Página siguiente: [enigma 22 - La carta al gobernador](#).

La carta al gobernador

Lee la carta. ¿Qué acción rechaza el gobernador? Rodea A, B o C.

Una orden exige ejecutar a la mujer condenada. El gobernador se niega a aplicar ese castigo. Envía su objeción.

- ☐ A · Ejecutar a la mujer.
- ☐ B · Enviar su objeción.
- ☐ C · Leer la carta.

Pistas y soluciones: página 97. Inténtalo primero.

El foso se congela

Eliges la acción correcta. La carta se pliega y surge un frío recuerdo de las guerras con Suecia de 1658. Dieciséis casillas de hielo numeradas aparecen en la tarjeta. «Solo en este enigma los números pares indican casillas seguras», dice Alfred. «Nunca juzgues así el hielo real».

Una grieta cruza el dibujo, pero termina en el borde. Tú sigues en el suelo con tu lápiz. Lo que investigas son números, no hielo.

Página siguiente: enigma 23 - Números sobre el hielo.

Números sobre el hielo

Esto es un enigma imaginario, no una regla para el hielo real. Rodea todos los números pares: 2, 4, 6, etc. ¿Cuántas casillas has rodeado?

1	6	7	2	14
2	4	3	16	12
3	9	11	13	8
4	15	1	5	10

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 97. Inténtalo primero.

La palabra de las murallas

Has contado los números pares. La tarjeta se convierte en un paso bajo la puerta del recuerdo. Unas letras nombran el lugar que ocuparon los soldados. La sombra las mezcla de nuevo, pero detrás brilla la sexta ficha. Usa cada letra una vez.

Una luz se enciende al otro lado de la puerta dibujada. No ves quién la sostiene. Espera. Las letras de la mesa bastan para seguir.

Página siguiente: enigma 24 - Las murallas que nos rodean.

Las murallas que nos rodean

Usa las nueve letras una vez cada una. Completa: Los soldados ocuparon la ____.

T A R F O L E Z A

TU RESPUESTA

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 6, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 6a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 97. Inténtalo primero.

El código secreto del conde

La sexta ficha abre la biblioteca. Estáis en los siglos de la familia Raben en Aalholm. Una pluma se mueve sobre una página.

«Otto Ludvig Raben escribió un diario durante 42 años», cuenta Alfred. «Por eso conocemos bien sus días. Otras personas dejaron muy pocas palabras».

Una tarjeta dice que, en el juego, ya habéis leído 17 años. La cantidad que falta cierra el armario de los volúmenes restantes.

Un borde negro invade el papel. «Rápido», dice Alfred. «Hay que llegar a los libros antes de que queden en blanco».

Página siguiente: [enigma 25 - Los diarios sin leer](#).

Los diarios sin leer

Los diarios abarcan 42 años. En el juego, habéis leído 17.
¿Cuántos años quedan por leer?

42 - 17 = _____

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 98. Inténtalo primero.

El libro del armario

El número abre el armario. Encuentras otro código numérico. «Lo inventamos para nuestra aventura», dice Alfred. «No es una copia del código privado real del conde». Los números forman una palabra para una maniobra secreta.

Una página se vuelve sola. La sombra tapa las cifras, pero acercas la tarjeta a la luz. Alfred coloca una pequeña piedra sobre la esquina.

Página siguiente: enigma 26 - El código adicional.

El código adicional

Este código se inventó para el libro. Descifra una palabra de siete letras que significa una maniobra secreta entre personas.

CLAVE ALFABÉTICA · Ejemplo: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

9 14 20 18 9 7 1

TU RESPUESTA

1	2	3	4	5	6	7

Pistas y soluciones: página 98. Inténtalo primero.

La sala de historia natural

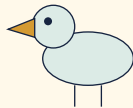
El código está leído. Detrás de la biblioteca aparecen las colecciones. Alfred habla del interés de Frederik Christian Raben por la naturaleza. En vuestro dibujo hay nueve pájaros. «Los picos son las pistas. ¿Cuántos miran a la derecha?» Un alca gigante del recuerdo muestra cómo las colecciones conservan huellas de lo que desapareció.

Miras un pájaro cada vez. La sombra salta entre ellos. «No conseguirás que cuente dos veces el mismo», le dices.

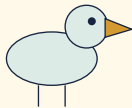
Página siguiente: [enigma 27 - Los pájaros del estante](#).

Los pájaros del estante

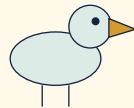
El pico indica hacia dónde mira cada pájaro. Rodea los que miran a la derecha. ¿Cuántos hay?



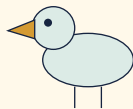
1



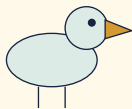
2



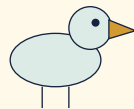
3



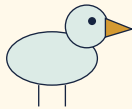
4



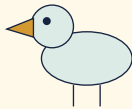
5



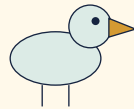
6



7



8



9

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 98. Inténtalo primero.

Un nombre de cinco letras

Cuentas los pájaros. El armario vecino se entreabre y muestra la séptima ficha. Cinco números cubren la placa. «La misma clave alfabética», dice Alfred. «Ahora leeremos el apellido». El borde del papel se oscurece.

El cajón intenta cerrarse. Alfred lo sujeta con la linterna. Tomas la placa con ambas manos. Cuando leas el nombre, el cajón podrá cerrarse tranquilo.

Página siguiente: enigma 28 - El nombre del armario.

El nombre del armario

Descifra los cinco números con la clave alfabética. Forman el apellido que aparece en el armario.

CLAVE ALFABÉTICA · Ejemplo: 3 = C

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

18 1 2 5 14

TU RESPUESTA

1 2 3 4 5

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 2, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 7a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 98. Inténtalo primero.

El oso y el tren real

La séptima ficha os lleva a 1864. Una sala está llena de camas. Aalholm se usaba como hospital militar para atender a los heridos.

«Aquí estaremos en silencio», dice Alfred. Una persona recorre las camas. En esta escena inventada hay doce pacientes. Cuatro vuelven a casa; otros dos se trasladan a otro lugar.

Hay que saber cuántos se quedan. Alfred se quita el gorro mientras cuentas.

De pronto suena un tren detrás de la puerta. No encaja con la sala. El siguiente recuerdo ya está esperando.

Página siguiente: [enigma 29 - Las camas de la sala.](#)

Las camas de la sala

En esta escena inventada hay 12 pacientes. Cuatro vuelven a casa. Otros dos se trasladan a otro lugar. ¿Cuántos se quedan?

$$12 - 4 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} - 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 99. Inténtalo primero.

El silbido tras la puerta

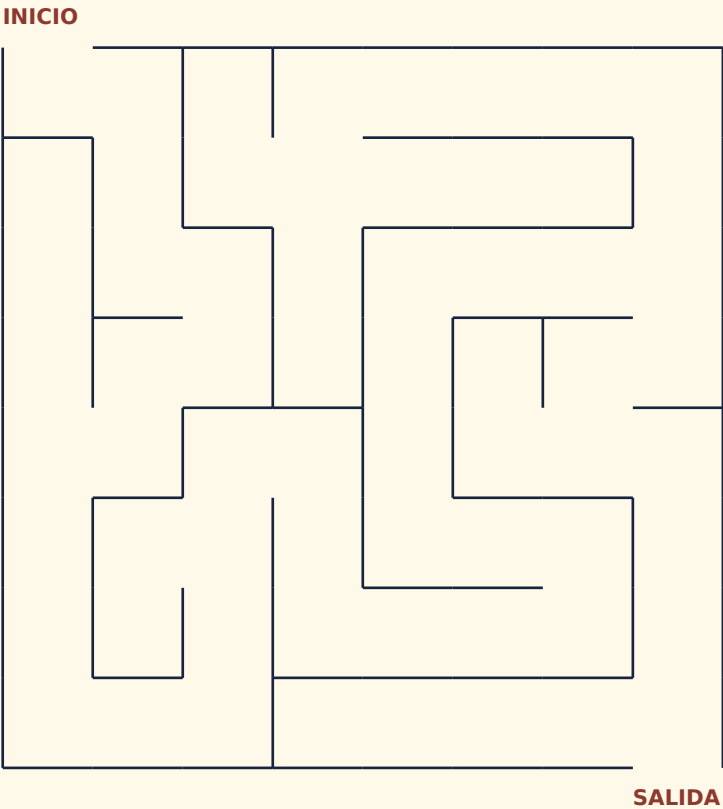
Tu respuesta ayuda a preparar las camas. Seguí el silbido hacia otro relato: el del llamado conde loco, el oso y el tren especial. «Ahora estamos dentro de una leyenda», dice Alfred. Un oso gruñe suavemente detrás. La salida está al otro lado de los pasillos dibujados.

Su silueta se mueve por el papel. «¿También estará buscando la salida?», preguntas. Alfred señala el camino sinuoso.

Página siguiente: enigma 30 - El camino junto al oso.

El camino junto al oso

Estás dentro de una leyenda. Traza una línea del INICIO a la SALIDA sin atravesar las paredes.



Pistas y soluciones: página 99. Inténtalo primero.

Tres tarjetas de visita

Guías a Alfred por el laberinto. El gruñido se convierte en el resoplido de una locomotora. El tren se detiene junto a tres años de visitas reales. «Estas fechas corresponden a visitas documentadas», dice Alfred. «Ordénalas. No todas las historias antiguas sobre invitados famosos son igual de seguras».

Las ruedas van más despacio. Cuando tocas la primera tarjeta, la locomotora responde con un pequeño soplido.

Página siguiente: [enigma 31 - Tres visitas reales](#).

Tres visitas reales

Numera las tarjetas 1, 2 y 3, empezando por el año más antiguo. Después escribe los años en orden.

☐ 1933

☐ 1906

☐ 1913

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 99. Inténtalo primero.

La puerta con letras

Las tarjetas están ordenadas. Delante hay una maqueta con muros, tejados y torres. Las letras de su puerta forman una palabra para una gran residencia de reyes. Alfred ilumina las piezas mientras las mueves. La octava ficha espera detrás.

Las ventanas están oscuras. Solo una fina raya de luz aparece en la entrada. Reúnes todas las letras mientras Alfred impide que la sombra empuje alguna lejos.

Página siguiente: [enigma 32 - La residencia de los reyes.](#)

La residencia de los reyes

Usa las siete letras una vez cada una. Encuentra una palabra para una residencia grande y lujosa de reyes.

O **L** **A** **P** **A** **I** **C**

TU RESPUESTA

--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 1, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 8a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 99. Inténtalo primero.

Cascos en la sala vacía

Al dejar la octava ficha, oyes cascos sobre tu cabeza. Miras arriba. No hay caballo, solo un techo cerrado.

«Visitamos una leyenda», explica Alfred. «La gente contaba historias de un caballo fantasma en Aalholm. Que exista el relato no demuestra que exista un fantasma».

Cinco huellas aparecen en el polvo. Algunas son oscuras; otras, blancas con contorno oscuro. Un cartel pregunta cuántas blancas hay.

Te inclinas. Cada huella brilla cuando la cuentas. La sala vacía parece contener la respiración.

Página siguiente: [enigma 33 - Huellas de cascos](#).

Huellas de cascos

Cuenta solo las huellas blancas. Tienen un contorno oscuro y un interior blanco. Escribe el número.



1



2



3



4



5

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 100. Inténtalo primero.

Cuatro relatos distintos

El número de huellas blancas hace callar los cascos. Aparece un tablero con cuatro afirmaciones. Dos hablan de fantasmas; dos, de coches y un tren que sí existieron. «Lee primero la nota histórica», dice Alfred. «No tienes que adivinar lo que pienso».

El ruido ha cesado, pero aún lo sientes. Algunas huellas pertenecen a relatos transmitidos; otras, a cosas que realmente estuvieron aquí.

Página siguiente: [enigma 34 - ¿Leyenda o historia?](#).

¿Leyenda o historia?

Usa la nota histórica. Escribe L para leyenda o H para historia documentada junto a cada frase.

NOTA HISTÓRICA: El museo de coches y el tren de vapor existieron. La Dama Blanca y el caballo fantasma son leyendas: relatos transmitidos, no fantasmas demostrados.

☐

La Dama Blanca aparece en el castillo.

☐

Aalholm tuvo un museo de coches.

☐

Un caballo fantasma atraviesa la sala.

☐

Un tren de vapor recorría el parque.

Pistas y soluciones: página 100. Inténtalo primero.

Las luces del garaje

Has separado leyenda e historia. Se encienden unos faros en un garaje. Aparece la época del museo de coches de Aalholm. En vuestro juego inventado hay que aparcar tres coches. «Todas las pistas están en la página siguiente», dice Alfred. «Empieza por el que tiene una plaza segura».

Tres rectángulos de luz caen sobre el suelo. Señalas la primera plaza. Alfred espera en la puerta y te deja hacer el plan.

Página siguiente: [enigma 35 - Los coches del garaje](#).

Los coches del garaje

Lee las tres pistas. Escribe FORD, BENTLEY y ROLLS-ROYCE en las plazas. Usa cada nombre una vez.

- 1. El Ford está en el extremo izquierdo.
- 2. El Bentley está justo al lado del Ford.
- 3. El Rolls-Royce no está en la plaza central.

IZQUIERDA	CENTRO	DERECHA

Pistas y soluciones: página 100. Inténtalo primero.

La herradura de la guantera

Los coches están colocados. La guantera del Rolls-Royce se abre. Dentro hay una herradura pequeña con letras. Los cascos regresan de la leyenda. «Forma el nombre del animal que hace ese ruido», dice Alfred. «Luego recoge las letras de la novena ficha».

La herradura descansa en tu mano. Al mover una letra suena un casco lejano. Escuchas un momento y vuelves a la palabra.

Página siguiente: enigma 36 - ¿Qué hacía aquel ruido?.

¿Qué hacía aquel ruido?

Usa las siete letras una vez cada una. Completa: En la leyenda, los cascos que suenan son los de un _____.

B L C A L O A

TU RESPUESTA

--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 3, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 9a de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 100. Inténtalo primero.

El último golpe de martillo

Nueve fichas reposan en el mapa. La última puerta baja a un sótano fresco que huele a piedra y madera vieja. Hay botellas en filas.

«Son recuerdos más recientes», dice Alfred. «Pronto se embalarán objetos y cambiarán de dueño. Si nadie conserva su historia, costará saber de dónde venían».

Un termómetro bloquea el paso. En el enigma marca trece grados. La sombra lo enfría dos grados; la linterna de Alfred lo calienta uno.

«¿En qué número acaba?» Sigues la columna antes de que la sombra la oculte.

Página siguiente: enigma 37 - El termómetro del sótano.

El termómetro del sótano

El termómetro marca 13 grados. Baja 2 grados y luego sube 1.
¿Qué marca al final?

$$13 - 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$$

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 101. Inténtalo primero.

Los carros de la subasta

El termómetro se detiene en tu número. La puerta se abre al sonido de un martillo de subasta. Los objetos encuentran nuevos dueños. En esta escena inventada hay que repartir 24 cajas entre seis carros. «La misma cantidad en cada uno», dice Alfred. «Que no quede ninguna olvidada».

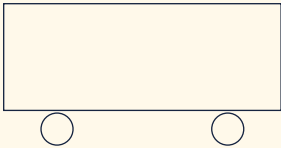
Un carro rueda y lo paras con el pie. En el juego puedes mover las cajas dibujadas sin levantar nada pesado.

Página siguiente: enigma 38 - Cajas en los carros.

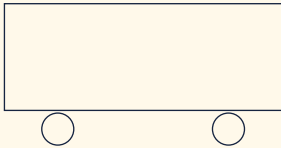
Cajas en los carros

Reparte 24 cajas por igual entre seis carros. Dibuja la misma cantidad de cajas pequeñas en cada uno. ¿Cuántas recibe cada carro?

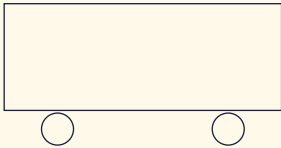
Carro 1



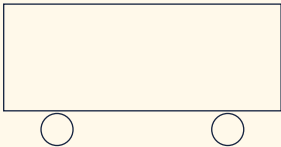
Carro 2



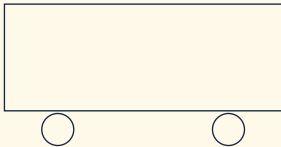
Carro 3



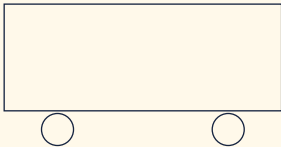
Carro 4



Carro 5



Carro 6



TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 101. Inténtalo primero.

Los años mezclados

Las cajas están repartidas. Bajo la última hay cuatro tarjetas: una subasta, tres hermanas, coches que se marchan y una nueva restauración. La sombra ha mezclado los años. «El más antiguo primero», dice Alfred. «Ya conoces la regla».

Las tarjetas ya no se escapan. La sombra es más pequeña y sus bordes tiemblan. Sigues mirando las fechas en vez de adivinar.

Página siguiente: [enigma 39 - Las últimas fechas.](#)

Las últimas fechas

Numera las tarjetas del 1 al 4, del año más antiguo al más reciente. Escribe después los años en orden.

2012 · Se venden los coches

1996 · La gran subasta

2019 · Nueva etapa de restauración

2008 · Tres hermanas continúan

TU RESPUESTA

Pistas y soluciones: página 101. Inténtalo primero.

La última ficha

Los años están en orden. La sombra intenta recuperarlos, pero pierde fuerza. «Crezco cuando nadie pregunta», susurra. Alfred levanta tu tarjeta casi llena. La última ficha espera tras las letras del oficio de quien fabrica llaves y repara cerraduras. La llave del archivo sigue desaparecida.

Pones la tarjeta junto a las letras. Solo faltan las últimas casillas. Alfred contiene la respiración, aunque no lo necesita. Esta vez eres tú quien le sonrío.

Página siguiente: [enigma 40 - La última cerradura](#).

La última cerradura

Usa las nueve letras una vez cada una. ¿Cómo se llama el profesional que fabrica llaves y arregla cerraduras? Escribe la forma masculina.

R A C R J R E O E

TU RESPUESTA

--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Cuenta las letras desde la izquierda. Toma las posiciones 2, 6, en ese orden. Copia sus letras en las casillas 10a, 10b de tu tarjeta de la página 6.

Pistas y soluciones: página 101. Inténtalo primero.

¿Dónde está la llave?

Cada casilla tiene una etiqueta, como 3a. Busca la misma etiqueta en tu tarjeta de la página 6 y copia su letra. Lee cada fila de izquierda a derecha y luego pasa a la siguiente. Las filas forman tres palabras.

--	--	--	--

9a

7a

10b

2a

--	--

4a

6a

--	--	--	--	--	--

8a

1a

5a

2b

3a

10a

Intenta leer el mensaje antes de pasar la página.

La cerradura se abre

BAJO EL PUENTE. Lees el mensaje en voz alta. Un pequeño puente de papel se levanta sobre el mapa de Alfred. «Solo aquí, en el libro», dice mientras alza la maqueta. Debajo está la llave desaparecida.

Giras la llave en la cerradura del archivo. Los nombres vuelven a los carteles. La tinta regresa a las cartas. Durante un momento, la sala se llena de pasos, plumas, trenes y motores.

La sombra se encoge. «¿Se ha ido para siempre?», preguntas. Alfred niega con la cabeza. «El olvido vuelve cuando nadie cuida las huellas. Pero esta noche has ayudado».

Guarda las diez fichas en una cajita. «La historia no es solo de reyes y grandes fechas. También es de quienes escribían, construían, trabajaban y esperaban. Ahora sabes cómo empezar a encontrarlos».

Fuera ha dejado de llover. Vuelves a casa con tu tarjeta. Una pequeña luz parpadea una vez en una ventana del castillo.

Guardián de la llave

Este diploma se concede a

por resolver 40 enigmas y ayudar a salvar los
recuerdos de Aalholm.

Fecha: _____ Firma: _____

La historia detrás del juego

El libro utiliza temas seleccionados de la colección histórica de Aalholm: cautiverio real, tratados, reyes viajeros, la Guerra del Conde, obras, la casa de una reina viuda, prisioneros de guerra, la familia Raben, colecciones, leyendas, un museo y subastas.

Los temas históricos no son lo mismo que los detalles del juego. Ningún enigma se presenta como un código medieval auténtico. Un encuentro inventado tampoco demuestra que alguien estuviera en una habitación concreta.

El oso y el tren especial se tratan como un relato transmitido. La escalera secreta conocida se distingue de la leyenda del túnel sin confirmar. Los fantasmas pertenecen a la imaginación.

La fuente es la sección histórica existente de Aalholm. Esta edición adapta el relato y los enigmas; no es una nueva investigación de archivos.

Un pequeño glosario

Fortaleza: construcción preparada para defenderse de ataques.

Alguacil: aquí, funcionario con tareas administrativas, entre ellas cobrar tributos.

Gobernador: aquí, persona que administraba un territorio en nombre del soberano.

Tratado: acuerdo formal. **Sello:** marca, a menudo en cera, que indica de quién procede un documento.

Leyenda: relato transmitido con el tiempo. **Sin confirmar:** sin pruebas firmes.

Hospital militar: lugar donde se atiende a enfermos o heridos durante una guerra.

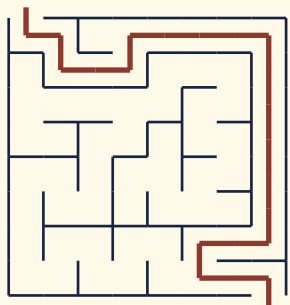
Intriga: plan secreto entre varias personas.

Coordenada: dirección de una casilla. B2 significa columna B, fila 2.

Empieza por una pista

1. El camino a la mazmorra

Pista: Un callejón sin salida obliga a volver al último cruce.



SALIDA

Solución: La línea roja une las dos aberturas.

2. La cadena del rey

Pista: Empieza por la primera operación y busca su resultado en la tabla.

Solución: REY. Los números dan R, E e Y.

3. La carta de 1330

Pista: Busca primero la columna y después la fila.

Solución: SELLO. Las casillas forman SELLO.

4. Las piedras que hablan

Pista: La palabra empieza por M.

Solución: MURO. Un muro puede ser de piedra, rodear una fortaleza y contener una puerta. 1a = U.

Empieza por una pista

5. ¿Quién escribió el tratado?

Pista: Descarta las dos herramientas que Esben no usó.

Solución: Esben no tenía caña ni carboncillo. Por tanto, tenía la pluma de ganso.

6. El año del sello

Pista: Suma primero las dos primeras piezas y luego añade 6.

Solución: $1300 + 60 = 1360$; $1360 + 6 = 1366$.

7. El mensajero del tiempo

Pista: Todos empiezan por 13. Compara las dos últimas cifras.

Solución: De arriba abajo, las tarjetas reciben 3, 1, 4, 2.

8. El cofre dorado

Pista: La palabra empieza por C.

Solución: CORONA. C O R O N A forma CORONA. $2a = O$, $2b = N$.

Empieza por una pista

9. Las palabras del cofre nupcial

Pista: Busca la primera letra y sigue hacia la derecha.

Solución: NOVIA: fila 1, columna 3; ANILLO: fila 7, columna 3; CORTE: fila 8, columna 3; CASTILLO: fila 3, columna 2.

10. Reyes de viaje

Pista: Christian I tiene el año más antiguo.

Solución: Los años son 1454, 1503, 1516, 1526. Las tarjetas reciben 3, 1, 4, 2.

11. Los cuatro emblemas

Pista: Busca el objeto que abre una cerradura.

Solución: De arriba abajo: corona, anillo, llave y pluma.

12. El nombre robado por el cuervo

Pista: La misma coordenada da siempre la misma letra.

Solución: DOROTHEA. Las casillas forman DOROTHEA. 3a = T.

Empieza por una pista

13. El código del alguacil

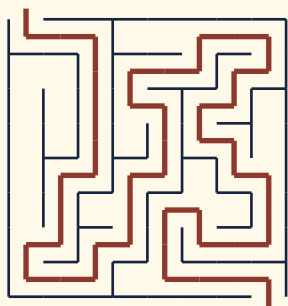
Pista: Busca el primer número en la tabla.

Solución: ALGUACIL. Los ocho números forman ALGUACIL.

14. Por la puerta del castillo

Pista: Prueba otra dirección cuando un pasillo termine.

INICIO



SALIDA

Solución: La línea roja une las dos aberturas.

15. ¿Dónde estaba el gobernador?

Pista: Tacha cada lugar que descarte una pista.

Solución: Se descartan la ciudad y el patio. Queda DE VIAJE.

16. Una palabra para el conflicto

Pista: Necesitas dos R.

Solución: GUERRA. G U E R R A forma GUERRA. 4a = E.

Empieza por una pista

17. El dibujo del constructor

Pista: Cuenta un grupo cada vez.

Solución: $3 + 3 + 3 + 3 = 12$, o $4 \times 3 = 12$.

18. Velas para la reina

Pista: Haz dos restas.

Solución: $24 - 7 = 17$; $17 - 5 = 12$.

19. ¿Qué sabemos del pasadizo?

Pista: ¿La frase trata de la escalera o de un túnel?

Solución: Se conoce la escalera. Ninguno de los dos túneles está documentado.

20. El camino de peldaños

Pista: La palabra empieza por E.

Solución: ESCALERA. E S C A L E R A forma ESCALERA. $5a = E$.

Empieza por una pista

21. Las casillas del registro

Pista: Primero va la letra de la columna, después el número de fila.

Solución: PRISIONERO. Las casillas forman PRISIONERO.

22. La carta al gobernador

Pista: Busca lo que rechaza, no lo que hace.

Solución: Se niega a ejecutar a la mujer. Sí envía su objeción.

23. Números sobre el hielo

Pista: Un número par puede dividirse en dos números enteros iguales.

Solución: Son ocho: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 y 16.

24. Las murallas que nos rodean

Pista: La palabra empieza por F.

Solución: FORTALEZA. F O R T A L E Z A forma FORTALEZA. 6a = L.

Empieza por una pista

25. Los diarios sin leer

Pista: Resta primero 10 y después 7.

Solución: $42 - 17 = 25$. Comprobación: $25 + 17 = 42$.

26. El código adicional

Pista: El mismo número representa siempre la misma letra.

Solución: INTRIGA. Los números forman INTRIGA.

27. Los pájaros del estante

Pista: Fíjate en el pico puntiagudo.

Solución: Los pájaros 2, 3, 5, 6, 7 y 9 miran a la derecha: seis pájaros.

28. El nombre del armario

Pista: La primera letra es R.

Solución: RABEN. 18, 1, 2, 5, 14 forman RABEN. $7a = A$.

Empieza por una pista

29. Las camas de la sala

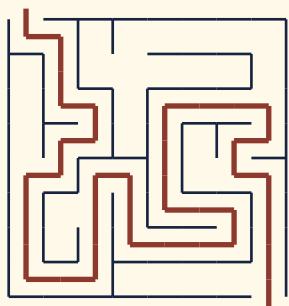
Pista: Los dos trasladados no están entre los cuatro que vuelven a casa.

Solución: $12 - 4 = 8$; $8 - 2 = 6$.

30. El camino junto al oso

Pista: Prueba a empezar por la SALIDA.

INICIO



SALIDA

Solución: La línea roja une las dos aberturas.

31. Tres visitas reales

Pista: 1906 es anterior a 1913.

Solución: De arriba abajo, las tarjetas reciben 3, 1, 2.

32. La residencia de los reyes

Pista: La palabra empieza por P.

Solución: PALACIO. P A L A C I O forma PALACIO. $8a = P$.

Empieza por una pista

33. Huellas de cascos

Pista: Mira una huella numerada cada vez.

Solución: Las huellas 2, 3 y 5 son blancas: tres huellas.

34. ¿Leyenda o historia?

Pista: Clasifica el suceso, no el hecho de que alguien lo escribiera.

Solución: Los fantasmas son leyendas. El museo y el tren están documentados.

35. Los coches del garaje

Pista: Coloca primero el Ford.

Solución: Ford ocupa la plaza 1, Bentley la 2 y Rolls-Royce la 3.

36. ¿Qué hacía aquel ruido?

Pista: La palabra empieza por C.

Solución: CABALLO. C A B A L L O forma CABALLO. 9a = B.

Empieza por una pista

37. El termómetro del sótano

Pista: Bajar significa restar; subir significa sumar.

Solución: $13 - 2 = 11$; $11 + 1 = 12$ grados.

38. Cajas en los carros

Pista: Da una caja a cada carro y vuelve a empezar.

Solución: $24 \div 6 = 4$. Seis grupos de cuatro suman 24.

39. Las últimas fechas

Pista: Un año que empieza por 19 va antes de estos que empiezan por 20.

Solución: De arriba abajo: 3, 1, 4, 2.

40. La última cerradura

Pista: La palabra empieza por CERRA.

Solución: CERRAJERO. C E R R A J E R O forma CERRAJERO. $10a = E$, $10b = J$.

La tarjeta explicada

1. MURO: $1a = U$
2. CORONA: $2a = O$, $2b = N$
3. DOROTHEA: $3a = T$
4. GUERRA: $4a = E$
5. ESCALERA: $5a = E$
6. FORTALEZA: $6a = L$
7. RABEN: $7a = A$
8. PALACIO: $8a = P$
9. CABALLO: $9a = B$
10. CERRAJERO: $10a = E$, $10b = J$

BAJO EL PUENTE. El escondite está bajo el puente de papel del relato. No es una búsqueda de tesoros real en el castillo.

Invite al niño a explicar cómo encontró la respuesta. Si leer o escribir le resulta difícil, puede responder en voz alta. La solución no cambia.

Encuentra las historias reales

Historia del castillo de Aalholm:

<https://aalholmslot.dk/slot/historie/>

Los temas incluyen la carta de 1330, el tratado de Aalholm, las cartas reales, la Guerra del Conde, las cuentas de la reina viuda, los presos, el diario del conde, las colecciones naturales, las leyendas, el museo de coches y las subastas.

Esta aventura infantil es una selección, no un resumen de todos los artículos. Compruebe las fuentes antes de presentar un relato incierto como historia demostrada.

Adaptación española, octubre de 2026. El PDF y el EPUB contienen las mismas historias, enigmas y soluciones.

Preguntas para otro día

¿Sobre qué recuerdo te gustaría saber más? Escribe o dibuja aquí.

¿Abrirás el archivo?

Una llave ha desaparecido. Una sombra borra los nombres. Diez fichas de latón están escondidas en los recuerdos de Aalholm.

Sigue a Alfred a lo largo de diez capítulos. Lee pistas, descifra códigos, encuentra caminos y reúne las letras del último mensaje.

40 enigmas · 10 capítulos · Pistas y soluciones explicadas

Una aventura histórica original con enigmas, a partir de unos siete años.