TOP
MYSTERY
10 CASOS
SECRETOS
PARA MENTES
inquietas
ANAYA

TOP
MYSTERY
10 CASOS
SECRETOS
PARA MENTES
inquietas
1

ILUSTRADO POR

EDUARDO RUBIO RINCÓN

DISEÑADO POR

ZOE BRADLEY

ESCRITO POR

GARY PANTON

CON PUZLES DE

DR GARETH MOORE

Título original: *The Ultimate Mystery Puzzle Book*

Primera edición: febrero 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 reprodujeren, plagiaren, distribuyeren 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.

PAPEL DE FIBRA CERTIFICADA

Publicado por primera vez en Reino Unido en 2025 por Buster Books, un sello de Michael O'Mara Books Limited. Lion Yard, Tremadoc Road, London SW4 7NQ
www.mombooks.com
© De las ilustraciones y maqueta: Buster Books, 2025
© De los puzles y soluciones para las páginas 11, 21, 22, 26, 27, 30, 31, 35, 43, 51, 54, 58, 69, 70, 71, 74, 92, 93, 98, 99, 107, 110, 124 y 125: Gareth Moore, 2025
© De la traducción: Daniel Renedo Alonso, 2026
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2026
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.es

ISBN: 978-84-143-5977-8
Depósito legal: M-22850-2025
Impreso en España - *Printed in Spain*

TOP
MYSTERY
10 CASOS
SECRETOS
PARA MENTES
inquietas

INTRODUCCIÓN

Eres un detective privado de primera, conocido únicamente por las iniciales D. P. Si bien tu verdadera identidad permanece en secreto, tanto tu reputación como tu destreza te preceden. Independientemente del caso, el crimen o el cliente, siempre estás a la altura de la misión.

Tras muchos años resolviendo misterios y ayudando a encarcelar delincuentes, ha llegado la hora de enfrentarte a algunos de los desafíos más duros. En tu localidad ha estallado una ola de crímenes, y crees que parte de ellos puede que estén conectados.

En las próximas páginas, encontrarás la información detallada de diez complicados casos que ni siquiera la policía ha sido capaz de resolver. En tu mano está solucionarlos, buscando pistas, descifrando códigos e investigando a los sospechosos.

Si quieres sacarle el mayor partido a cada caso, la mejor opción es que vayas resolviéndolos por orden. Puede que así descubras información extra que te ayude en la investigación.

Si te atascas, tienes todas las soluciones al final del libro, junto con una sección en la que puedes anotar lo que vayas descubriendo.

¡Buena suerte!

CASO 1

LA INVESTIGACIÓN EN EL MUSEO

PÁNICO EN EL MUSEO

El comisario del Museo Buster de Carísimas Piezas Arqueológicas te ha llamado por teléfono, histérico. ¡Han robado la pieza más valiosa! La fotografía de abajo se hizo anoche, justo antes del cierre del museo, mientras que la de la derecha es de hoy por la mañana. ¿Eres capaz de encontrar la pieza que falta?

Entre las dos imágenes hay otras cinco diferencias.
Desempolva tus dotes de detective buscándolas.

FOTOS POLICIALES

El guardia de seguridad te dice que anoche vio a alguien merodeando por la entrada del museo. ¡Puede que esta información sea crucial! Echa un vistazo a las fotos policiales de los delincuentes más conocidos de la localidad y comprueba si alguno de ellos encaja en el perfil.

El sospechoso:

- Lleva un sombrero.
- No tenía gafas.
- Tenía una mancha de tinta en la camisa.
- Tenía el pelo largo.

SOSPECHOSO 1

SOSPECHOSO 2

SOSPECHOSO 3

SOSPECHOSO 4

SOSPECHOSO 5

SOSPECHOSO 6

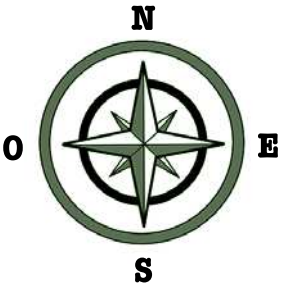
PLAN DE ACTUACIÓN

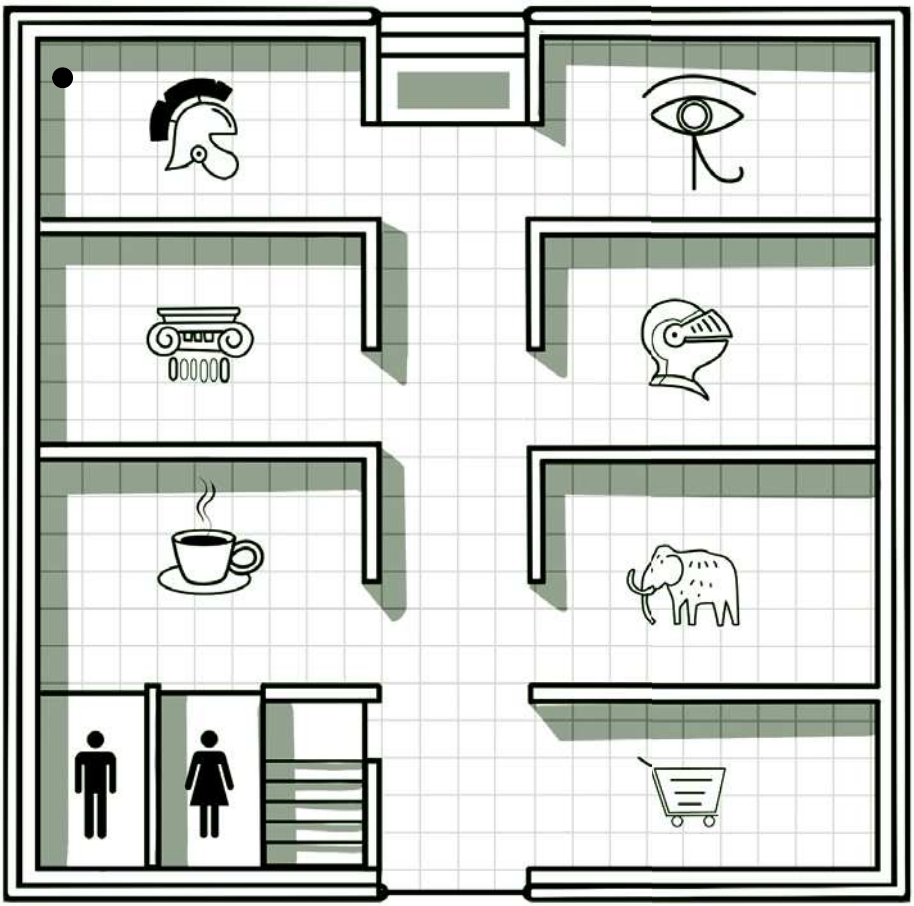
Ahora ya sabes a quién buscas y qué robó. Solo te falta dar con su paradero. Sigue las indicaciones en el plano del museo para averiguar adónde se dirigió a continuación el sospechoso.

INDICACIONES

1. Empieza en el cuadrado superior izquierdo (donde está el punto), en la sala de los romanos, y camina tres pasos en dirección sur.
2. Da once pasos al este.
3. Ahora corre quince al sur.
4. Por último, muévete cuatro espacios al oeste.

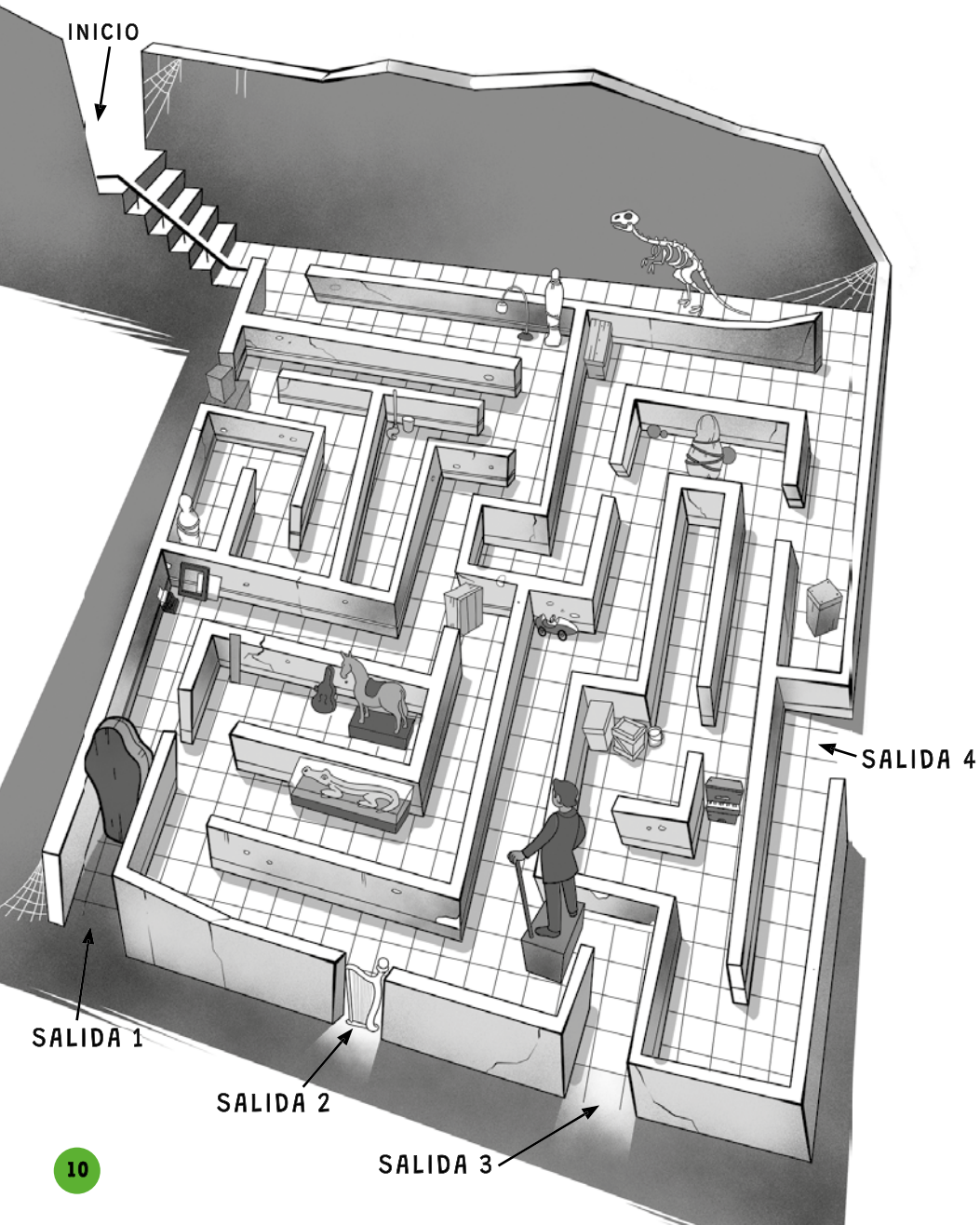
¿Dónde has acabado?





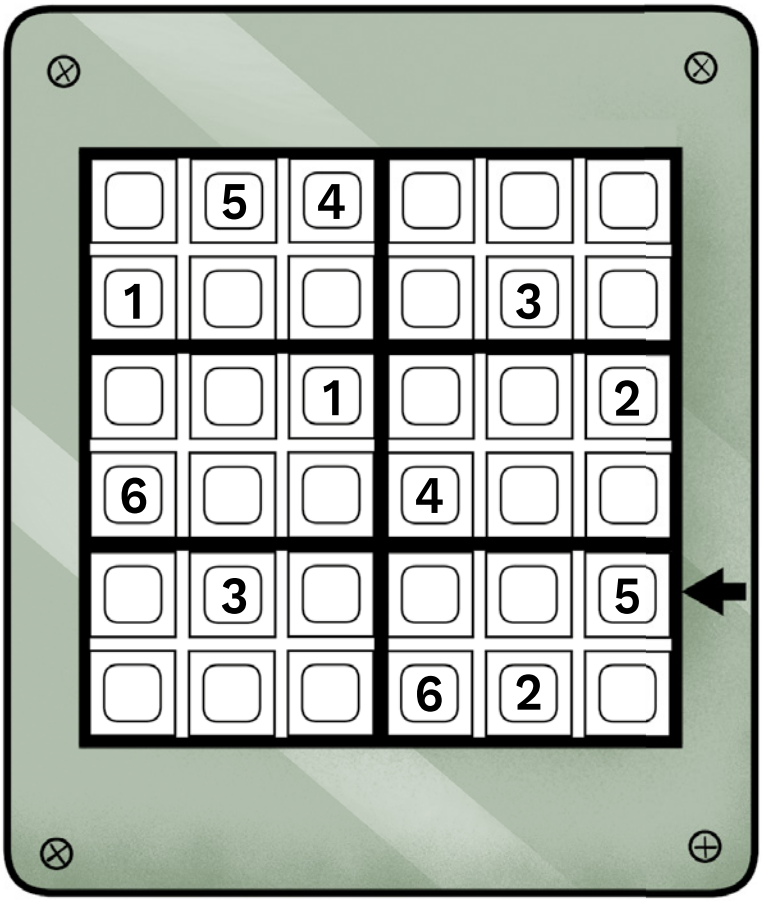
BAJO TIERRA

El ladrón debió de huir por el sótano, a través de la red de túneles subterráneos del museo. Existen cuatro posibles salidas, pero solo pudo usar una de ellas. ¿Eres capaz de averiguar cuál?



DESCIFRADOR DE CÓDIGOS

Has encontrado la salida correcta, pero ¡está cerrada! En la pared hay un teclado, con una flecha que señala a la quinta de las filas empezando por arriba. Los números de esa línea deben ser el código que abra la puerta, pero ¿cuáles son? Resuelve la cuadrícula del sudoku para averiguarlo.



¿CÓMO SE RESUELVE?

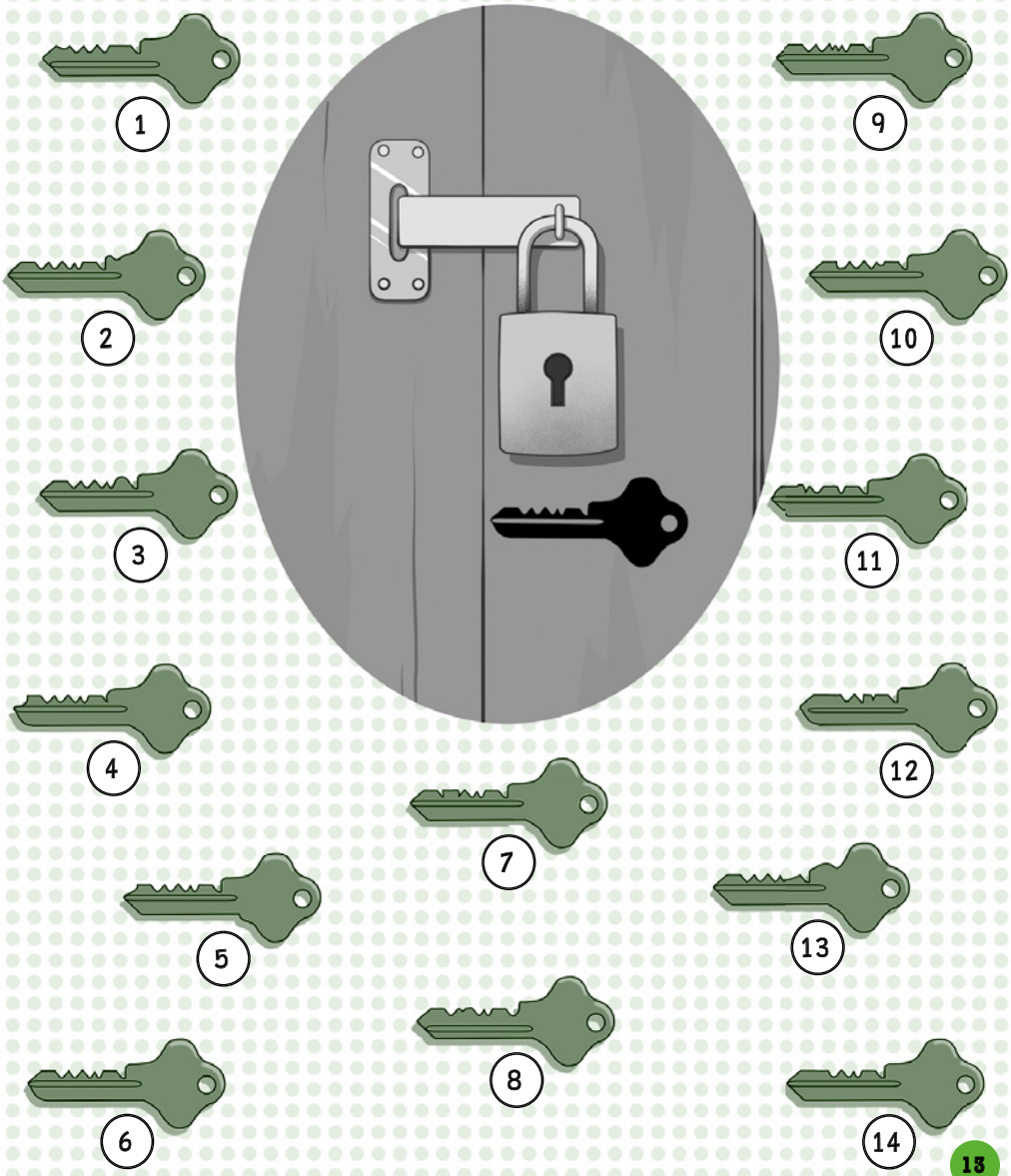
Escribe un número del 1 al 6 en cada cuadrado vacío de forma que ningún dígito se repita en ninguna fila, columna o área de 3 × 2.

SIGUE LAS HUELLAS

Cuando abres la puerta, te hallas en un callejón, en la parte posterior del museo. Miras a tu alrededor en busca de pistas y lo que ves son bastantes huellas, pero un solo rastro de pisadas iguales. ¿Puedes dar con el rastro y seguirlo? Empieza en la fila superior y encuentra el camino de huellas idénticas que te permita llegar hasta abajo del todo. Puedes moverte hacia arriba, hacia abajo, a izquierda y derecha, pero no en diagonal.

EL PROBLEMA DE LA LLAVE

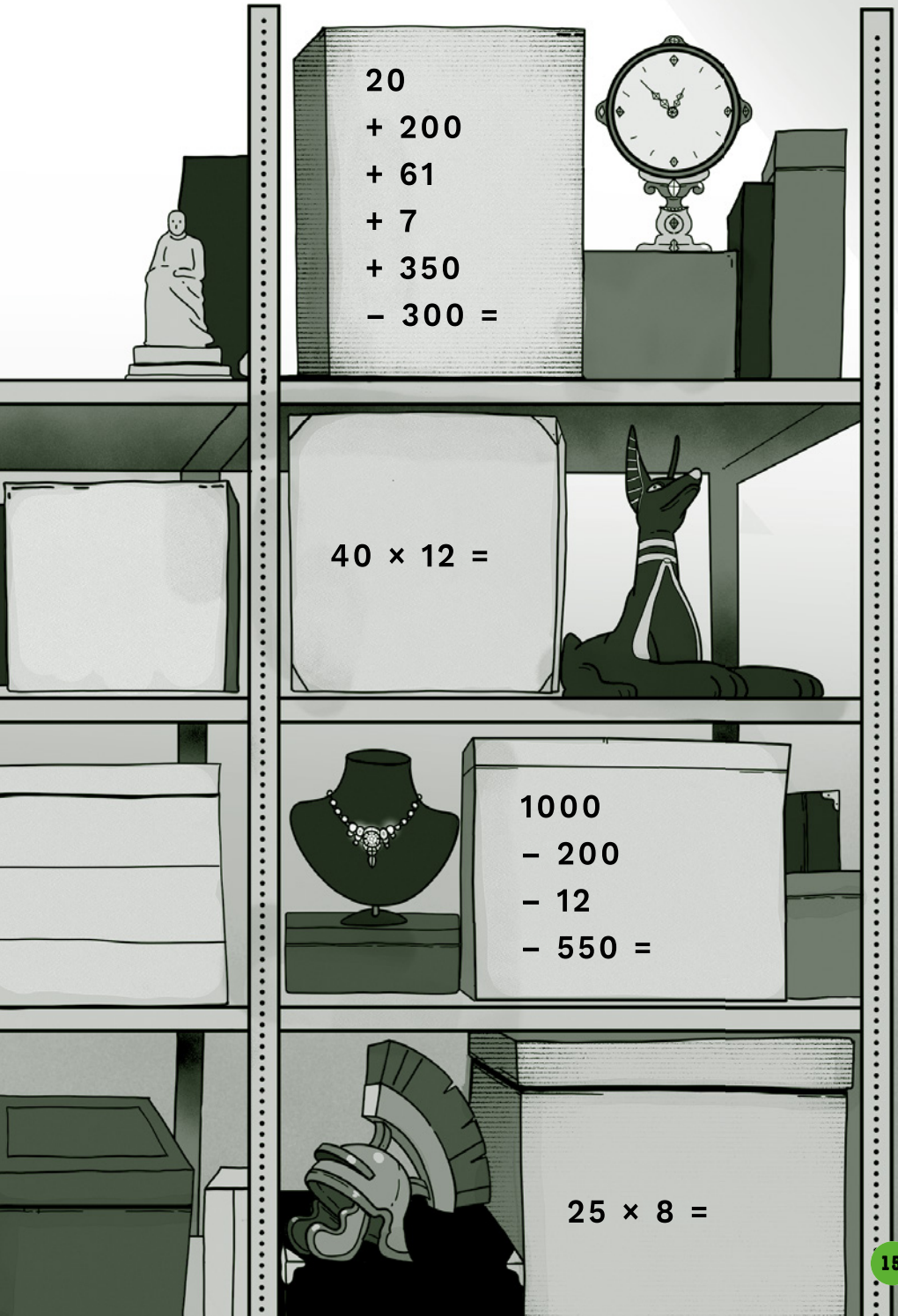
El rastro de pisadas te ha llevado hasta un viejo almacén. En la puerta hay un gran candado, pero por fortuna, como el as que eres, no sales de casa sin un juego especial de llaves que abre muchas cerraduras. Busca entre ellas la que tenga un contorno que coincida para así poder entrar.



EL ALIJO

Dentro del almacén, encuentras la pieza que buscabas y, además, muchos otros objetos robados. Da la sensación de que alguien planea venderlos en el mercado negro, y se ha dedicado a hacer sumas para calcular lo rico que será.

¿Qué objeto es el de mayor valor? Haz los cálculos que acompañan a cada uno para averiguarlo. Aquel objeto con el resultado más elevado es el de mayor valor económico.


20
+ 200
+ 61
+ 7
+ 350
– 300 =
40 × 12 =
1000
– 200
– 12
– 550 =
25 × 8 =

DA CON LA GUARIDA

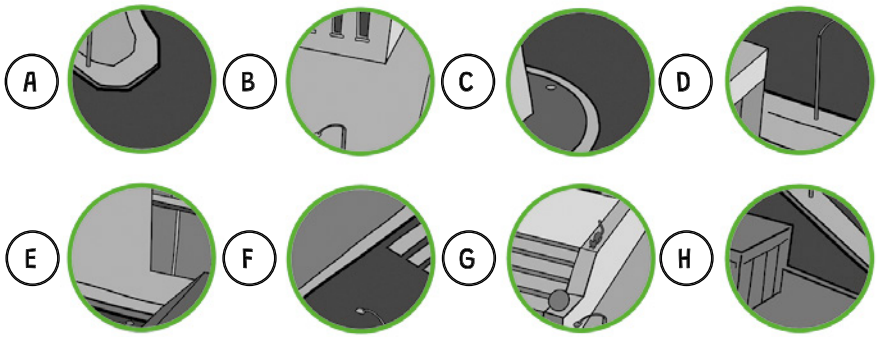
¡Enhorabuena! Has recuperado la posesión más preciada del museo y un botín de objetos robados con el que acompañarla. Solo queda un cabo suelto: ¿dónde se esconde el sospechoso? Traza una línea recta entre los símbolos iguales. La guarida del sospechoso será la casa que está fuera de las líneas. La policía la rodeará en un santiamén. ¡Buen trabajo!

CASO 2

EL ATAQUE INFORMÁTICO

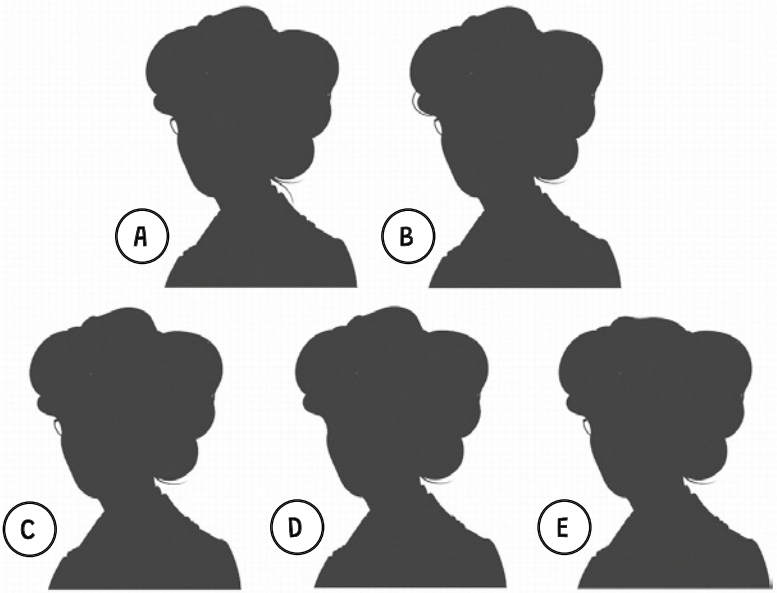
¡APAGÓN!

¡Vaya! Ha habido un corte de electricidad en toda la ciudad y las calles se han quedado completamente a oscuras. Los trabajadores del ayuntamiento sospechan que se trata de un acto criminal y te han pedido que acudas lo antes posible, pero… ¡no se ve nada! Averigua dónde encaja cada una de las partes del mapa para poder llegar a salvo a tu próxima misión.


A
B
C
D
E
F
G
H

OBSERVA LAS SOMBRAS

Has conseguido llegar al ayuntamiento. Te diriges a la oficina de la alcaldesa Griffin para que te explique qué está ocurriendo, pero como se ve tan poco, no logras encontrarla. Observa las siluetas y compáralas con la foto de la alcaldesa. ¿Eres capaz de averiguar cuál de ellas es su sombra?

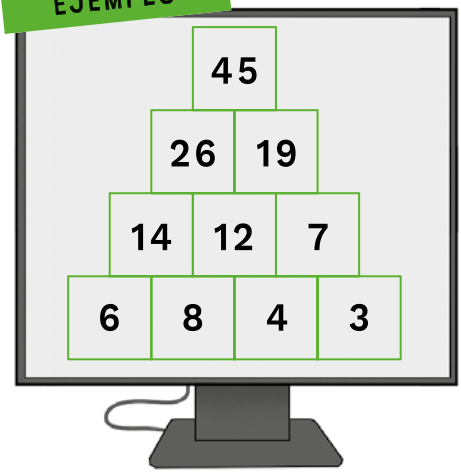


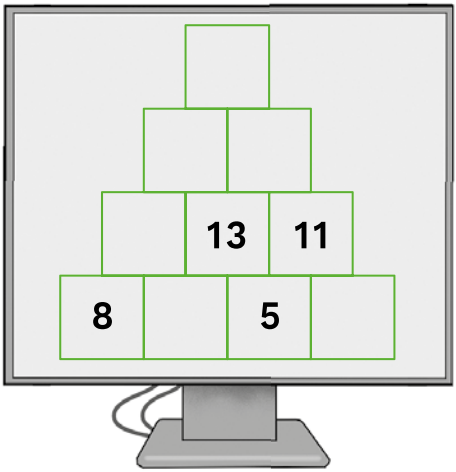
FALLO INFORMÁTICO

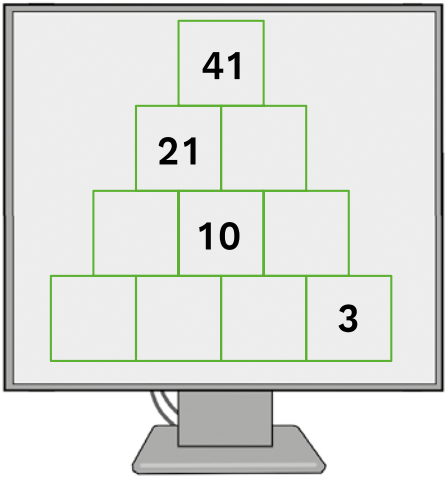
La alcaldesa Griffin te explica que la red informática del ayuntamiento se ha caído y nadie consigue conectarse iniciando sesión. En las pantallas de los diferentes ordenadores aparece una pirámide de bloques; algunos contienen números y otros están vacíos. ¿Eres capaz de rellenar los bloques vacíos para poder volver a entrar en la red?

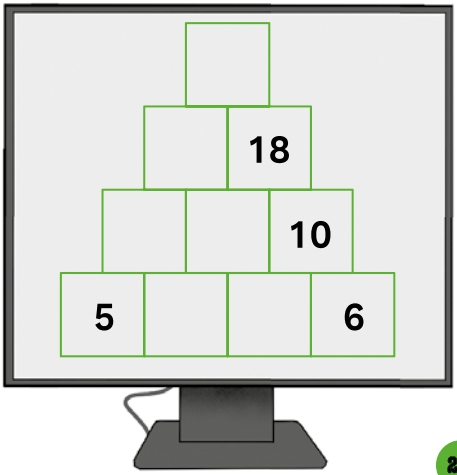
Cada cuadrado ha de contener la suma de los dos cuadrados inferiores. Un trabajador de la alcaldesa ya ha resuelto la primera pirámide.

EJEMPLO









TOP SECRET

CÓDIGOS SECRETOS, LABERINTOS SOSPECHOSOS

Y UNA BANDA CRIMINAL TE ESPERAN EN TOP MYSTERY.

¿ACEPTAS EL RETO?

¡Conviértete en el mejor detective de la ciudad! En Top Mystery tú eres el detective, un investigador privado que debe resolver robos, desapariciones y enigmas de todo tipo. Cada caso es un reto lleno de acertijos, códigos secretos y pistas ocultas. Pero cuidado: una peligrosa banda criminal está detrás de muchos misterios... ¿Serás capaz de descubrir la verdad antes de que sea demasiado tarde?

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com

ISBN 978-84-143-5977-8
1578981
9 788414 359778