

# SHERLOCK HOLMES ESCAPE BOOK

für Fortgeschrittene –  
Sprachniveau B1

Spielend Englisch lernen

GILLES SAINT-MARTIN

Anaconda

Die Originalausgabe erschien in der Reihe »Sherlock and Watson Escape Books« unter dem Titel »Sherlock and Watson Escape Book – De la 4e à la 3e« 2020 in Paris.

Realisation der Originalausgabe

Projektleitung : Carine Girac-Marinier

Lektorat: Ella-Méi Tabernero Chaudet

Kontrolle des englischen Texts : Martyn Back

Kontrolle der Spiele: Sophie Petitprêtre

Art Director: Uli Meindl

Gestaltung: Sophie Rivoire

Satz und Layout: SKGD-Création

© Larousse 2020



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung

© 2022 by Anaconda Verlag, einem Unternehmen der

Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München

Alle Rechte vorbehalten.

Illustrationen: © Shutterstock, © Musée d'Orsay, Bequest of Comte Isaac de Camondo (S. 15), © National Gallery (S. 15, 18 und 64), © Art Institute of Chicago, Mr. and Mrs. Martin A. Ryerson Collection (S. 15), © British Library (S. 47 und 72)

Umschlaggestaltung: dyadesign, [www.dya.de](http://www.dya.de)

Übersetzung und Anpassung des französischen Originals: Jochen Veit

Satz: Achim Münster, Overath

Layout unter Verwendung der Schrift «Cardenio Modern»

von Nils Cordes, [www.nilscordes.com](http://www.nilscordes.com)

Druck und Bindung: Alföldi, Debrecen

Printed in Hungary

ISBN 978-3-7306-1105-0

[www.anacondaverlag.de](http://www.anacondaverlag.de)

# VORWORT



Du bist Sherlock Holmes, der berühmte britische Detektiv des 19. Jahrhunderts. Allein oder mit deinem Freund Doktor Watson hilfst du Inspector Lestrade und Scotland Yard dabei, alle möglichen Arten von Verbrechen zu vereiteln, insbesondere jene, die dein größter Widersacher, Professor Moriarty, geplant hat. Deine liebsten Waffen sind Logik und Schlussfolgerungen.

In diesem Buch wirst du drei Escape-Spiele lösen müssen, eines nach dem anderen. So wird es dir gelingen, Moriarty davon abzuhalten, sein nächstes Verbrechen zu begehen. Am Ende eines jeden Escape-Spiels wirst du die Antwort zu einer der drei fundamentalen Fragen erhalten: Wo, wann und was. Die Rätsel sind auf Englisch geschrieben und orientieren sich an Grammatik und Vokabeln aus der Schule. Dieses Abenteuer wird dir die Möglichkeit geben, zu üben und dabei Spaß zu haben.

Wenn du nicht weiterkommst oder du deine Antworten überprüfen willst, kannst du die Lösungen am Ende des Buchs benutzen. Dort findest du ebenfalls knifflige Vokabeln, die im Fließtext fett geschrieben sind.

*You are Sherlock Holmes, the famous nineteenth-century British detective. Alone or with your friend Doctor Watson, you help Inspector Lestrade and Scotland Yard to foil all kinds of crimes, especially those planned by your main adversary, Professor Moriarty. Your favourite **weapons** are logic and deduction.*

*In this book, you will have to solve three escape games one by one. This will allow you to prevent Moriarty from committing his next crime. At the end of each escape game, you will get the answer to one of three fundamental questions: Where?, When?, and What?*

*The puzzles are written in English and contain grammar and vocabulary that you learn at school. This adventure will give you an opportunity to revise while having fun.*

*If you get stuck, or if you want to check your answers, feel free to check the solutions at the end of the book.*

**GOOD LUCK, SHERLOCK HOLMES!**

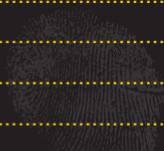


# INHALT

## BUCKINGHAM PALACE

P. 6

|                 |    |
|-----------------|----|
| PUZZLE 1 .....  | 8  |
| PUZZLE 2 .....  | 9  |
| PUZZLE 3 .....  | 10 |
| PUZZLE 4 .....  | 12 |
| PUZZLE 5 .....  | 14 |
| PUZZLE 6 .....  | 15 |
| PUZZLE 7 .....  | 16 |
| PUZZLE 8 .....  | 18 |
| PUZZLE 9 .....  | 20 |
| PUZZLE 10 ..... | 22 |



## ESCAPE WITH EVIDENCE 1: "WHERE"

P. 24

## PICCADILLY CIRCUS

P. 26

|                |    |
|----------------|----|
| PUZZLE 1 ..... | 28 |
| PUZZLE 2 ..... | 30 |
| PUZZLE 3 ..... | 31 |
| PUZZLE 4 ..... | 32 |
| PUZZLE 5 ..... | 34 |
| PUZZLE 6 ..... | 35 |
| PUZZLE 7 ..... | 36 |
| PUZZLE 8 ..... | 38 |

## ESCAPE WITH EVIDENCE 2: "WHEN"

P. 40