

Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



**ATRAPADO...
¡DENTRO DE MI CASA!**

DESTINO



Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



**ATRAPADO...
¡DENTRO DE MI CASA!**

DESTINO

El nombre de Geronimo Stilton y todos los personajes y detalles relacionados con él son *copyright*, marca registrada y licencia exclusiva de Atlantyca S.p.A. Todos los derechos reservados. Se protegen los derechos morales del autor.

Textos de Geronimo Stilton

Ilustración de cubierta de Alessandro Muscillo (dibujo) y Christian Aliprandi (color)

Dirección artística de Iacopo Bruno

Diseño gráfico de Pietro Piscitelli / theWorldofDOT

Ilustraciones interiores de Archivo Piemme

Proyecto gráfico y compaginación de Michela Battaglin

Idea original de Elisabetta Dami

Título original: *In trappola... dentro casa mia!*

© de la traducción: Miguel García, 2020

Destino Infantil & Juvenil

infoinfantilyjuvenil@planeta.es

www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com

www.planetadelibros.com

Editado por Editorial Planeta, S. A.

© Atlantyca S.p.A. – via Leopardi 8, 20123 Milán, Italia – foreignrights@atlantyca.it

© 2019 de la edición en italiano: Mondadori Libri S.p.A. de PIEMME

www.geronimostilton.com

© 2020 de la edición en lengua española: Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Derechos internacionales © Atlantyca S.p.A., Via Leopardi 8, 20123 Milán – Italia

foreignrights@atlantyca.it / www.atlantyca.com

Del formato “Escape” © 2019 Glénat Editions

Primera edición: marzo de 2020

ISBN: 978-84-08-22233-0

Depósito legal: B. 2.541-2020

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Arts. 270 y siguientes del Código Penal).

Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Para más información, dirijase a Atlantyca S.p.A., Via Leopardi 8, 20123 Milán, Italia - foreignrights@atlantyca.it - www.atlantyca.com

Stilton es el nombre de un famoso queso inglés. Es una marca registrada de la Asociación de Fabricantes de Queso Stilton. Para más información www.stiltoncheese.com

¡SOCORRO, ESTOY ENCERRADO!

Por mil quesos de bola, esta vez he acabado metido en un buen **LÍO** y para salir de él... ¡necesito ayuda!

Pero, disculpadme, todavía no me he presentado: mi nombre es Stilton, Geronimo Stilton, y soy el director de *El Eco del Roedor*, ¡el **periódico** más famoso de la Isla de los Ratonés!

Anoche volví a casa después de un día superrratónico en la Feria del Libro de Ratonía; estaba cansadísimo y me acosté enseguida. Me **DORMÍ** al instante, pero esta mañana... ¡sorpresa!

La ventana de mi habitación está obstruida con una reja de metal y también las demás salidas de mi casa parecen **ENREJADAS**. Chillíí, ¿qué puede haber ocurrido?



¡Pues claro, ahora lo entiendo! Mientras estaba en la **FERIA**, mi primo Trampita debió de programar el S. S. S., el SuperSistema de Seguridad creado por el profesor Voltio, mi amigo **inventor**. Él dice que, gracias a esta nueva alarma, mi casa será más segura... ¡Y lo es incluso demasiado, porque ya ni puedo salir!

El sistema de alarma debe de haberse activado mientras dormía, y ha obstruido puertas y ventanas. Pero dentro de una hora tengo que ir a una **REUNIÓN** importantísima en la redacción de *El Eco del Roedor*. Como me retrase aunque sea un solo minuto... ¡el abuelo Torcuato me albondigará! ¡Glub!

¿Quieres ayudarme a salir de este lío?

¡Lee las instrucciones y sígueme en esta aventura!

¿CÓMO ESTÁ HECHO ESTE LIBRO?

OBJETIVO de la misión:

Explorar la casa de Geronimo y encontrar la manera de salir.

NIVELES de juego:

NIVEL 1: Exploración del primer piso.

NIVEL 2: Exploración de toda la casa.

Cada nivel está dividido en cuatro SECCIONES:

AVENTURA

ACCIONES

INVENTARIO

AGENDA



CÓMO SE LEE

Para ayudar a Geronimo a salir, tendrás que **ir de una habitación a otra de su casa**. Esto significa que no leerás las páginas del libro por orden, es decir, desde el principio hasta el final, sino que **pasarás de una sección a otra**, por lo que irás adelante o atrás dejándote guiar por las pistas que encuentres en cada página.



En cada nivel empezarás por la sección **AVENTURA**. Lee el texto de la primera habitación. Al final encontrarás el recuadro «¿Y AHORA?» con las instrucciones para proseguir. Podrás:

- **ir a otra habitación**, comunicada con aquella en la que te encuentras o indicada en el recuadro de las opciones (para orientarte, utiliza el **PLANO**);
- **usar los objetos** que te vayas topando en el recorrido, para esto debes consultar la sección **ACCIONES**;
- **hacer una llamada** a los amigos para pedir ayuda recurriendo a la **AGENDA**.

Puedes encontrar el **PLANO** de cada nivel al principio de la sección **AVENTURA** (pág. 6 y pág. 40) y en las solapas de la cubierta.

En la sección **AGENDA** de cada nivel (pág. 32 y pág. 92) puedes elegir a quién llamar por teléfono para que te aconseje.

En la sección **ACCIONES** de cada nivel (pág. 16 y pág. 72) hay una tabla que te ayudará a combinar los objetos (las tienes también en las solapas de la cubierta). Puedes consultar la lista de los objetos en la sección **INVENTARIO** de cada nivel (pág. 30 y pág. 90).



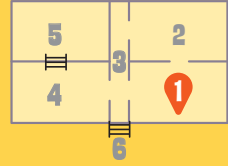
AVENTURA NIVEL 1

PLANO DEL PRIMER PISO





HABITACIÓN DE GERONIMO



¡Uf, la ventana de mi habitación está obstruida con una reja metálica imposible de abrir!

Y del pasillo viene un extraño zumbido...

—¡BZZzzzz!

¡Brrr, qué canguelo! Voy ahora mismo a ver qué ocurre.

Pero antes de que dé ni un solo paso:

—¡BZZzzzz! ¡Atención! ¡Sistema de seguridad activado! ¡BZZzzzz!

¡Chillííí! ¡Qué canguelo felino!

¡¿De quién será esa vocecita metálica?!

—¿Quién eres? —trato de saber.

—¡BZZzzzz! ¡Vaya pregunta! ¡Soy la inteligencia artificial programada por el profesor Voltio! —responde la voz.

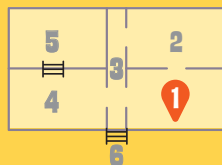
¡Pues claro! ¡Ha hablado él, el S. S. S., el SuperSistema de Seguridad! Quizá, si se lo pido amablemente, la alarma se desactivará y me dejará ir al trabajo...

—Mi estimadísimo S. S. S. —le digo—, ¿puedes dejarme salir de aquí?

—¡BZZzzzz! ¡Negativo! ¡Eres un intruso! Salir sin la tarjeta magnética es imposible. ¡BZZzzzz!

—¡¿Intruso yo?! ¡¿Cómo que intruso?! ¡Esta es mi casa!





YOYÓ

¡**Por mil quesos de bola**, yo no tengo ninguna tarjeta magnética! Pero quizá en mi habitación haya algún objeto útil...

En el suelo encuentro el **yo-yó** de mi sobrino Benjamín. ¡Lo ha dejado tirado por ahí!

Voy a recogerlo, pero... ¡piso un **destornillador** con la pata! ¿De dónde habrá salido? ¿Se lo habrá olvidado aquí Voltio?



DESTORNILLADOR

En el suelo está también mi **almohada**, seguro que se habrá caído de



ALMOHADA

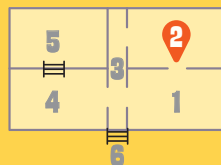
la **cama** mientras yo dormía. Y sobre la mesilla hay una bolsa de **galletitas de queso**. ¡Por la cola despeluchada del Gato con Botas, qué desorden!

Bueno, dentro de poco tendré que quitarme el pijama y vestirme.



- ¿QUIERES ELEGIR UNA COMBINACIÓN DE OBJETOS?**
Consulta la tabla de ACCIONES de la pág. 17
- ¿QUIERES HACER UNA LLAMADA?**
Consulta la AGENDA de la pág. 32
- ¿QUIERES CAMBIAR DE HABITACIÓN?**
Para explorar el BAÑO, vete a la pág. 9
Para explorar el PASILLO, vete a la pág. 10

2 BAÑO



En el baño todo parece tranquilo, pero ¡también aquí la ventana está obstruida con una megarreja de hierro! ¡Chillíí! Toco los barrotes, pero entonces vuelve a oírse la voz metálica y hace que se me erice el pelaje.

—¡Bzzzzz! ¡Es inútil forzar la reja! ¡Está superultrahiperreforzada!

Está bien, tengo que pensar otra manera de salir, pero ¿cuál?!

Ah, si el tubito de **dentífrico al**

roquefort y el **cepillo de dientes**

podrían serme de ayuda...

Aunque podría aprovechar para lavarme los dientes. ¡Un momento! ¡¿Dónde está el espejito que uso para **peinarme** los bigotes?! ¡Ayer lo dejé aquí, estoy seguro!



¿QUIERES ELEGIR UNA COMBINACIÓN DE OBJETOS?

Consulta la tabla de ACCIONES de la pág. 17

¿QUIERES CAMBIAR DE HABITACIÓN?

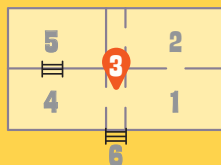
Para explorar la HABITACIÓN DE GERONIMO, vete a la pág. 7

Para explorar el PASILLO, vete a la pág. 10





PASILLO



¡Por mil quesos de bola, en el pasillo ha ocurrido algo **MUY, MUUY, MUUUY** extraño esta noche!

Justo delante de la escalera a la planta baja (*donde está la única salida*), ha aparecido una **red de rayos infrarrojos**.

¡De ahí procede el zumbido!

Acercó una pata con precaución y...

—¡Ayyyyyyyyyyyyyy!

Esos rayos están calientes, es más, calentísimos, mejor dicho, ¡abrasan! Me vuelvo para alejarme de ellos, pero...

¡Zaf! ¡Mi **cola** acaba justo bajo uno!

—¡Ayyyyyyyyyyyyyy!

¡Me la he socarrado!

Intento escapar, pero... ¡Zaf!

¡Otro rayo me **CHAMUSCA** bajo la cola!

—¡Ayyyyyyyyyyyyyy!

—Ja, ja, ja... ¡Intruso, eres un bobo completo! ¡Bzzz!

¡Bzzzzzz!

PÁLIDO de vergüenza, me paro a reflexionar.

