

SUPERA LOS RETOS

# ESCAPE ROOM

DESCIFRA LOS ENIGMAS

Y ¡ESCÁPATE DEL LIBRO!

## LA ISLA DE LOS MISTERIOS



DESTINO

STÉPHANE ANQUETIL

**STÉPHANE ANQUETIL**

**SUPERA LOS RETOS**

**ESCAPE**

**DESCIFRA LOS ENIGMAS**

**BOOK**

**Y ¡ESCÁPATE DEL LIBRO!**

**LA ISLA DE LOS MISTERIOS**

**DESTINO**



© Editorial Planeta, S.A., 2020  
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona  
[www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com](http://www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com)  
[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

Título original: *Escape Book. L'île aux mystères*  
© 404 Éditions, 2019  
© de la traducción: Paula Fernández Espriu, 2020  
Ilustraciones de Marcel Pixel

Primera edición: julio de 2020  
ISBN: 978-84-08-22723-6  
Depósito legal: B. 7303-2020  
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 (Art. 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](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

**E**res un joven grumete que viajaba en un barco pirata, ¡pero te has perdido en una isla de lo más misteriosa! Apáñatelas para salir de aquí enseguida, pequeño pirata, ¡porque la isla volcánica entrará en erupción! Recuperas el conocimiento cuando te encuentras en una gruta llena de humo. Por suerte, Harry, tu loro, está aquí para ayudarte. Explora, encuentra objetos, resuelve enigmas, escapa de los peligros... ¿Sabrás huir a tiempo, conseguir aliados y, a lo mejor, regresar con un fabuloso tesoro?



## Reglas del juego

Para ayudarte a desplazarte, dispones de un mapa que te indica, de 10 en 10, los lugares principales de la isla.

Atención, no sigas a toda costa el orden de los números, sino los caminos representados en el mapa.

Por ejemplo, en el apartado 20, podrás escoger entre ir al apartado 30, al 60 o al 70.

**Algunos lugares, que están muy bien escondidos, se indican con una línea de puntos. Para llegar a ellos, tendrás que superar obstáculos gracias a tu astucia o usando objetos. A lo largo de la aventura encontrarás dichos objetos en **negrita**: por ejemplo, **una cuerda**. Cada vez que lo hagas, deberás marcar el objeto en tu inventario para recordar que ya lo tienes.**



Cuando estés en un lugar concreto y quieras utilizar ese objeto, **deberás usar una combinación**. Todas se encuentran al final del libro, en el apartado A2, pero también en la solapa. ¿Cómo funciona? Pues bien, tendrás que seguir la tabla de resultados, que te enviará a un número de apartado. Algunos objetos se pueden utilizar de dos en dos, como **un gancho y una cuerda**, que sería:

| Cuerda     | Gancho + Cuerda | Gancho     |
|------------|-----------------|------------|
| <b>220</b> | <b>221</b>      | <b>222</b> |

Para usar la cuerda, leerás el resultado **en el apartado 220**. Para juntar el gancho con la cuerda, **en el 221**. Para usar solo el gancho, **en el 222**. Lee los apartados para practicar.

**Atención: si el objeto no está en tu inventario o no se indica en la tabla, no se puede utilizar.**

Un loro, *Harry*, te acompañará en esta aventura y **te prodigará consejos a lo largo del libro**. Sin embargo, como es un ave caprichosa, sus consejos también serán enigmáticos.

Finalmente, verás que en el libro hay varias ilustraciones. **Para descifrar algunos enigmas, deberás buscar pistas escondidas en las imágenes**, así que presta atención a los detalles. ¡No te olvides de nada porque cada detalle puede ser importante! No dudes en ir tomando notas.

*¡Diviértete en la  
isla de los misterios!*



---

---

## Mapa

---

---

Cada círculo con un número representa un lugar de la isla. Estos lugares están conectados entre sí a través de caminos. Desplázate por ellos para llegar a cada lugar. No puedes saltarte ninguna etapa del camino. Si es necesario pasar por el 70 para llegar al 80, primero tendrás que resolver el enigma o la situación que lees en el apartado 70. Para leer lo que ocurre, ve al apartado que el número te indica. Por ahora, los lugares rodeados con una línea de puntos, como el 90 o el 110, aún son desconocidos o inaccesibles. En el texto se te avisará cuando los hayas desbloqueado. Algunos lugares misteriosos no aparecen en el mapa. Los irás descubriendo a lo largo de la aventura.

*Empieza tu aventura en el apartado 1.*





210

210

200

190

180

170

160

150

140

130

120

110

100

90

80

70

60

50

40

30

20

10

1

## Una gruta llena de humo

—¡Coco! ¡Despierta, Coco! ¡No debes quedarte aquí, créeme!  
¡Ay! ¡Un loro te ha mordido la oreja! ¡Cómo duele! ¡¡¡Pero te despierta!!!

Te incorporas tosiendo. Te pican los ojos al abrirlos. Estás en una gruta llena de un humo agrio y desagradable. Ha habido un accidente, unas rocas se han derrumbado. Te duele mucho la cabeza. No te acuerdas de cómo has llegado hasta aquí. Tienes el borroso recuerdo de que formabas parte de una tripulación de piratas. Seguramente hayas perdido el conocimiento por culpa del golpe de una de las piedras que se han desmoronado. Te levantas con dificultad, pero estás bien. No se te ha roto nada y logras mantenerte en pie. A tu espalda, parece que el fondo de la gruta está completamente obstruido a causa del derrumbamiento.

Un loro revolotea a tu alrededor. ¡No es un loro cualquiera! Es un guacamayo muy bonito, con las plumas rojas, amarillas y azules. Te dice:

—¡Coco! Soy *Harry*, tu loro. No es por presumir,





pero te he salvado la vida. He sido yo el que te ha aconsejado que huyeras. ¡Los piratas con los que ibas han hecho estallar la montaña! Han abierto un pasaje hacia las lavas de un volcán. ¡Qué estupidez!

—¿Qué han venido a buscar?

—¿Qué buscan los piratas, grumete? ¡Un tesoro!

Coges **un pañuelo rojo** del suelo y lo añades a tu inventario. Puedes marcar el pañuelo en la lista de objetos que hay al final del libro, en el apartado A3. Para usarlo ahora mismo —por ejemplo, para ponértelo sobre la nariz o la cabeza—, puedes usar la tabla de combinaciones del final del libro, en el apartado A2. ¿Cómo funciona? Sigues la fila donde pone «Pañuelo» y miras con qué lo quieres combinar: nariz, boca, roca, etc.

Si eso te dirige a un apartado, ve a leer el resultado. A veces funciona, a veces no. Para comprobar que lo has entendido, prueba a hacerlo con el pañuelo. Ve a las combinaciones del apartado A2. Lee el resultado y, después, vuelve aquí. Te aconsejo que utilices la solapa, te resultará más fácil. Te he sugerido que lo pruebes directamente con el pañuelo, pero si quieres probar con otra cosa, otro objeto, mira las combinaciones.





El humo se vuelve más intenso y te hace toser de nuevo. Es un humo peligroso. Sientes que no debes quedarte aquí. ¿Dónde está la salida? Puedes intentar abrir un pasaje a través de las piedras, **en el apartado 2**, o inspeccionar la gruta, **en el 6**.

 **2**

Apartas las piedras. Algunas pesan mucho y tienes que usar todas tus fuerzas. El gran esfuerzo que haces te obliga a inspirar profundamente, pero es una mala idea. El humo ácido te penetra con más profundidad en los pulmones. ¿Estás protegido? Si no lo estás, tienes un ataque de tos. Por ahora seremos benévolo, ya que la aventura acaba de empezar y eres demasiado joven para morir, aunque sea de mentira. Así que puedes volver **al apartado 1** para tomar otra decisión.

Si estás protegido del humo, consigues hacer rodar una piedra muy grande y abrir un pasaje hacia el exterior. Como eres pequeño, puedes meterte dentro y llegar **al apartado 10**. Pero antes, ¿has pensado en inspeccionar la gruta, **en el apartado 6**, para buscar objetos que podrían servirte de ayuda?



 **3** 

Con cuidado, enrollas el pañuelo alrededor de una roca pequeña. Queda muy mono, parece una señorita con un pañuelo en la cabeza. No, pequeño pirata, tómatelo en serio. Coge otra vez el pañuelo y vuelve **al apartado 1** para tomar otra decisión.

 **4** 

Te pones el pañuelo sobre la nariz y la boca. Este filtra el humo y respiras mejor. ¡Qué buena idea! Vuelve al lugar del que vienes, **al apartado 1**, y ten en cuenta que, a partir de ahora, estás protegido del humo.

 **5** 

Te enrollas el pañuelo sobre la cabeza y lo anudas. ¡Ahora sí que pareces un pirata! ¡Muy bien! ¡Vestido así no te quemarás con el sol! Pero, ¡jolin!, el humo sigue ahí...

