

Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



**ATRAPADO...
¡DENTRO DEL MUSEO!**

DESTINO



Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



**ATRAPADO...
¡DENTRO DEL MUSEO!**

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

Coordinación del texto de Lisa Capiotto / Atlantyca S.p.A

Colaboración editorial de Luca Blengino

Coordinación editorial de Patrizia Puricelli

Editing de Benedetta Biasi

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

Dirección artística de Iacopo Bruno

Diseño gráfico de Mauro De Toffol / *theWorldofDOT*

Ilustraciones interiores de Archivo Piemme

Proyecto gráfico y compaginación de Michaela Battaglin y Flaminia Chiodo Grandi

Idea original de Elisabetta Dami

Título original: *In trappola... dentro al museo!*

© de la traducción: Miguel García, 2021

Destino Infantil & Juvenil

infoinfantilyjuvenil@planeta.es

www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com

www.planetadelibros.com

Editado por Editorial Planeta, S. A.

© 2019 – Mondadori Libri S.p.A. de PIEMME

www.geronimostilton.com

© 2021 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 2021

ISBN: 978-84-08-23732-7

Depósito legal: B. 2.446-2021

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

ATRAPADO... ¡EN EL MUSEO!

Por mil quesos de bola, me encuentro en una situación **ESCALOFRIANTE** y para salir de ella necesitare tu ayuda.

¡Chillíí! Será mejor que te explique todo desde el principio...

Me llamo Stilton, *Geronimo Stilton*, y soy el director de *El Eco del Roedor*, el periódico más famoso de la Isla de los Ratones.

Hoy es **HALLOWEEN** y esta tarde he venido al museo de Ratonía para la inauguración de una **superratónica** exposición dedicada al mundo de los egipcios antiguos.



¡Las piezas expuestas son superratónicas y muy muy valiosas! Por eso, para protegerlas, hay un **sistema de alarma** ultramoderno que ha inventado mi amigo el profesor Voltio, ¡un científico de veras genial!

¡Me he pasado horas y horas entre jeroglíficos, sarcófagos, esculturas y momias de hacerte **VIBRAR** los bigotes!

Y cuando he mirado el reloj, ¡*chillííí*, el museo estaba a punto de cerrar! No quedaban más que dos operarios cargados con una gran caja.

He buscado la salida, pero (por error) he acabado en el trastero del ala oeste del museo. La puerta se ha cerrado de improviso a mi espalda y ahora no hay manera de abrirla. **¡¡QUÉ CANGUELO FELINO!!**

¿Quieres ayudarme a salir de este apuro?

¡Lee las instrucciones y acompáñame en esta aventura!

¿CÓMO ESTÁ HECHO ESTE LIBRO?

OBJETIVO de la misión:

Explorar el museo y encontrar la manera de salir.

NIVELES de juego:

NIVEL 1: Exploración del ala oeste.

NIVEL 2: Exploración de todo el museo.

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 sala a otra del museo**. 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 saltarás 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 sala.

Al final encontrarás el recuadro **¿Y AHORA?!** con las instrucciones para proseguir. Podrás:

- **ir a otra sala** 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 vayas encontrando en el recorrido consultando 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.

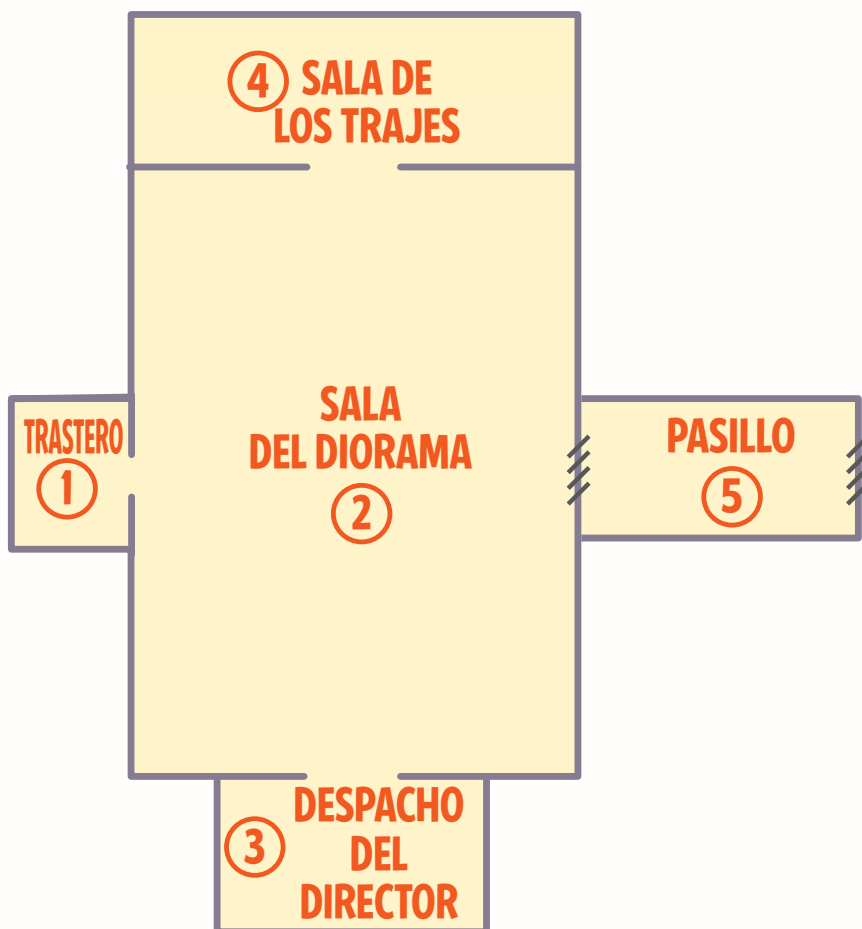
En la sección **ACCIONES** de cada nivel (pág. 16 y pág. 74) hay una tabla que te ayudará a combinar los objetos (la tienes también en las solapas de la cubierta). Puedes consultar la lista de los objetos en la sección **INVENTARIO** de cada nivel (pág. 30 y pág. 90).

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



AVENTURA NIVEL 1

PLANO DEL ALA OESTE





TRASTERO



Pero ¿por qué, por qué, por qué siempre todo me ocurre a mí?!

Buscando la salida del museo, por error he acabado en este extraño lugar y...

¡ATENCIÓN!
Al comienzo de la aventura, Geronimo está encerrado en el trastero; antes de explorar las demás salas del ala oeste, ¡ayúdale a salir de aquí!

¡BLAM!

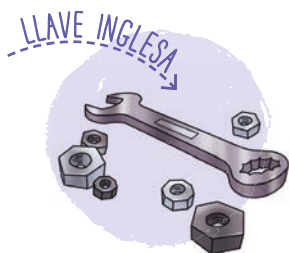
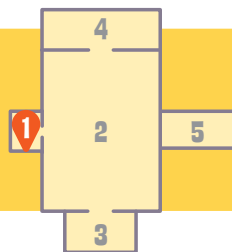
¡La puerta se ha cerrado a mi espalda!

Me he movido a tientas en la oscuridad durante unos minutos y, cuando he encontrado la manilla, he tirado, he empujado, la he girado, pero... nada que hacer: ¡la puerta no se abre! Y está tan oscuro que no se distingue un queso fresco de uno curado. Calma, Geronimo, ¡nada de pánico! Tienes que buscar algo para salir... **¡AAARJ!**

He resbalado con un pequeño objeto cilíndrico. ¡Es una linterna! La enciendo y... ¡vaya dónde he terminado! Me encuentro en un trastero repleto de escobas, trapos y artículos de limpieza. La puerta está

BLOQUEADA y es como si delante de ella hubiese algo muy pesado.





Miro a mi alrededor alumbrándome con la linterna. Revolviendo entre las herramientas encuentro una **llave inglesa** y un **desatascador**, pero nada para salir de aquí.

Eh, junto a la puerta hay una **rejilla de ventilación**; es muy estrecha, pero, si logro quitarla, ¡podría pasar por ahí!

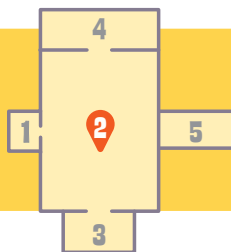
En el bolsillo llevo la **agenda** con los números de mis amigos. Pero mi móvil está descargado, tendré que buscar algún teléfono por el museo. Aunque antes de eso tengo que retirar la **rejilla de ventilación** y encontrar una vía de escape...



¿QUIERES ELEGIR UNA COMBINACIÓN DE OBJETOS?
Consulta la tabla de ACCIONES de la pág. 17



SALA DEL DIORAMA



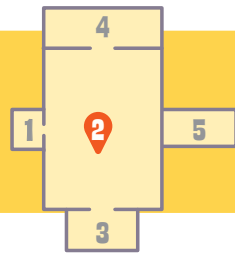
La sala del diorama es superratónica: *àrènià*, plantas de papiro, estatuas con túnicas y pelucas...

Me parece estar de verdad en el antiguo Egipto.

Pero, de noche, este lugar es **SINIESTRO**, lúgubre, espantoso. Miro a mi alrededor y..., ¡por los bigotes trenzados del Gato con Botas, la puerta del trastero está **BLOQUEADA** por una enorme (y pesadísima) caja de madera!

Ahora todo está claro: los dos operarios deben de haberla dejado ahí antes del cierre, lo que me ha impedido abrir la puerta. Tratemos de reflexionar... La salida del museo se encuentra en el ala este del edificio. Para llegar a ella





tengo que cruzar el pasillo, pero la entrada y la salida del pasillo están cerradas con gruesas **rejas de metal**.

En la pared de la sala del diorama, justo al lado de la primera reja, hay una **ranura** para introducir en ella una tarjeta magnética. Sirve para levantar las rejas, estoy seguro, pero yo no tengo ninguna **TARJETA MAGNÉTICA**. ¡Será preciso que la encuentre, *chillííí!*

Por mil ratones, ¿y aquello qué es? *Hum*, es una **cuerda** , sería de alguna escenografía y se la habrán dejado olvidada. Mejor me la llevo conmigo, ¡podría serme útil!



¿QUIERES ELEGIR UNA COMBINACIÓN DE OBJETOS?

Consulta la tabla de **ACCIONES** de la pág. 17

¿QUIERES CAMBIAR DE SALA?

Para explorar el **TRASTERO**, retrocede a la pág. 7

Para explorar el **DESPACHO DEL DIRECTOR**, pasa a la pág. 11

Para explorar la **SALA DE LOS TRAJES**, salta a la pág. 12

Si las rejas ya están abiertas, también puedes ir al **PASILLO** en la pág. 13