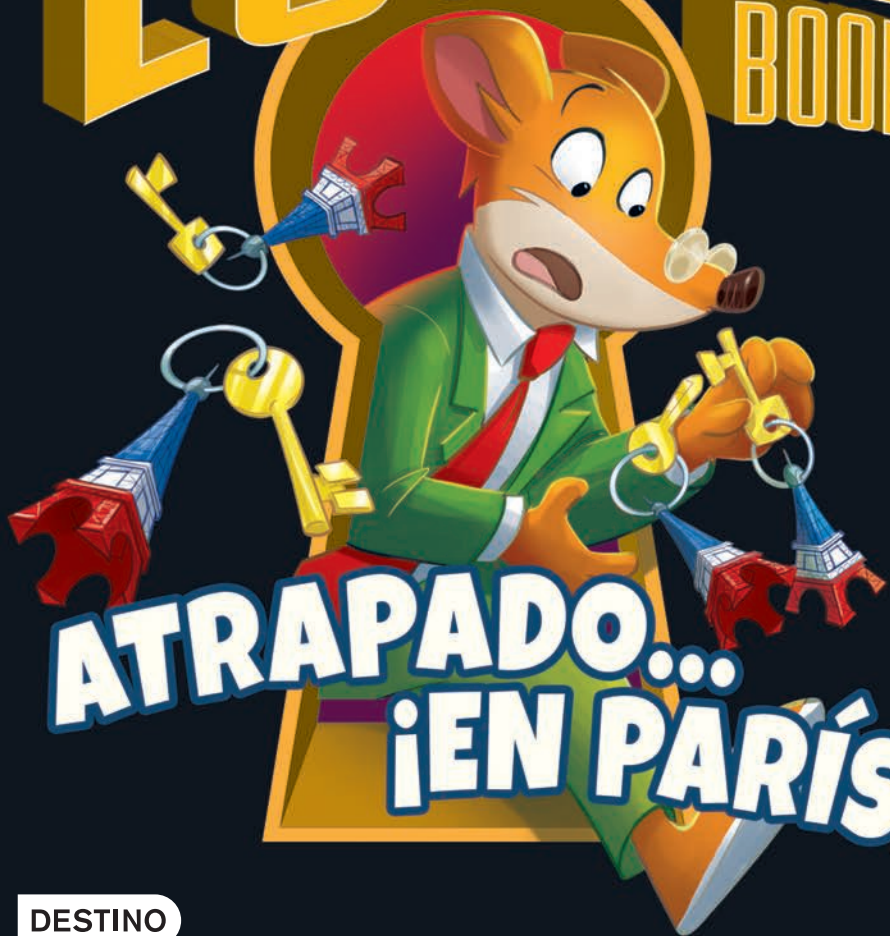


Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



**ATRAPADO...
¡EN PARÍS!**

DESTINO



Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



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

Colaboración editorial de Luca Blengino

Coordinación del proyecto Geronimo Stilton de Patrizia Puricelli

Coordinación editorial de Maria Ballarotti

Edición de Benedetta Biasi

Ilustración de cubierta de Alessandro Muscillo

Diseño gráfico de Pietro Piscitelli / theWorldofDOT

Ilustraciones interiores de Archivo Piemme

Proyecto gráfico de Michela Battaglin

Maquetación de Flaminia Chiodo Grandi

Idea original de Elisabetta Dami

Título original: *In trappola... a Parigi!*

© de la traducción: Miguel García, 2022

© 2021, Mondadori Libri S.p.A. para PIEMME

www.geronimostilton.com

© 2022 de la edición en lengua española: Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Derechos internacionales © Atlantyca S.p.A., Corso Magenta 60/62, 20123 Milán - Italia

foreignrights@atlantyca.it / www.atlantyca.com

Del formato "Escape" © 2019 Glénat Editions

Primera edición: septiembre de 2022

ISBN: 978-84-08-26042-4

Depósito legal: B. 12.648-2022

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). Diríjase 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.

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.co.uk

ATRAPADO... EN LA TORRE EIFFEL!

¡Por mil quesos de bola, qué desastre! ¡Me he quedado **ATRAPADO** en la cúspide de la torre Eiffel, en París, pasada la hora del cierre!

Pero ¡qué despistado! Todavía no me he presentado. Me llamo Stilton, *Geronimo Stilton*, y dirijo *El Eco del Roedor*, el periódico más famoso de la Isla de los Ratonés, ¡perteneciente al GGS (Grupo Geronimo Stilton)!

Debéis saber que a mi amigo, el profesor Voltio, famoso por sus sistemas de **seguridad** impenetrables, lo llamaron de París para que mejorara las alarmas de la torre Eiffel.

¡Así que mi sobrino Benjamín, mi primo Trampita, mi *(casi)* **novia** Tenebrosa Tenebrax y yo hemos aprovechado y hemos venido con él!



Hoy he pasado todo el día en la torre reuniendo información sobre su constructor. ¡Me saldrá un artículo de bigotes para la edición digital del periódico, estoy seguro! Luego me he parado a admirar la puesta de sol desde la **ÚLTIMA PLANTA**; era precioso, pero la cúspide de la torre se encuentra a más de 270 metros de altura, ¡qué canguelo!

Con todo esto, no me he dado cuenta de que el tiempo pasaba. Ahora he mirado a mi alrededor y:

- ya no hay nadie por aquí;
- las luces están **APAGADAS**;
- está haciéndose de noche;
- el ascensor que lleva a las plantas inferiores de la torre Eiffel está **BLOQUEADO**... ¡Chillíí!

¿Quieres ayudarme a salir de aquí?

¡Lee las instrucciones y acompáñame en esta aventura!

¿CÓMO ESTÁ HECHO ESTE LIBRO?

OBJETIVO de la misión:

Explorar la torre Eiffel y buscar una vía de salida.

NIVELES de juego:

NIVEL 1: Exploración de la cúspide de la torre.

NIVEL 2: Exploración de las plantas segunda y primera.

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 planta a otra de la torre Eiffel**. 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 guiándote 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 los PLANOS);
- **usar los objetos** que vayas encontrando en el recorrido, consultando la sección **ACCIONES**;
- **hacer una llamada** a tus amigos para pedir ayuda, recurriendo a la **AGENDA**.

Puedes encontrar los PLANOS de cada nivel al principio de la sección **AVENTURA** (pág. 6 y pág. 38) y en las solapas de la cubierta.

En la sección **AGENDA** de cada nivel (pág. 32 y pág. 90) 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. 88).



AVENTURA

NIVEL 1

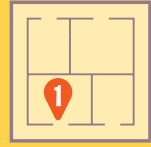
PLANO DE LA CÚSPIDE DE LA TORRE

PASILLO





DESPACHO DE GUSTAVE EIFFEL



El despacho de Gustave Eiffel (el arquitecto que levantó la torre) es una de las atracciones principales.

Todo está reconstruido a la perfección; tanto, que te da la impresión de encontrarte en el siglo XIX, época en la que el genial **ARQUITECTO** edificó el monumento. ¡Figuraos que aquí, en su despacho, hay incluso una estatua de cera suya de cuerpo entero!

De día, la habitación está llena de turistas, pero ahora está a oscuras, vacía y resulta siniestra... **¡BRRRRRRRR!**
¿Y si la estatua empieza a moverse? Qué canguelooo...
Pero ¿por qué, por qué, por qué todo me ocurre a mí?

¡RIIIN! ¡RIIIIN! ¡RIIIIN!

Hum, el teléfono del despacho ha empezado a sonar. Por mil quesos de bola, ¿quién será?

En vista de que **suená** con insistencia, me armo de valor y me decido a coger el auricular.

—*Ejem...* ¿Diga?

Inmediatamente, una voz conocida empieza a hablar...

¡Es Tenebrosa Tenebrax, mi (casi) **novia!**





—¡Qué suerte que todavía estés aquí, Gordi! Tenía la esperanza de que contestaras; ¡yo también estoy **ATRAPADA** en la torre!

—¡¿Comocomocómo?! ¿Tú también estás prisionera aquí?

—Así es —me dice ella—. Te estaba esperando para admirar la puesta de sol, pero tú no llegabas y me he retrasado, y al final ha llegado la hora del cierre sin que me diera cuenta. ¡Ahora estoy prisionera en la segunda planta, en una sala a oscuras y con la puerta cerrada!

—¡Oh, no! **¡ES HORRIBLE!**

—¿Horrible? Pero no, Gordi, es una experiencia simplemente... ¡escalofriante! ¡Y estoy segura de que tú conseguirás liberarme! ¡Te espero!

¡CLIC!

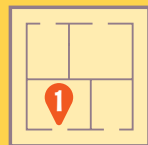
¡Por mil ratones, la situación se complica cada vez más! ¿Y ahora?

¡Alto un momento! ¡En

esta habitación hay un **TELÉFONO!** Eso significa

que cada vez que pase por aquí podré usarlo para llamar a mis amigos gracias a los números que me sé de memoria. (¿Os





he dicho que en la torre Eiffel mi **SMARTPHONE** no tiene cobertura? ¡¿No?! Entonces os lo digo ahora: ¡mi móvil es inutilizable aquí, *aaay!*)

Veamos... Puedo llamar a Trampita, al profesor Voltio, a mi sobrino Benjamín y, naturalmente, a Tenebrosa.

¡Quizá ellos puedan darme **VALIOSOS** consejos para salir!



¿QUIERES ELEGIR UNA COMBINACIÓN DE OBJETOS?

Consulta la tabla de **ACCIONES** de la pág. 16

¿QUIERES TENER UNA DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETOS QUE GERONIMO PUEDE ENCONTRAR EN EL PRIMER NIVEL?

Consulta el **INVENTARIO** de la pág. 30

¿QUIERES CAMBIAR DE ESPACIO?

Para salir al **PASILLO**, pasa a la pág. 10

¿QUIERES HACER UNA LLAMADA?

Consulta la **AGENDA** de la pág. 32

