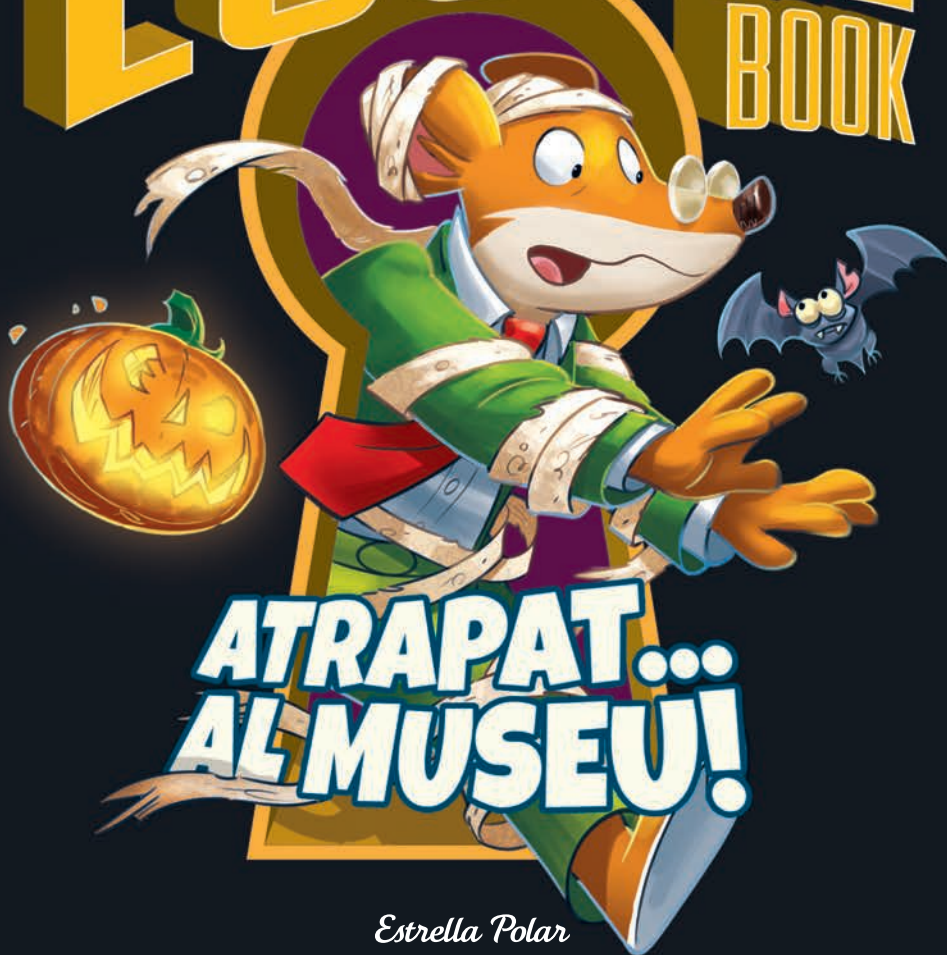


Geronimo Stilton

# ESCAPE BOOK



**ATRAPAT...  
AL MUSEU!**

*Estrella Polar*



Geronimo Stilton

# ESCAPE BOOK



**ATRAPAT...  
AL MUSEU!**

*Estrella Polar*

El nom de Geronimo Stilton i tots els personatges i detalls relacionats amb ell són *copyright*, marca registrada i llicència exclusiva d'Atlantyc S.p.A. Tots els drets reservats. Es protegeixen els drets morals de l'autor.

Textos de Geronimo Stilton

Coordinació dels textos: Lisa Capiotto / Atlantyc S.p.A.

Col·laboració editorial: Luca Blengino

Coordinació editorial: Patrizia Puricelli

Editing: Benedetta Biasi

Il·lustracions de la coberta: Alessandro Muscillo (disseny) i Christian Aliprandi (color)

Direcció artística: Iacopo Bruno

Disseny gràfic: Mauro De Toffol / *theWorldofDOT*

Il·lustracions de l'interior: Arxiu Piemonte

Projecte gràfic i compaginació: Michela Battaglin i Flaminia Chiodo Grandi

Idea original d'Elisabetta Dami

Títol original: *Escape Book. In trappola... dentro al museo!*

© de la traducció: 2021, Xavier Solsona Brillas

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

info@edizpiemme.it

www.geronimostilton.com

© 2021, Editorial Planeta, S. A.

© 2021, de l'edició en llengua catalana: Edicions 62, S. A.

Estrella Polar, Av. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

www.estrellapolar.cat

info@estrellapolar.cat

www.geronimostilton.com

International Rights © Atlantyc S.p.A., Via Leopardi 8, 20123 Milà - Itàlia

foreignrights@atlantyc.it / www.atlantyc.com

Per al format "Escape", © 2019 Glénat Editions

Primera edició: març del 2021

ISBN: 978-84-18443-78-7

Dipòsit legal: B. 2.468-2021

Imprès a Catalunya

El paper utilitzat per a la impressió d'aquest llibre té la qualificació de **paper ecològic** i procedeix de boscos gestionats de **manera sostenible**.

Queda rigorosament prohibida sense autorització escrita de l'editor qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra, que serà sotmesa a les sancions establertes per la llei. Podeu adreçar-vos a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47). Tots els drets reservats.

Stilton és el nom d'un famós formatge anglès. És una marca registrada de l'Associació de Fabricants de Formatge Stilton. Per a més informació, [www.stiltoncheese.com](http://www.stiltoncheese.com)

# ATRAPAT... AL MUSEU!

Per mil mozzarelles, estic en una situació **ESGARRIFOSA**, i per sortir-ne necessito que m'ajudis. *Escarriiitx!* Val més que us ho expliqui des del principi...

Em dic Stilton, *Geronimo Stilton*, i soc director de *L'Eco del Rosegador*, el diari més famós de l'Illa dels Ratolins.

Avui és **HALLOWEEN**, i a la tarda he anat al museu de Ratalona amb motiu de la inauguració d'una **extraràtica** exposició dedicada al món dels antics egipcis.



Les peces exposades són extraràtiques i d'un gran gran valor! Per protegir-les, hi ha un **sistema d'alarmes** ultramodern que ha inventat un bon amic meu, el professor Volt: és un científic autènticament genial!

M'he passat hores i hores i hores entre jeroglífics, sarcòfags, escultures i mòmies que fan **TREMOLAR** els bigotis!

*Escarriitx*, quan he mirat el rellotge, el museu ja estava a punt de tancar! Per allà només hi havia dos treballadors atrafegats amb una gran caixa.

He buscat la sortida, però (per error) he acabat al traster de l'ala oest del museu. De sobte, la porta s'ha tancat darrere meu i ara no hi ha manera d'obrir-la. **QUIN CANGUeli FELÍ!!!**

Em vols ajudar a sortir d'aquest embolic?

Llegeix les instruccions i segueix-me en aquesta aventura!

## COM FUNCIONA AQUEST LLIBRE?

### **OBJECTIU de la missió:**

explorar el museu i buscar la manera de sortir-ne.

### **NIVELLS de joc:**

NIVELL 1: exploració de l'ala oest.

NIVELL 2: exploració de tot el museu.

### **Cada nivell està subdividit en quatre SECCIONS**

AVENTURA

ACCIONS

INVENTARI

AGENDA

# COM ES LLEGEIX

Per ajudar Geronimo a sortir, t'hauràs de **desplaçar d'una sala a l'altra del museu**. Això vol dir que no llegiràs seguides les pàgines del llibre, del principi al final, sinó que **passaràs d'una secció a l'altra**, és a dir, aniràs endavant i endarrere i et guiaràs per les pistes que trobaràs a cada pàgina.

A cada nivell començaràs per la secció **AVENTURA**.

Llegeix el text de la primera habitació: al final trobaràs el requadre **I ARA QUÈ?!** amb les instruccions per continuar. Podràs:

- **arribar a una altra habitació** que comunicarà amb aquella on et trobes o que estarà indicada al requadre on hauràs de triar (per orientar-te fes servir el **PLÀNOL**);

- **utilitzar els objectes** que trobis al llarg del recorregut, consultant la secció **ACCIONS**;

- **fer una trucada** als amics per demanar ajuda, fent servir

**L'AGENDA**.

En la secció **AGENDA** de cada nivell (pàg. 32 i 92) podràs escollir a qui trucar per telèfon i rebre els seus consells.



Pots trobar el **PLÀNOL** de cada nivell a l'inici de la secció **AVENTURA** (pàg. 6 i 40) i en les solapes de la coberta del llibre.

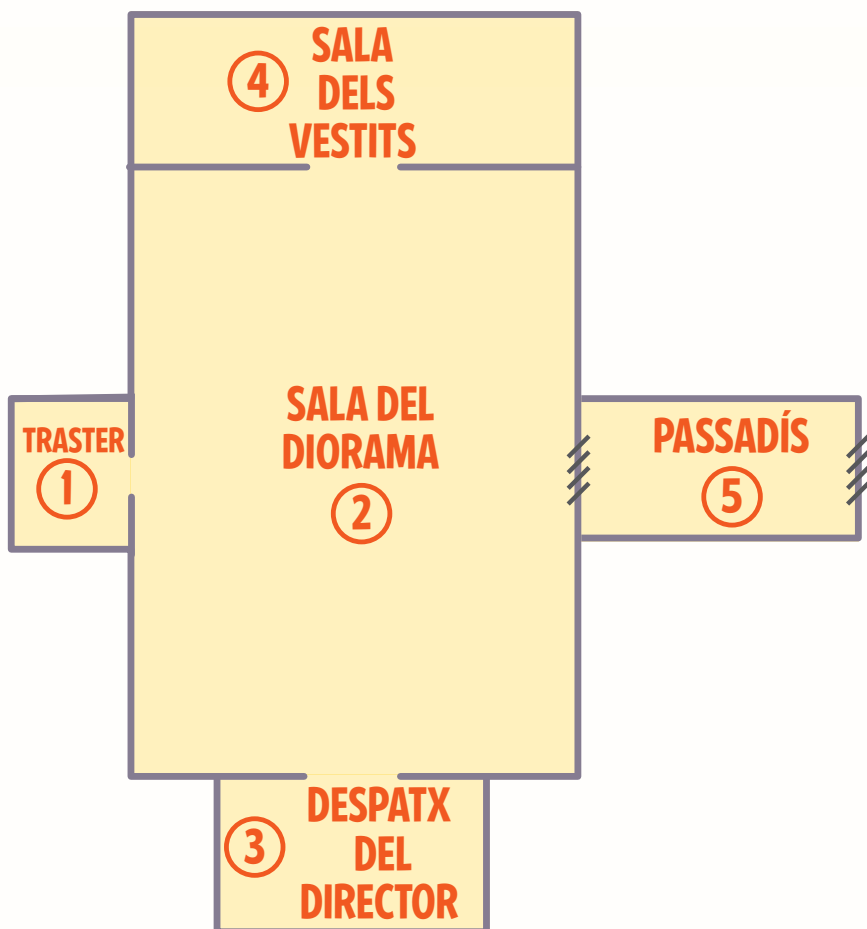
En la secció **ACCIONS** de cada nivell (pàg. 16 i 74) hi ha la taula que t'ajudarà a combinar els objectes (també la trobaràs a les solapes de la coberta). Pots consultar la llista dels objectes en la secció **INVENTARI** de cada nivell (pàg. 30 i 90).



# AVENTURA

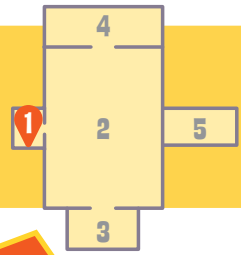
## NIVELL 1

### PLÀNOL DE L'ALA OEST





# TRASTER



Però per què, per què,  
per què sempre tot em  
passa a mi?! Buscant  
la sortida del museu,  
he anat a parar per error  
a aquest lloc tan estrany i...

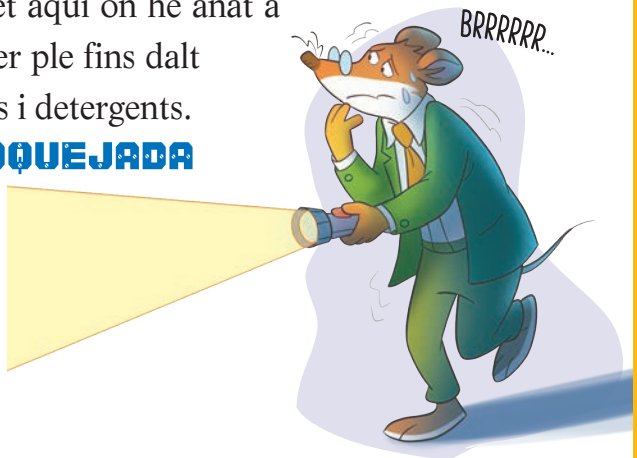
**PLAM!**

La porta s'ha tancat darrere meu!

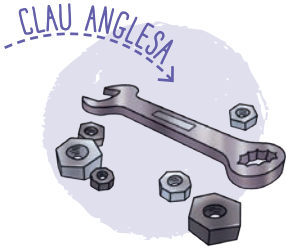
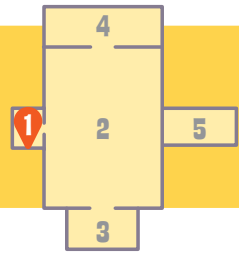
Durant uns segons m'he mogut a les palpentes enmig de la foscor i, quan he trobat la maneta de la porta, l'he estirat, l'he empès, l'he girat, però... res de res: la porta no s'obre! I està tan fosc que no es distingeix un mató d'un camembert. Tu, tranquil, Geronimo, no et deixis endur pel pànic! Has de buscar alguna cosa útil per poder sortir... **AAARG!** He rellicat amb un petit objecte cilíndric: és una llanterna! L'encenc i... vet aquí on he anat a parar! En un traster ple fins dalt d'escombres, draps i detergents.

La porta està **BLOQUEJADA** i és com si davant de l'entrada hi hagués alguna cosa que pesa molt.

**ATENCIÓ!**  
Al començament de l'aventura, Geronimo està tancat al traster: abans d'explorar les altres habitacions de l'ala oest, ajuda'l a sortir d'aquí!

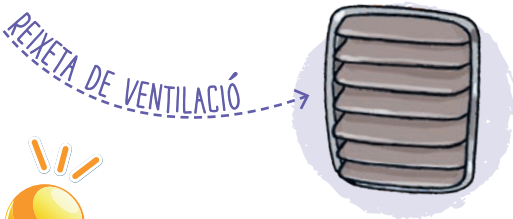






Miro al meu voltant fent servir la llanterna. Regirant entre els estris trobo una **clau anglesa** i un **desembussador**, però res per sortir d'aquí.

Ei, al costat de la porta hi ha una **reixeta de ventilació**: és força estreta, però, si aconseguís obrir-la, podria passar-hi! A la butxaca també tinc l'**agenda** amb els números de telèfon dels meus amics. Però ara tinc el mòbil sense bateria: n'hauré de buscar un pel museu. Primer, però, he de treure la **reixeta de ventilació** i mirar de passar-hi...

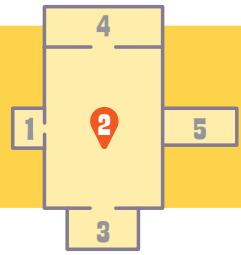


**VOLS TRIAR UNA COMBINACIÓ D'OBJECTES?**  
**Ves a la taula de les ACCIONS, a la pàg. 17**





# SALA DEL DIORAMA



De dia, la sala del diorama és extraràtica: **sorra**, plantes de paper, estàtues amb túniques i perruques... Sembla ben bé que siguem a l'antic Egipte. Però de nit aquest lloc és **SINISTRE**, lúgubre, espantós. Miro al meu voltant i... Per mil formatgets de bola, la porta del traster està **BLOQUEJADA** per una gran (i feixuga) caixa de fusta!

Ara ho tinc clar: els dos treballadors la deuen haver recollat allà abans de tancar el museu, i això impedeix que pugui obrir la porta. Pensem una mica... La sortida del museu es troba a l'ala est de l'edifici. Per arribar-hi, he de traves-





sar el passadís, però l'entrada i la sortida del passadís estan barrades per unes sòlides **reixes metàl·liques**.

A la paret de la sala del diorama, just al costat de la primera reixa, hi ha una **ranura** per on s'ha d'introduir una **TARGETA MAGNÈTICA**. Serveix per aixecar els barrots, n'estic segur, però jo no en tinc cap, de targeta magnètica.

L'hauré de trobar, *escarriiitx!*

Caram, què és allò? *Umm*, és una **corda**: algú la deu haver oblidat penjada en un decorat. Val més que me l'endugui: em podria ser útil!



### **VOLS TRIAR UNA COMBINACIÓ D'OBJECTES?**

**Ves a la taula de les ACCIONS, a la pàg. 17**

### **VOLS CANVIAR D'HABITACIÓ?**

**Per explorar el TRASTER, ves a la pàg. 7**

**Per explorar el DESPATX DEL DIRECTOR, ves a la pàg. 11**

**Per explorar la SALA DELS VESTITS, ves a la pàg. 12**

**Si la reixa ja està oberta, pots arribar també al PASSADÍS: ves a la pàg. 13**

