

ESCAPE BOOK



Ximo Cerdà
Ilustrado por Kike Ibáñez

1.ª edición: octubre 2020

© Del texto: Ximo Cerdà, 2020
Derechos gestionados a través de Susana Alfonso Agencia Literaria
© De las ilustraciones: Kike Ibáñez, 2020
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2020
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

ISBN: 978-84-698-6632-0
Depósito legal: M-18681-2020
Impreso en España - Printed in Spain



Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



Ximo Cerdà
Ilustrado por Kike Ibáñez



ANAYA

*A Belén y a Mateo, dos supervalientes
capaces de enfrentarse al mismísimo
Capitán Garfio, si hace falta.*

Y a Marta y Joaquín, naturalmente.

ÍNDICE

Advertencia	11
Primera parte	15
La historia	15
Capítulos 1 al 36	17
Segunda parte	133
Inventario de objetos	133
Tercera parte	143
Primeras pistas	145
Segundas pistas	148
Soluciones	152
Cuarta parte	161
Tabla de penalizaciones	163
Tabla de resultado	165

ADVERTENCIA



Este libro no se debe leer como un libro normal, es decir, de la manera habitual, desde la primera hasta la última página. Si procedes de ese modo, la historia no tendrá ningún sentido, ya que los capítulos que la componen han sido desordenados intencionadamente para que participes de forma activa. En los libros de *Escapistas* deberás ayudar a los personajes a resolver los enigmas que se van encontrando para que la historia pueda continuar.

Empieza a leer el texto por el capítulo 1. Al final verás el símbolo de un cerrojo como este:



Esto significa que, antes de continuar, hay algo que debes hacer. Quizá sea, simplemente, pasar a otro capítulo y seguir leyendo. Pero otras veces tendrás que tomar una decisión o, aún mejor,

resolver un enigma. Junto al cerrojo encontrarás unas indicaciones que deberás seguir para poder continuar tu aventura.

A lo largo de la historia también es posible que te encuentres este símbolo:



Esto indica que hay un objeto disponible en tu inventario, en la segunda parte del libro, a partir de la página 133. Puedes leer y consultar todos los detalles correspondientes a los objetos encontrados, pero no está permitido leer nada referente a los que todavía no han aparecido en la historia o los que ya has perdido.

Es posible que, al enfrentarte a alguno de los muchos enigmas de este libro, te sientas atascado o no sepas cómo continuar. Si eso te sucede, no te preocupes. La tercera parte de este volumen, en la página 143, contiene varias pistas, así como la solución a todos los enigmas planteados. Las pistas están organizadas por niveles, así podrás decidir cuántas utilizar o incluso si necesitas saber la solución del enigma. La dificultad de avanzar en las páginas de esta historia depende por completo de ti.

Puede suceder que, para resolver los diferentes enigmas, sientas la tentación de escribir directamente sobre las páginas del libro, o doblarlas, o incluso recortarlas. Aunque nadie te lo impide, te aconsejamos que no lo hagas. Como alternativa, siempre puedes fotocopiar la página en cuestión o copiarla a mano. Si procedes así, evitarás estropear este volumen y posibilitarás que algún otro lector, o tú mismo en el futuro, pueda volver a vivir esta aventura en óptimas condiciones.

Una vez que hayas llegado al final de esta historia, tal vez quieras saber qué tal lo has hecho y comprobar tus habilidades como escapista. Para ese fin hemos añadido una última parte en la página 161. Lee detenidamente las instrucciones que allí aparecen y rellena los datos que se te solicitan para obtener tu puntuación.

Eso es todo. No esperes más y adéntrate en esta apasionante aventura. ¿Sabrás cómo superar el desafío?

PRIMERA PARTE

LA HISTORIA



Estás a punto de acompañar a Hitwick y Nunuala, dos de los niños perdidos de Peter Pan, a rescatar a la impulsiva hada Campanilla de las garras del pérfido James Garfio, el capitán pirata. En tu camino deberás sortear innumerables peligros y resolver enrevesados enigmas.

Antes de comenzar, ve a la página 161 y lee las instrucciones que se indican para poder anotar las penalizaciones a lo largo de la historia. Así, al final de la aventura podrás calcular tu puntuación de escapista. Luego, pasa al capítulo 1 y empieza a leer.

¡MUCHA
SUERTE!



La casa subterránea de los niños perdidos



Aquella mañana reinaba una alegre algarabía en la casa subterránea de los niños perdidos. No era para menos. El día anterior, Peter Pan, su líder, había recibido noticias sobre un nuevo niño perdido hallado en un pequeño pueblecito del norte de Inglaterra. Como todo el mundo sabe, los niños perdidos son los niños que se caen de sus cochecitos cuando la niñera no está mirando. Si al cabo de siete días nadie los reclama, se les envía al País de Nunca Jamás para sufragar gastos. Transcurrido el plazo reglamentario, aquel niño estaba disponible para su recogida.

Peter no quiso perder el tiempo. Ya hacía casi un año desde la marcha de los Gemelos, y menos de un mes atrás tuvieron que despedirse de Avispado. Pero no hubo otro remedio: la sombra de un bigote incipiente había aparecido sobre su

labio superior, lo que indicaba que estaba a punto de crecer. Y las reglas de Peter establecían, claramente, que, cuando un niño perdido daba muestras de empezar a crecer, tenía que deshacerse de él.

Por eso se dio tanta prisa en ir a recoger al que sería el nuevo miembro del grupo. Aquella mañana se levantó antes de la salida del sol y se puso su mejor ropa, hecha de hojas secas y de los jugos que segregan los árboles. Aquella era también su peor ropa, porque, en realidad, era la única que tenía. Pero eso no importaba. Lo importante era que, muy pronto, habría un nuevo niño perdido en el País de Nunca Jamás.

—Quiero que preparéis una gran fiesta de bienvenida—ordenó, mientras se rociaba con polvo de hada para poder volar—. Tenemos que conseguir que nuestro nuevo amigo se sienta en casa.



—¡Le prepararé un pastel de bayas! —exclamó Rizos, complaciente.

—¡Yo repasaré mi repertorio de canciones! —declaró Nunuala.

—Yo... yo... cuidaré de que ninguno de estos gandules meta la pata —sentenció Presuntuoso.

Sin más dilación, Peter se encaramó al tronco del árbol hueco que utilizaba como acceso a la casa subterránea y salió volando. El eco de su risa todavía permaneció unos instantes en el lugar, rebotando contra las paredes, pero luego tuvo miedo de que su propietario se olvidase de él, así que se apresuró a seguirlo.

Ahora aquella amplia estancia hervía de agitación y actividad. Hitwick, el integrante más reciente del grupo, colocaba adornos y guirnaldas por las paredes. Rizos se peleaba con los fogones y las cacerolas.

—¿Dónde se habrá metido Campanilla? —preguntó—. ¡Nunca está cuando se la necesita!

Nunuala afinaba los instrumentos musicales. En aquel momento era la única niña del grupo. No se lo había dicho a nadie, pero en su interior albergaba el enorme deseo de que el nuevo niño perdido fuera, en realidad, una niña perdida. Quizá de ese modo podría, por fin, tener una mejor amiga.

Mientras tanto, Presuntuoso iba de un lado a otro, proclamando a los cuatro vientos que él sería capaz de hacerlo todo mejor que sus compañeros: cocinar mejor que Rizos, afinar los instrumentos mejor que Nunuala y colgar las guirnaldas mejor que Hitwick. Pero hacer, lo que se dice hacer, lo cierto era que no hacía nada.

En medio de todo este caos apareció Lelo, el último componente de la banda. Y no fue, precisamente, una entrada tranquila.

Más bien, todo lo contrario.

Lelo emergió del tronco hueco de su árbol gritando y gesticulando compulsivamente.

—¡Socorro! ¡Socorro! —vociferaba—. ¡Esto es una tragedia! ¡Una auténtica tragedia! Y, por extraño que pueda parecer, esta vez no es culpa mía. ¡Socorro! ¡Auxilio!

—¿Qué sucede? —Los muchachos interrumpieron sus quehaceres.

—¡Una desgracia! ¡Garfio ha capturado a Campanilla!



Para seguir leyendo, pasa al capítulo 7.

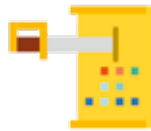
El camarote de Garfio



Lo primero que llamó la atención de Nunuala fue un voluminoso cofre de madera situado en el rincón más oscuro de la estancia.

—Seguro que allí habrá algo de interés —apuntó la muchacha.

—Seguro que sí —coincidió Hitwick, pero él se había sentido atraído por otro objeto: una nota clavada en la pared por un afilado cuchillo pirata.



Un tintineo de campanas doradas los sorprendió a ambos.

—¿Tú crees? —respondió Nunuala—. Bueno, habrá que verlo.

—¿Qué ha dicho? —preguntó Hitwick.

Nunuala lo miró con cara de circunstancia.

—Dice que no olvidemos revisar la mesa del capitán —tradujo a la vez que señalaba una enorme mesa de madera atiborrada de papeles e instrumentos de navegación.

—Desde luego no será por posibilidades —concluyó Hitwick—. ¿Por dónde empezamos?



Para saber a qué capítulo debes pasar, tienes que decidir qué quieres hacer a continuación.

- Si quieres que inspeccionen el cofre, pasa al capítulo 24.
- Si quieres que lean la nota de la pared, pasa al capítulo 30.
- Si quieres que examinen la mesa, sigue leyendo en el capítulo 26.
- Si ya has conseguido alguna llave y quieres que intenten abrir la jaula, pasa al capítulo 21.

El pirata equivocado



Los muchachos centraron su atención en el pirata corpulento que estaba apoyado sobre un barril y mordisqueaba un puñal con nerviosismo.

—Ese pirata me da mala espina —declaró Nunuala.

Hitwick no pudo más que darle la razón. Su rostro era la viva estampa de la crueldad.

Mientras lo contemplaban, un grupo de piratas que iban en bote se acercó al casco del barco y gritó al sujeto en cuestión.

—¡Eh! ¡MacGuinnes! Nos vamos a la laguna de las sirenas, a ver si hay suerte y pescamos alguna. ¿Te apuntas?

El pirata saltó entusiasmado.

—¡Eso no hay ni que preguntarlo! ¡Esperadme, que voy!

De un potente salto abandonó la cubierta y cayó en el centro del bote, que estuvo a punto de

hundirse por el impacto. Los compañeros del tal MacGuinness prorrumpieron en sonoras carcajadas antes de alejarse de allí.

Hitwick y Nunuala se miraron, decepcionados.

—Pues por mucha mala espina que nos diera, parece ser que no era el pirata que estábamos buscando —concluyó Hitwick.

—Probemos con otro —dijo Nunuala, imponiéndose al abatimiento.



Has cometido un error al resolver el enigma del capítulo 34, pero tu error te permite descartar a uno de los piratas. Añade una X a tu tabla de penalizaciones, vuelve al capítulo 34 y toma una nueva decisión.



La peor de las tragedias acaba de suceder en el país de Nunca Jamás. Aprovechando una breve ausencia de Peter Pan, el pérfido capitán James Garfio ha capturado a Campanilla. Dos intrépidos niños perdidos se enfrentarán a mil peligros para rescatar a su amiga y evitar que el malvado pirata se haga con los polvillos mágicos.

¡Necesitan tu ayuda!
Resuelve enigmas y acertijos
en esta emocionante aventura.

1578584

ISBN 978-84-698-6632-0



9 788469 866320

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com

**ESCAPE
BOOK**