

ADAPTACIÓN DEL CÉLEBRE JUEGO

UNLOCK!

LOS LOCOS DEL ESCAPE



ESCAPA DEL CEMENTERIO

FABIEN CLAVEL

ANAYA

Título original: UNLOCK! *Échappe-toi du cimetière*
© RAGEOT ÉDITEUR. Paris, 2021

Autor: Fabien Clavel
Ilustrador: Gilbert Han

1.^a edición: mayo 2022

© De la traducción: Sara Bueno Carrero, 2022
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2022
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com

ISBN: 978-84-698-9137-7
Depósito legal: M-8817-2022
Impreso en España - Printed in Spain



Inspirado en el juego UNLOCK! des Space Cowboys,
creado por Cyril Demaegd © JD EDITIONS

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, plagiarren, 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.

UNLOCK!
LOS LOCOS DEL ESCAPE

**ESCAPA DEL
CEMENTERIO**

FABIEN CLAVEL

ANAYA

Para Valérie, una aventurera libresca.

Para Anna.

Para Léna.

Instrucciones

En **UNLOCK! Escapa del cementerio** debes tomar las decisiones acertadas y resolver los enigmas para avanzar en la historia.

Etapas

Los distintos capítulos de la aventura se llaman «etapas». En la parte superior de la página verás el número de etapa.



18

Llegas a la tumba de Champollion, que consiste en un obelisco rodeado de una pequeña valla.

—Jean-François Champollion, 1790-1832 — anuncia Karim con seriedad en la voz—. Fue el primero en descifrar los jeroglíficos. Como me fijan los idiomas, soy superfín supyo. Si le considera el padre de la egiptología y, la verdad...

Interrumpes su discurso, ya que te fijas en que hay un papel blanco pinchado en la punta del obelisco.

—¡Fíjese, ahí arriba!

Todos levantan la cabeza. Seguramente sea una pista que haya dejado el famoso Círculo de Hadas. Te fijas en que el cielo cada vez está más nublado y en que un manto de nubes negras impide el paso de la luz del sol.

—¿Cómo vamos a cogerlo?

Romain se remanga, pero Karim lo frena.

—¿Has visto los picos tan pontingudos de la valla? Podrías caerte encima. Trepala es demasiado peligroso.

—A lo mejor podríamos hacerlo caer si le tiramos algo —propone Yun.

Piensas en todo lo que llevas encima.

En la mochila, no llevas mucho que pueda seros útil, por culpa de tus padres y de los exámenes. Yun se esconde detrás de la espalda el palo de selfie, aún algo avergonzado. Romain comprueba que no se le ha olvidado meter el ya clásico sándwich. Karim, por su parte, tampoco lleva casi nada encima, salvo el jabón.

del que nunca se separa: para él, la higiene es fundamental.

18

A partir de ahora, tendrás disponible tu inventario en la página al final del libro. Te toca decidir: ¿Elige bien!

Si utilizas la mochila, haz la operación Ve a la etapa 27.

Si utilizas el sándwich, haz la operación Ve a la etapa 28.

Si utilizas el palo de selfie, haz la operación Ve a la etapa 29.

Si utilizas el jabón, haz la operación Ve a la etapa 30.

Las etapas con el símbolo se pueden combinar con personajes, acciones u objetos. Para ello, sumamos el número de etapa al del personaje, acción u objeto utilizado. A veces habrá que sumar varios personajes, acciones u objetos.

Por ejemplo:

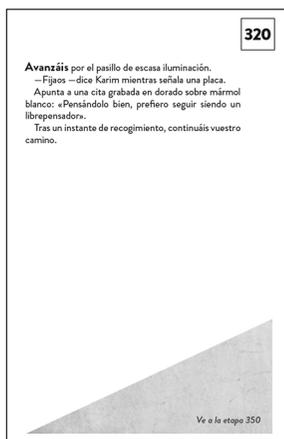
Te encuentras en la etapa 18. Al acabar la etapa, tienes la posibilidad de usar objetos de tu inventario. La mochila suma 9 durante todo el libro. Si decides utilizar la mochila al acabar la etapa 18, tendrás que hacer la siguiente operación: $18 + 9 = 27$. Ve a la etapa 27. Cuando la leas, sabrás si has tomado la decisión correcta.

Si utilizas la mochila, haz la operación   y ve a la etapa 27

Las etapas con el símbolo  no se pueden combinar. En este caso, te indicaremos directamente a qué nueva etapa debes ir.

Por ejemplo:

Ve a la etapa 350.



Personajes

En esta aventura tienes cuatro amigos que han venido a ayudarte y a darte pistas para que te enfrentes a los enigmas de las etapas con el símbolo :

Bérénice:  +1

Karim:  +2

Romain:  +3

Yun:  +4

Acciones

En determinados momentos tendrás que elegir entre actuar con prudencia y lentitud o con rapidez e imprudencia:

Actuar con prudencia:  +5

Actuar con rapidez:  +6

Objetos

Durante tu misión podrás utilizar determinados objetos para salir de situaciones de peligro. Al principio de la historia dispones de:

Una mochila:  +9

Un sándwich:  +10

Un palo de selfis:  +11

Una pastilla de jabón:  +12

Encontrarás un resumen del valor de cada personaje, acción y objeto en la solapa del libro, que también puedes usar como marcapáginas.

Información importante

Es posible que no consigas salir del cementerio a la primera. En tal caso, al final de la etapa se te indicará que tu aventura ha terminado.

Si has cometido un error en la solución de un enigma o fracasas en tu misión, retrocede a una etapa anterior o vuelve a empezar.

Prólogo

Hace unos días...

Te llamas Álex y estudias en el instituto Gustave-Caillebotte de París.

Pero no solo eso. También formas parte de los Locos del Escape.

Hace unos meses te diste cuenta (y no fuiste la única persona) de que una secta misteriosa había inscrito signos por todo el centro: en concreto, la runa odal ✘. Para investigar sobre las fechorías de esta secta, a la que denominasteis Odal, formaste junto con cuatro compañeros el grupo los Locos del Escape

Pues resulta que acabasteis descubriendo que Odal no se andaba con chiquitas y que se había colado en los subterráneos del instituto. Sus integrantes estaban dispuestos a matar con tal de hacerse con los poderes de Merlín; sí, el famoso hechicero cuyo poder mágico sigue existiendo hoy. ¿Te lo puedes creer?

Por eso acudiste a la llamada de tu amigo Karim cuando os convocó en la biblioteca.

Ahí estaban todos los Locos del Escape.

Romain ya tenía hambre y, con los brazos cruzados, solo soñaba con comer. Seguramente estaba pensando en una de esas recetas de sándwich de creación propia de las que siempre os burláis.

Bérénice, impaciente, balanceaba las piernas, que le colgaban de la silla. Le gusta que las cosas vayan deprisa.

Yun saludaba a las compañeras que pasaban a su lado, antes de seguir dibujando en la hoja que tenía delante.

Tú, por tu parte, te mantenías a la espera, impaciente por saber si vuestro amigo iba a proponeros una nueva misión.

Karim inclinó su larga figura sobre la mesa y murmuró con un tono de misterio:

—¿Qué hacéis este fin de semana? Quiero proponeros dar una vuelta por el cementerio de Père-Lachaise.

A Karim se le veía encantado, pero a ti te costaba disimular tu decepción. Habías venido con la esperanza de que os propusiera una misión contra Odal, no de que fueseis a visitar como simples turistas un viejo cementerio parisino. Estaba claro que los demás pensaban igual que tú, pues se oyeron varios suspiros.

Un cementerio... Por otra parte, era lo que os podíais esperar de Karim y de sus gustos bastante particulares. Ya sabes que es un entusiasta de los lugares góticos, aunque siempre tiene miedo a hacerse daño o a ponerse enfermo.

Todos empezaron a hablar a la vez. Bérénice no parecía precisamente entusiasmada. Se frotó la cabeza rapada.

—Yo quería volver a ver *Black Panther*, en homenaje a Chadwick Boseman.

Desde que había fallecido el actor que interpretaba al superhéroe, no había quien la consolara.

—Yo pensaba probar una nueva receta de falafeles
—dijo Romain.

Yun sonreía incómoda.

—Yo tenía pensado acabar de embaldosar el baño de casa. Voy a poner una especie de mosaico que...

Karim los interrumpió dejando un papel sobre la mesa, y todos se callaron.

—¿Eso qué es?

Karim se negó a responder.

Entonces, tus amigos se volvieron hacia ti. Cada vez que dudaban, recurrían a tus decisiones para salir del paso. Te encogiste de hombros, cogiste el papel y leíste en voz alta:

Estimados Locos del Escape:

Hemos seguido de cerca vuestras aventuras. Al igual que vosotros, nosotros también somos enemigos de la secta Odal, que pretende robarnos nuestros secretos mágicos.

Nos gustaría aliarnos con vosotros. Sin embargo, primero tenemos que asegurarnos de que lo merecéis. Por ello, os hemos preparado una serie de pruebas en Père-Lachaise.

Si las superáis, os revelaremos información que jamás habríais podido imaginar.

Si fracasáis, no volveréis a saber nada de nosotros.

Para comenzar el desafío, dirigíos a la tumba de los personajes famosos que hemos seleccionado para vosotros:

—Para Álex, Gustave Caillebotte.

—Para Romain, La Fontaine.

—Para Yun, Gustave Doré.

—Para Karim, Champollion.

—Para Bérénice, Chaptal.

Tened cuidado: Odal tratará sin duda de descubrir los secretos que os tenemos reservados.

Mucha suerte.

El Círculo de Hadas

Tras la lectura se hizo un largo silencio.

—Tiene que ser una broma —reaccionó finalmente Bérénice.

—Tiene que ser una trampa —corrigió Romain—. Para empezar, ¿cómo ha llegado hasta aquí esa carta?

—Por correo. Me la ha dado la bibliotecaria.

Karim nos enseñó el sobre, en el que se leía:

Locos del Escape
Biblioteca del Instituto Gustave Caillebotte
Calle Docteur Magnan, 1
75013 París

A Karim y a Yun se los veía entusiasmados.

—¿Y bien? ¿Vamos?

Te reíste de forma burlona.

—¿Un domingo de lluvia entre tumbas? Un planazo.

Karim se lo tomó al pie de la letra.

—¿Sí, Álex? Entonces, ¿puedes este finde? Estupendo.

—Tendrías que haberte callado —farfulló Bérénice entre dientes.

Ya era tarde para arrepentirte y hablar de lo mucho que tenías que estudiar y lo mal que llevabas los próximos exámenes.

Al fin de cuentas, era una muy buena oportunidad para descubrir el nuevo misterio del Círculo de Hadas. O, al menos, si era un engaño de Odal, averiguar algo más sobre la secta y sobre Merlín.

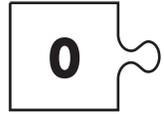
Karim, exultante, sentenció:

—Pues está decidido. El domingo a primera hora de la tarde, vamos al cementerio de Père-Lachaise para seguir desenterrando el pasado de la capital.

—No sé si el verbo «desenterrar» es el más adecuado —intervino Yun.

—Sea como sea, os prometo que no nos vamos a aburrir.

Por desgracia, tenía razón.



Así, con tus nuevos amigos del instituto Gustave-Caillebotte, fundaste los Locos del Escape, un equipo que pretende frustrar los planes de la secta secreta que bautizasteis como Odal, por la runa que les sirve de símbolo.

Sois cinco en el equipo: Bérénice, Karim, Romain, Yun y tú, Álex.

Tú eres muy polivalente. Cuando los demás dudan en si tomar o no una decisión, te consultan a ti. No es que ejerzas de líder, pero casi. Eres quien toma las decisiones cuando no conseguís ponerlos de acuerdo. Sin embargo, también hay momentos en que necesitas la ayuda de tus amigos.

Eres una persona muy metódica a la que le encanta el orden.

En el resto del grupo, cada uno de los integrantes tiene sus propias particularidades.

Para conocer mejor a Bérénice, ve a la etapa   = 1.

Para conocer mejor a Karim, ve a la etapa   = 2.

Para conocer mejor a Romain, ve a la etapa   = 3.

Para conocer mejor a Yun, ve a la etapa   = 4.

Si no, ve a la etapa 502.

Bérénice es la más joven del grupo. Tiene trece años y es bastante bajita y ágil, pero es muy madura para su edad. Su mayor pasión son los problemas matemáticos y los enigmas. Le encanta soltar de vez en cuando comentarios mordaces, sobre todo cuando hay alboroto. Se preocupa por los demás, le gustan los juegos de mesa y quiere ser médica. Aunque parezca que pasa de todo, a veces le gusta vivir sensaciones fuertes. Decidió raparse el pelo cuando vio *Black Panther*. Además, le ayuda a nadar más deprisa; es una excelente nadadora.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Matemáticas

Si fuera un elemento, sería...

El agua

Si fuera una estación del año, sería...

El invierno

Si fuera una emoción, sería...

El miedo

Si fuera un animal, sería...

El caimán

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

La cabeza

Si fuera un sentido, sería...

El oído

Si fuera una profesión, sería...

Médica

Si fuera un objeto, sería...

Un ordenador

Si fuera una estrategia, sería...

Pedir ayuda

Si fuera una afición, sería...

El ajedrez

Si fuera un lugar, sería...

El parque de atracciones

Si fuera una película o una serie, sería...

Black Panther



*Si quieres conocer a los demás integrantes
de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0.*

Si no, ve a la etapa 502.

Karim tiene quince años. Es alto y delgado. Lleva el pelo largo, que le tapa la cara y casi no deja ver sus ojos tristes. Es bastante solitario, le gusta leer y le apasiona la historia. Sin embargo, hace el esfuerzo de salir de su habitación para quedar con los Locos del Escape e incluso con otra gente, lo que lo ayuda a salir de su romántica melancolía. Es toda una lumbrera y siempre quiere calmar las tensiones que surjan a su alrededor y animar a los demás a colaborar. Aunque parezca poco deportista, en clase de Educación Física se le ve que tiene bastante fondo.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Literatura

Si fuera un elemento, sería...

La tierra

Si fuera una estación del año, sería...

El otoño

Si fuera una emoción, sería...

La tristeza

Si fuera un animal, sería...

El oso panda

INSPIRADO EN
JUEGOS DE
ESCAPE

Eres **ÁLEX**.

Te encantan las aventuras
y los misterios. Para luchar
contra tu enemigo, el terrible
grupo secreto Odal, tus amigos
y tú debéis ir al cementerio
de Père-Lachaise en París.

Pero entre las tumbas
y los mausoleos, los caminos
están plagados de peligros.

¡ENCUENTRA EL CAMINO
PARA SALIR ILESO
DEL CEMENTERIO!

ADAPTACIÓN DEL CÉLEBRE JUEGO **UNLOCK!**
MÁS DE 1 500 000 DE EJEMPLARES VENDIDOS.



ISBN 978-84-698-9137-7

1578741



9 788469 891377

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com

