

¿SERÁS CAPAZ DE SALIR?

ESCAPE BOOK



Fabien Fernandez



UNA AVENTURA DE **playmobil**
LA PELÍCULA

Planeta Junior

¿SABRÁS ESCAPAR?

ESCAPE BOOK

UNA AVENTURA DE PLAYMOBIL

Escrita por Fabien Fernandez



Planeta Junior



© 2019 -29 FILM HOLDING – MORGEN PRODUCTION
Licensed by PLAYMOBIL, pronounced plây-mô-bēel

www.playmobil.com

Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2019
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)
www.planetadelibrosinfantiljuvenil.com

www.planetadelibros.com

Primera edición: julio de 2019

ISBN: 978-84-08-21394-9

Depósito legal: B. 14.187-2019

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).

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.

ESCAPE BOOK

¡Estás prisionero en el universo PLAYMOBIL!

¿Sabrás escapar? ¡Pasa rápido la página
para comenzar la aventura!

Recuerda que en las solapas tienes:

Unos planos para situarte.

Objetos para avanzar en la historia.

¡No necesitas papel ni lápiz!

¡LÁNZATE CON ESTA

¡Tacos a la

Cuando te has cruzado con tu amigo Charlie en el cole, te ha contado que se transformó en juguete y que vivió una increíble aventura en el universo PLAYMOBIL. Sonaba muy interesante, pero tú le has dejado claro que sabías que no era más que una fantasía.

—¡Que no, es real! —exclama él—. ¡La prueba es que mi hermana tiene un montón de sellos de PLAYMOBIL en su pasaporte!

Tú negabas con la cabeza. Luego, te ha dicho al oído:

—No tienes más que traerte tu figura favorita a la exposición de PLAYMOBIL y verás que te digo la verdad.

Esta idea ha estado rondándote la cabeza un rato, y cuando tu madre te ha propuesto visitar la exposición de PLAYMOBIL, has gritado un enorme «¡SÍ!». Además del placer de ver tus mundos favoritos, has pensado que sería la oportunidad de demostrarle a Charlie que mentía.

Frente al cartel de la entrada, te movías de un lado para otro. Así que cuando tu madre se ha encontrado con una amiga suya, no lo has dudado un segundo.

—Nos vemos en la sala principal, mamá.

—¡Vale, hasta ahora!

Has corrido hacia allí. ¡No hay nadie! Entonces te has acercado a la maqueta repleta de juguetes. Todos los mundos: el Salvaje Oeste, Roma, el cuento de hadas, los piratas, el espía, todos están allí.

PRIMERA MINIAVENTURA!

romana!

—Ni rastro de magia —le has dicho a tu figura.

¡ZUUUUM! Un torbellino y un estallido de luz. Sientes que algo te aspira...

De repente, te encuentras al borde de una carretera en mitad del desierto. Es increíble, ¡estás dentro del universo PLAYMOBIL! ¿De verdad? Un tricerátops que pasa por allí te lo confirma. Acto seguido, un camión rojo se detiene delante de ti y un hombre con unos *shorts* azules y una camisa de flores se asoma por la ventanilla.

—¡Hola! Me llamo Del. Te has perdido, ¿verdad? —dice, y sin darte tiempo a responder, añade—: Yo te llevo, si quieres. ¿Conoces por casualidad a Charlie?

Entonces, Charlie decía la verdad. ¡Qué locura! Aturdido, te subes al camión y, esta vez, empiezas a hablar tú:

—Es amigo mío. Oye, ¿tú podrías indicarme dónde está la salida del... esto, del universo PLAYMOBIL?

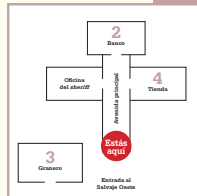
—Claro, pero primero necesito ayuda para preparar unos tacos a la romana.

Para saber qué necesita Del, ve a la **página 1**.

ESCAPE BOOK

LIBRO DE AVENTURAS





Del vuelve a tomar la gran carretera que hay en mitad del desierto.

—¡Un compañero de Charlie, es genial! —dice—. Si quieres, podemos hacer un trato: tú encuentras los cuatro ingredientes que necesito para preparar mis tacos a la romana y yo te llevo con un amigo que conoce la salida. ¿Te parece?

Tú dudas. La furgoneta da una sacudida y entráis en una pista de tierra, pasando entre dos cactus. A fin de cuentas, no te queda otra opción. Además, ya has aceptado que estás realmente en el universo PLAYMOBIL. De hecho, es genial... ¡vas a vivir tu propia aventura!

—¡Vale! ¿Qué necesitas? —respondes, accediendo a su propuesta.

—Primero te voy a dejar a la entrada del pueblo para que consigas alubias rojas y especias. Luego, nos reuniremos a la salida de Constantinopla, donde encontrarás queso y tomates. ¿Te parece bien?

—Por supuesto —dices con valentía.

El camión frena a la entrada de un pueblo del Salvaje Oeste. Te bajas. Justo antes de marcharse, Del se asoma por la ventanilla.

—Por cierto, he olvidado decirte que esta misión es extremadamente importante: Glinara, la que quiere probar mis tacos, no está para bromas. Aquí tienes una tabla con toda la información



que necesitas sobre los objetos y los lugares. Cuando tengas una duda, consúltala. Hala, hasta pronto, ¡nos vemos a la salida de Constantinopla!

El camión levanta una nube de polvo al arrancar. Te das cuenta de que... ¡no tienes ni idea de cómo conseguir los ingredientes! Pero no te queda otra: Del cuenta contigo, y tú lo necesitas a él para salir de aquí.

Entras en el pueblo bajo la mirada desagradable de un hombre que toca el banjo. Pasas por delante de un granero de donde sale el relincho de un caballo.

Llegas a la avenida principal. Frente a ti tienes el banco y, a la izquierda, la oficina del *sheriff*, con una nota pegada a la puerta: «He salido a perseguir bandidos, vuelvo en diez minutos». A la derecha está la tienda de ultramarinos, en cuyo escaparate hay un cartel que dice «Se venden especias».

Para encontrar los ingredientes, puedes mirar el plano que hay en la parte superior de las páginas de este libro de aventuras y que te muestra los lugares que debes visitar con sus números de página, o bien fijarte en las flechas que hay en los márgenes de las páginas, que indican los números de las zonas





a las que puedes ir. A lo largo de la aventura, según vayas avanzando, se te propondrá ir a una página concreta o bien volver al plano para elegir un destino.

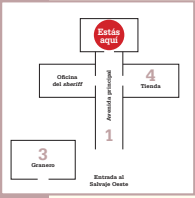
Al final de la aventura, encontrarás objetos que podrás usar para resolver situaciones complicadas. Si pueden serte útiles, aparecerán en **negrita** en el texto. Deberías reflexionar sobre cómo los puedes emplear, solos o combinándolos con otro objeto.

Si te olvidas de los objetos que has encontrado o cuál es su uso, puedes consultar en cualquier momento el inventario, en la **página 25**. Y si necesitas pistas, recuerda que la tabla que te ha dado Del contiene información sobre los distintos mundos. Puedes consultarla en la **página 27**.

Un último detalle: para no perderte en esta miniaventura, utiliza solo los números de página que están en blanco. Los que tienen otro color te volverán a enviar a la gran aventura rumbo a los demás mundos PLAYMOBIL.

¡Vamos allá! Fíjate en el plano o en las flechas de los márgenes de página y elige tu próximo destino.





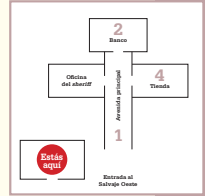
Caminas hasta el final de la avenida principal bajo la mirada sombría de algunos habitantes, entre ellos un vaquero apoyado sobre un bastón con una pipa en la comisura de los labios. Terminas por entrar en el banco.

—¡Que nadie se mueva! —ordena un bandido con un sombrero calado y un pañuelo cubriéndole la boca y la nariz.

Su cómplice y él te están dando la espalda. El primero, que lleva un chaleco negro, sostiene un saco de oro en una mano. El segundo lleva dos paquetes de alubias en los brazos. ¡Estás en mitad de un atraco!

Análisis de la situación: un cliente se esconde tras una columna, la cajera se agacha bajo el mostrador y, detrás de ti, hay una **gran barra de metal** que sirve para atrancar la puerta. De repente, se te ocurre una idea: apuntar a la espalda del **líder de los bandidos** con la **barra de metal** y poner voz grave para imitar al *sheriff*. Consulta el cuaderno de acciones, en la **página 14**, para ver si tu plan va a funcionar.





Cruzas la puerta del granero, en el que hay atada una gran **yegua**. Hay balas de **heno fresco** y una de **heno rosado**, de la que cuelga una etiqueta que dice «Granja de las hadas».

La **yegua** relincha amistosamente al verte.

Te acercas con cierto temor.

La yegua está tranquila. Podrías montarte en ella para ir a Constantinopla, pero primero tienes que conseguir las especias y las alubias para los tacos de Del, porque luego no vas a poder volver aquí. Si tienes todo lo que necesitas, ¡vete! Pero si no, consulta el plano para explorar otro sitio.

Atención: ¡no leas lo que viene a continuación si aún no has encontrado las alubias y las especias!



Montas la **yegua**, pero ella te lanza una mirada inexpresiva. Habría que darle algo para motivarla a emprender un viaje tan largo. ¿Qué le ofreces?





TIENDA



¡DING! ¡DING! Suena la campana de la puerta de la tienda. Hay una gran estantería con latas de conserva y tarros de verduras. En el centro, se apilan sacos de harina y de cereales. Por último, en el mostrador, hay una caja y junto a ella unas bolsitas de especias y un montoncito de cupones usados. Lees uno de ellos: «Bono-regalo por una bolsita de especias». ¡Genial! Ya sabes dónde encontrar uno de los ingredientes; solo te falta averiguar cómo puedes pagarlo.

—¡No me quedan más! Espera, deja que... —dice el tendero al verte—. No serás un bandido, ¿verdad?

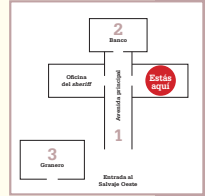
—No, solo vengo a por especias.

Si aún no has conseguido las especias y tienes con qué pagarlas, lee el párrafo siguiente. Si no, retoma tu exploración.



Tienes un **bono-regalo** o una **moneda** para pagar las **especias**: junta estos objetos para ver si es suficiente. En cualquier caso, el tendero echa un vistazo por la ventana antes de mirarte desde el otro lado del mostrador.

1 ← - - -



—¿Por qué te buscan los vecinos?

—Creen que les he robado el oro, pero no es verdad.

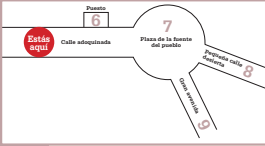
—Ya se les pasará —te tranquiliza.

—Pero tengo que ir a Constantinopla, y no sé cómo llegar.

—El mejor medio de transporte es a lomos de un caballo. Es una pena, porque le he prestado el mío al *sheriff*, ya que el suyo está enfermo. De todas formas, si encuentras una montura, no dudes en darle de comer: además, creo que han traído al pueblo una partida de heno de la granja de las hadas.

¿Sabes ya dónde podrías encontrar una montura?





Calle adoquinada

Sobrevuelas el mar y un puerto lleno de barcos, justo antes de que la yegua que montas despliegue al máximo sus alas para iniciar el descenso al suelo. Al cabo de tres «cataclops», se detiene. A cada lado de la calle adoquinada en la que ha aterrizado, hay unas casitas con los aleros de colores y personas en las ventanas observando al héroe que acaba de llegar a lomos de Pegaso: ¡tú!



Pero debes mantenerte centrado en la misión de Del: encontrar queso y tomates. Desmontas de un salto. La yegua frota su testuz contra ti a modo de despedida y desaparece en el cielo.

Consulta el plano de Constantinopla y las flechas de los márgenes de la página para elegir tu próximo destino.



Puesto



El vendedor te mira avanzar, muy impresionado: ¡acabas de bajarte de un animal legendario! Aprovechas para pedirle tomates y preguntarle si sabe dónde encontrar queso.

—¿No te has enterado, querido héroe? Todos los tomates y el queso han sido confiscados por el emperador Maximus para su gran banquete.



—¿Confiscados?

—Todo está guardado en el almacén imperial, cerca del circo. Si quieres, puedo llevarte hasta allí.

Si aceptas su propuesta, síguelo hasta la **página 9**. Si no, intenta encontrar tú solo el camino con ayuda del plano.

