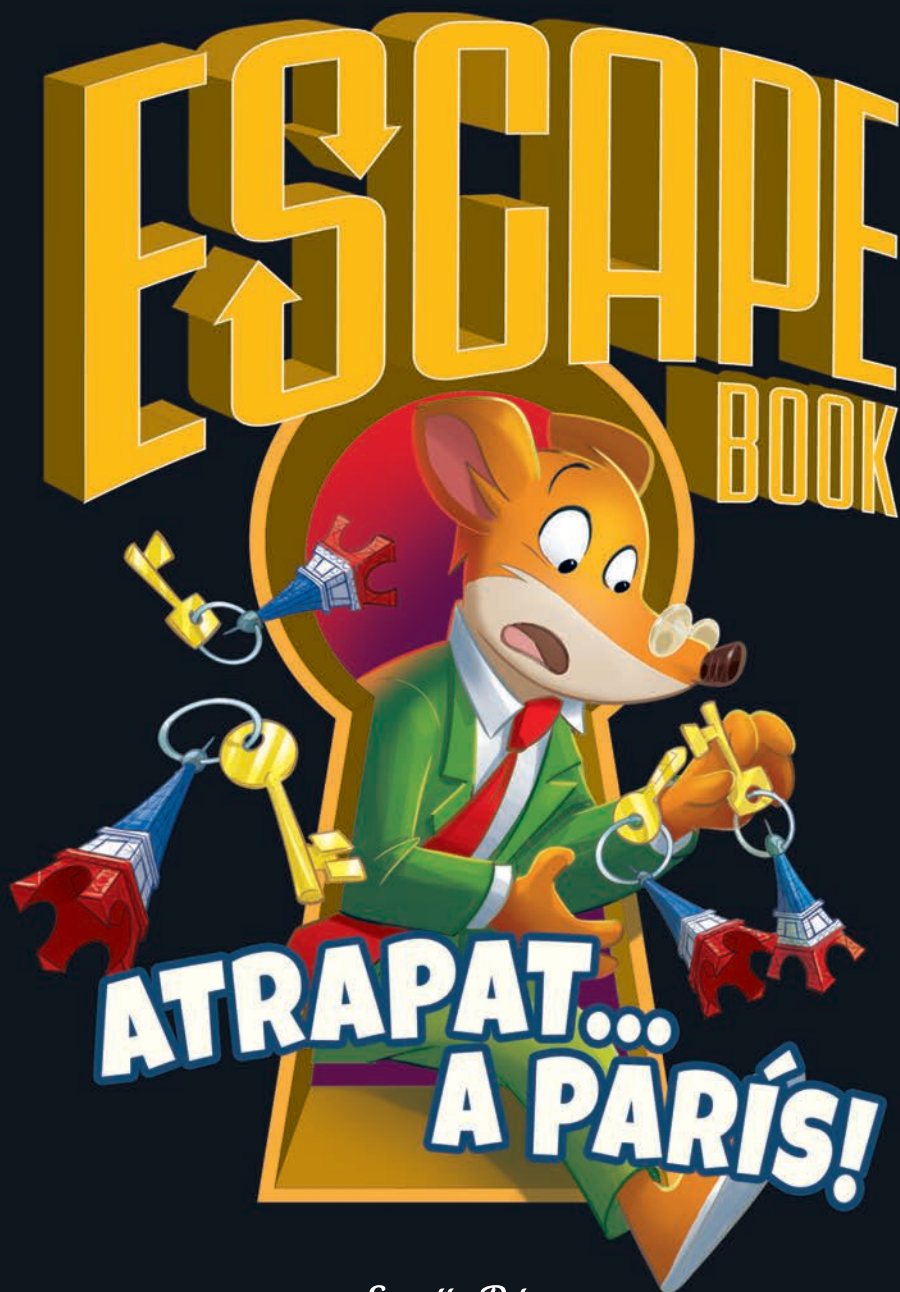


Geronimo Stilton



Estrella Polar



Geronimo Stilton



Estrella Polar

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

Textos de Geronimo Stilton
Col·laboració editorial de Luca Blengino
Coordinació del projecte Geronimo Stilton de Patrizia Puricelli
Coordinació editorial de Maria Ballarotti
Editing de Benedetta Biasi

Il·lustracions de la coberta: Alessandro Muscillo
Disseny gràfic de Pietro Piscitelli / *theWorldofDOT*
Il·lustracions de l'interior de l'Arxiu Piemonte
Projecte gràfic de Michela Battaglin
Compaginació de Flaminia Chiodo Grandi

Idea original d'Elisabetta Dami

Títol original: *In trappola... a Parigi!*
© de la traducció: 2022, Xavier Solsona

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

www.geronimostilton.com

© 2022, Editorial Planeta, S. A.

© 2022, 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.cat

International Rights © Atlantica S.p.A., Via Corso Magenta 60/62, 20123 Milà - Itàlia

foreignrights@atlantica.it / www.atlantica.com

Per al format "Escape", © 2019 Glénat Editions

Primera edició: setembre de 2022

ISBN: 978-84-1389-356-3

Dipòsit legal: B. 12.682-2022

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) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra (www.conflicencia.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.co.uk.

ATRAPAT... A LA TORRE EIFFEL!

Per mil formatgets de bola, quin desastre! M'he quedat **ATRAPAT** a París, dalt de tot de la torre Eiffel, després de l'hora de tancament!

Però mira que soc despistat, encara no m'he presentat: em dic Stilton, *Geronimo Stilton*, i dirigeixo *L'Eco del Rosegador*, el diari més famós de l'Illa dels Ratolins, que pertany al CSG, el Geronimo Stilton Group!

Heu de saber que el professor Volt, el meu amic famós pels seus sistemes de **seguretat** imbatibles, va haver de viatjar a París per millorar les alarmes de la torre Eiffel. De manera que jo, el meu nebot Benjamí, el meu cosí Martin Gala i la meva (*gairebé*) **nòvia** Tenebrosa Tenebrax, ho vam aprofitar per acompanyar-lo!



Avui he passat tot el dia a la torre recollint informació sobre el seu inventor: estic segur que en sortirà un article de bigotis per a l'edició digital del meu diari! Després m'he aturat un moment per admirar el capvespre des de l'**ÚLTIMA PLANTA**: preciós, però el cim de la torre està a més de 270 metres d'altura, quin cangueli! Amb tot això, no m'he adonat que el temps passava. Ara he mirat al meu voltant i:

- per aquí ja no hi ha ningú;
- els llums estan **APAGATS**;
- s'està fent de nit;
- l'ascensor que porta a les plantes més baixes de la torre Eiffel està **BLOQUEJAT**... *Escarriiitx!*

Vols ajudar-me a sortir d'aquí?

Llegeix les instruccions i segueix-me en aquesta aventura!

COM FUNCIONA AQUEST LLIBRE?

OBJECTIU de la missió:

Explorar la torre Eiffel i buscar la manera de sortir-ne.

NIVELLS de joc:

NIVELL 1: exploració del cim de la torre.

NIVELL 2: exploració de la segona i la primera planta.

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 planta a l'altra de la torre Eiffel**. 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 1 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**

Pots trobar el PLÀNOL de cada nivell a l'inici de la secció **AVENTURA** (pàg. 6 i 38) i a les solapes de la coberta del llibre

En la secció **AGENDA** de cada nivell (pàg. 32 i 90) podràs escollir a qui trucar per telèfon i rebre els seus consells.

En la secció **ACCIONS** de cada nivell (pàg. 16 i 72) 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 88).



AVENTURA

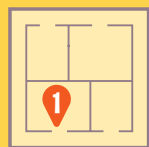
NIVELL 1

PLÀNOL DEL CIM DE LA TORRE

PASSADÍS



OFICINA DE GUSTAVE EIFFEL



L'oficina de Gustave Eiffel (l'arquitecte que va construir la torre) és una de les atraccions principals de l'edifici. Tot està reconstruït a la perfecció, tant que sembla que et trobis al segle XIX, època en què aquest genial **ARQUITECTE** va fer el monument que porta el seu nom. Penseu que aquí, a la seva oficina, fins i tot hi ha una estàtua seva de cera de cos sencer!

De dia l'habitació està plena de turistes, però ara està a les fosques i buida, i té un aspecte sinistre... **BRRRRRRRR!** I si l'estàtua comença a bellugar-se? Quin cangueli... Però per què, per què, per què tot em passa a mi?

RIIING! RIIIIING! RIIIIING!

Mmm, el telèfon de l'oficina ha començat a sonar.

Per mil mozzarelles, qui deu ser?

Com que els **truques** són insistents, faig el cor fort i decideixo agafar-lo.

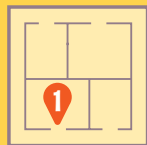
—Ehem... Digui?

De seguida una veu coneguda comença a parlar...

És Tenebrosa Tenebrax, la meva (gairebé) **nòvia!**

—Sort que encara ets aquí, xato!





Esperava que responguessis, jo també estic **ATRAPADA** a la torre!

—Comcomcom?! Tu també estàs tancada aquí?

—Tal com ho sents —explica ella—. T’esperava per admirar la posta de sol... però tu no arribaves, jo m’he entretingut, i al final no m’he adonat que m’havia passat l’hora de tancament. Ara estic bloquejada a la segona planta, en una habitació fosca i amb la porta tancada!

—Oh, no! **ÉS HORRIBLE!**

—Horrible? Què dius ara, xato, només és una experiència inoblidablement esgarrifosa! I estic segura que tu em podràs alliberar! T’espero!

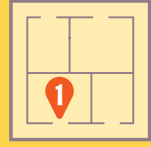
CLIC!

Caram, la situació cada cop es complica més! I ara què?

Un moment! En aquesta habitació hi ha un **TELÈFON!**

Això vol dir que cada vegada que passi per aquí el podré fer servir per trucar als meus amics, gràcies als números que recordo de memòria (ja us ho he dit, oi, que a la torre Eiffel el meu **MÒBIL** no





té cobertura? Ah, no?! Doncs aleshores us ho dic ara: el meu mòbil no es pot utilitzar, *esnif!*). Aviam... Puc trucar a Martin Gala, al professor Volt, al meu nebot Benjamí i naturalment a Tenebrosa.

Potser em donaran algun consell **VALUÓS** per sortir d'aquí!



VOLS TRIAR UNA COMBINACIÓ D'OBJECTES?

Ves a la taula de les ACCIONS, a la pàg. 16

VOLS UNA DESCRIPCIÓ DELS OBJECTES QUE GERONIMO POT TROBAR AL PRIMER NIVELL?

Ves a l'INVENTARI, a la pàg. 30

VOLS CANVIAR D'HABITACIÓ?

Per sortir al PASSADÍS, ves a la pàg. 10

VOLS FER UNA TRUCADA?

Consulta l'AGENDA, a la pàg. 32

