

Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



PIEMME



Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



IN TRAPPOLA...
DENTRO AL MUSEO!

PIEMME

Testi di Geronimo Stilton

Da un'idea di Elisabetta Dami

Tutti i diritti riservati ©

Contatti per licenze e diritti: info@geronimostilton.com

www.geronimostilton.com

Coordinamento testi di Lisa Capiotto per Atlantyca Srl

Collaborazione testi di Luca Blengino per Atlantyca Srl

Illustrazione di copertina di Alessandro Muscillo (disegno)
e Christian Aliprandi (colore)

Art Director: Iacopo Bruno

Graphic Designer: Mauro De Toffol / *theWorldofDOT*

Illustrazioni interne: Archivio Piemme

Pubblicato per PIEMME da Mondadori Libri S.p.A.

© 2019 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

Per il format "Escape" © 2019 Glénat Editions

Stilton è il nome di un famoso formaggio prodotto in Inghilterra dalla fine del 17° secolo. Il nome Stilton è un marchio registrato. Stilton è il formaggio preferito da Geronimo Stilton. Per maggiori informazioni sul formaggio Stilton visitate il sito www.stiltoncheese.co.uk

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questo libro, così come l'inserimento in circuiti informatici, la trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo elettronico, meccanico, attraverso fotocopie, registrazione o altri metodi, senza il permesso scritto dei titolari del copyright.

Anno 2025 - 2026 - 2027

Edizione 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Stampato da LITO TERRAZZI Srl - Italy



Mondadori Libri S.p.A. usa carta certificata FSC®
che garantisce la gestione sostenibile delle risorse forestali

IN TRAPPOLA... AL MUSEO!

Per mille mozzarelle, sono in una situazione da **BRIVIDI**, e per uscirne mi servirà il tuo aiuto.

Squiiit! Sarà meglio spiegare tutto dall'inizio...

Il mio nome è Stilton, *Geronimo Stilton*, e sono il direttore dell'*Eco del Roditore*, il giornale più famoso dell'Isola dei Topi.

Oggi è **HALLOWEEN** e nel pomeriggio sono venuto al museo di Topazia per l'inaugurazione di una **stratopica** mostra dedicata al mondo degli antichi Egizi.



I reperti esposti sono stratopici e molto molto preziosi!
Per questo a proteggerli c'è un **sistema d'allarme**
ultramoderno inventato dal mio amico, il Professor
Volt: è uno scienziato davvero geniale!

Ho passato ore e ore e ore tra geroglifici, sarcofaghi,
sculture e mummie da far **FRULLARE** i baffi!

Squiiit, quando ho guardato l'orologio, il museo stava
per chiudere! In giro c'erano solo due operai alle prese
con una grossa cassa.

Ho cercato l'uscita, ma sono finito (per sbaglio) nello
sgabuzzino dell'ala ovest del museo. La porta si è
richiusa all'improvviso alle mie spalle e ora non vuole
saperne di aprirsi. **CHE FIFA FELINA!!!**

Vuoi aiutarmi a uscire da questo pasticcio?

Leggi le istruzioni e seguimi in quest'avventura!

COME È FATTO QUESTO LIBRO?

SCOPO della missione:

esplorare il museo e cercare il modo di uscire.

LIVELLI di gioco:

LIVELLO 1: esplorazione dell'ala ovest.

LIVELLO 2: esplorazione di tutto il museo.

Ogni livello è suddiviso in quattro SEZIONI:

AVVENTURA

AZIONI

INVENTARIO

RUBRICA



COME SI LEGGE

Per aiutare Geronimo a uscire, dovrai **spostarti da una stanza all'altra del museo**. Questo significa che non leggerai le pagine del libro in ordine, cioè dall'inizio alla fine, ma **passerai da una sezione all'altra**, cioè andrai avanti e indietro, facendoti guidare dagli indizi che trovi in ogni pagina.



Per ogni livello comincerai dalla sezione **AVVENTURA**.

Leggi il testo della prima stanza: alla fine troverai il box 'E ADESSO?!' con le istruzioni per proseguire. Potrai:

- **raggiungere un'altra stanza**, comunicando con quella in cui ti trovi o indicata nel box delle scelte (per orientarti usa la MAPPA)
- **usare gli oggetti** che trovi lungo il percorso, consultando la sezione **AZIONI**
- **fare una telefonata** agli amici per chiedere aiuto, servendoti della **RUBRICA**.

Puoi trovare la MAPPA di ogni livello all'inizio della sezione **AVVENTURA** (pag. 6 e pag. 40) e nelle alette della copertina.

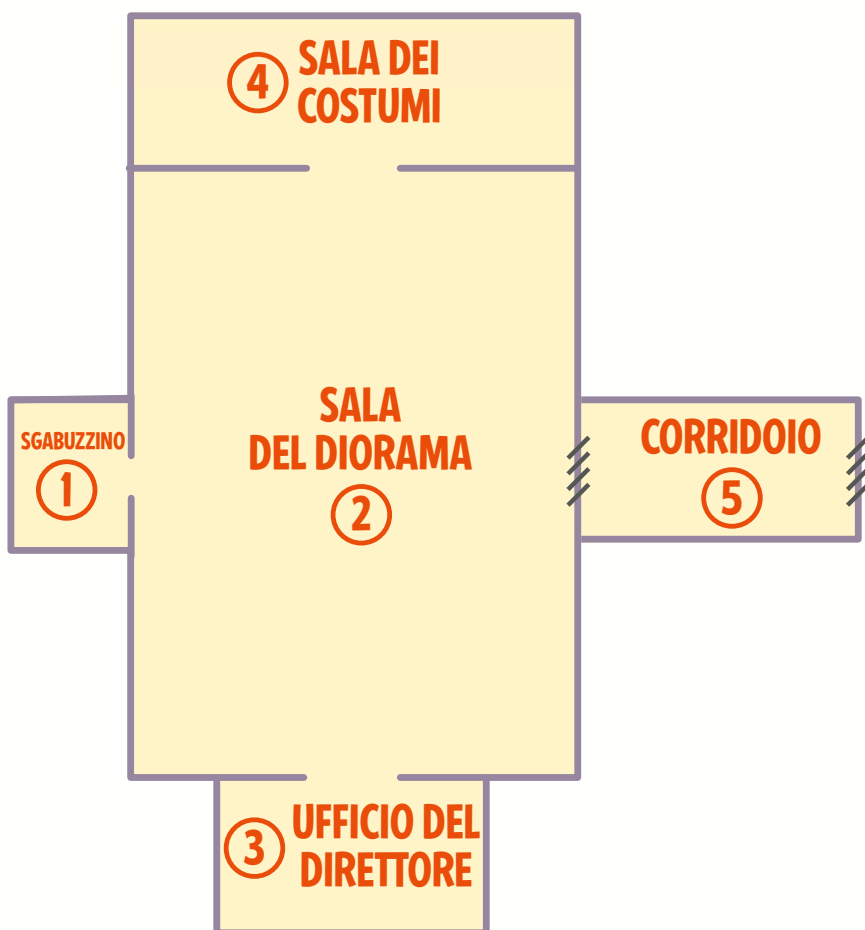
Nella sezione **RUBRICA** di ciascun livello (pag. 32 e pag. 92) puoi scegliere chi chiamare al telefono e per riceverne i consigli.

Nella sezione **AZIONI** di ogni livello (pag. 16 e pag. 74) c'è la tabella che ti aiuterà a combinare gli oggetti (la trovi anche nelle alette di copertina). Puoi consultare l'elenco degli oggetti nella sezione **INVENTARIO** di ogni livello (pag. 30 e pag. 90).



AVVENTURA LIVELLO 1

MAPPA DELL'ALA OVEST





SGABUZZINO



Ma perché, perché,
perché, capitano
sempre tutte a me?!
Cercando l'uscita del
museo sono finito per
sbaglio in questo strano posto e... **VLAM!**

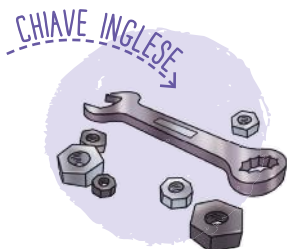
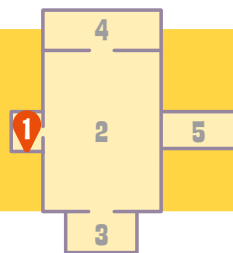
ATTENZIONE!
All'inizio dell'avventura Geronimo
è chiuso nello sgabuzzino: prima
di esplorare le altre stanze dell'ala
ovest, aiutalo a uscire da qui!

La porta si è richiusa alle mie spalle!
Ho brancolato nell'oscurità per qualche minuto e,
quando ho trovato la maniglia, ho tirato, ho spinto, ho
girato ma... niente di niente: la porta non si apre! Ed è
così buio che non si distingue una provola da un cacio.
Calma, Geronimo: niente panico! Devi cercare qualcosa
di utile per uscir... **AAARGH!**

Sono scivolato su un piccolo oggetto cilindrico: è una
torcia elettrica! La accendo e...

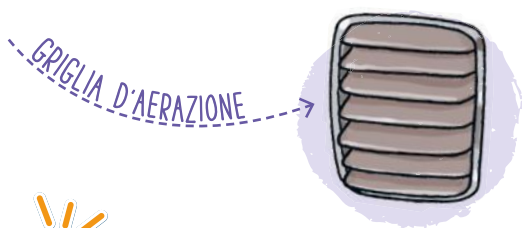
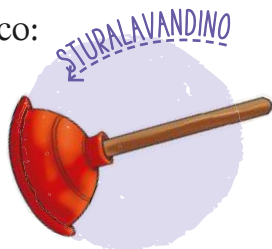
Ecco dove sono finito! Mi trovo in
uno sgabuzzino strapieno
di scope, strofinacci e
detersivi. La porta è
BLOCCATA, ed è
come se davanti all'in-
gresso ci fosse qualco-
sa di molto pesante.





Mi guardo intorno usando la torcia. Rovistando tra gli attrezzi trovo una **chiave inglese** e uno **sturalavandino**, ma niente per uscire da qui.

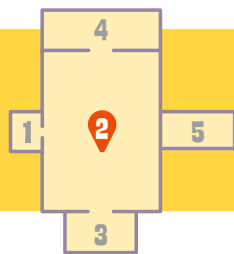
Ehi, accanto alla porta c'è una **griglia d'aerazione**: è strettina, ma se riuscissi ad aprirla, potrei passare da lì! In tasca ho anche la **rubrica** con i numeri dei miei amici. Ma il mio cellulare è scarico: ne dovrò cercare uno in giro per il museo. Ma prima devo sbloccare la **griglia d'aerazione** e cercare un passaggio...



VUOI SCEGLIERE UNA COMBINAZIONE DI OGGETTI?
Vai alla tabella delle **AZIONI**, a pag. 17



SALA DEL DIORAMA



La sala del diorama di giorno è stratopica: **sabbia**, piante di papiro, statue con tuniche e parrucche...

Sembra davvero di essere nell'antico Egitto.

Però di notte questo posto è **SINISTRO**, lugubre, spaventoso. Mi guardo intorno e... Per i baffi a torciglione del Gatto Mammone, la porta dello sgabuzzino è **BLOCCATA** da una grossa (e pesantissima) cassa di legno!

Ora è tutto chiaro: i due operai devono averla appoggiata lì prima della chiusura, impedendomi di aprire la porta. Proviamo a riflettere... L'uscita del museo si trova nell'ala est dell'edificio. Per raggiungerla, devo attraversare

