

ESCAPE BOOK



LOS INVENTOS DESAPARECIDOS

MELA MALUENDA

ilustrado por
Isa Loureiro

LAROUSSE

Dirección editorial: Jordi Induráin

Edición: Sofía Acebo

Corrección: Miguel Vándor y Álex Herrero

Maquetación, diseño interior y cubierta: Víctor Gomollón

Primera edición: febrero de 2022

© Mela Maluenda, por los textos

© Isa Loureiro, por las ilustraciones

© Larousse Editorial, S. L.

Rosa Sensat, 9-11, 3.ª planta (08005 Barcelona)

Telf.: +34 93 241 35 05

 @larousse.esp

 @larousse_esp

 larousse@larousse.es

 @Larousse_ESP

 www.larousse.es

 Larousse Editorial SL

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 plagieren, reprodujeran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte y en cualquier tipo de soporte o a través de cualquier medio, una obra literaria, artística o científica sin la preceptiva autorización.

ISBN: 978-84-18882-01-2

Depósito legal: B-10182-2021

1E11

*A ti, Henry, a toda mi familia y, sobre todo,
a los más disfrutones de la tribu: Amalia,
Quim, Lucas, Julieta, Annita, Matilda, Pau
y Rumbo. En especial a mi ahijada Sita.*

SUMARIO

LAS REGLAS DEL JUEGO	8
La desaparición	11
La celda solar	19
El acertijo de salida	25
Botón de reinicio	27
El polígrafo	29
El pulsímetro	33
El telescopio submarino.....	39
La distorsión.....	44
El ajedrecista.....	46
La sala secreta.....	50
La máscara oculta.....	58
El reloj de bolsillo	59
El panel ocular.....	61
Las vías del tren.....	62
El cajero incorruptible	64
El eslabón perdido.....	68
La ilusión óptica.....	70
La sala de vigilancia	72
La señal	74
La bitácora del tiempo.....	76
La locura geométrica.....	83
El semáforo.....	84
El cinematógrafo	89
La discriminación visual.....	93
El tenedor bizantino	95
Detalles específicos	100
El asiento eyectable.....	103
El pacto.....	112
La escalera de incendios	115
¡Gracias!.....	119
CÓDIGOS.....	123
PISTAS	131
SOLUCIONES	137
BIOGRAFÍAS.....	157
LA GUÍA DE ESTE <i>ESCAPE BOOK</i>	158

LAS REGLAS DEL JUEGO

¡Te estábamos esperando!

Este es un libro especial, igual que tú. Para poder viajar por él, primero tendrás que comprender tu misión. Sí, has leído bien: eres imprescindible. Sin ti la historia del libro no podría seguir su curso. Vayamos por partes:

- 1 El libro está desordenado. Para organizar el caos tendrás que resolver los enigmas.
- 2 Si decides leer el libro todo seguido, no vas a poder entender nada. Debes descifrar las pruebas que se te presentan en cada momento.
- 3 Todas las soluciones tienen como resultado un código. ¿Qué hacer con él? Una vez hayas resuelto el código, ve a la solapa izquierda del libro para ver la correspondencia en la tabla de color.
- 4 La paleta de color nos ayuda a convertir el código resuelto en un número de página por el que continuar leyendo.

Tu caja de herramientas

Para poder resolver con éxito cada prueba encontrarás diferentes recursos para avanzar por la historia. ¿En qué consisten? Al final del libro hallarás cuatro apartados:



CÓDIGOS Para resolver algunas de las pruebas necesitarás algo más de información. Siempre que encuentres este icono deberás consultar el apartado final de CÓDIGOS.



PISTAS Cada prueba tiene tres pistas para ayudarte a resolver el enigma. No dudes en usarlas cuando te sientas perdido, sobre todo al principio del juego, hasta que vayas acostumbrándote a la dinámica del libro.



SOLUCIONES Si tienes dudas o no has conseguido resolver la prueba, no te preocupes, aquí te mostramos el resultado de cada enigma para que puedas continuar la lectura.



PALETA DE COLOR A cada código le corresponde un número de página que permite pasar al capítulo siguiente. Para descifrarlo, ve a las solapas del libro. En la paleta del color de la solapa izquierda encontrarás tu código en una posición y con un color determinado. Para encontrar la página asociada, ve a la misma casilla de la solapa derecha.

¿Cómo empezar?

El primer capítulo es el único que está bien ordenado. Empieza a leer por aquí y deja que los protagonistas del libro te guíen.

¿Estás perdido? No te preocupes, al principio es normal sentirse confundido con el libro, pues ejerce este poder sobre nosotros. Pero tú sabes más de lo que te puedes imaginar. ¡No desistas, la práctica hace al maestro!



La desaparición

Abro los ojos, hay demasiada luz, los cierro. Nos hemos dormido. Busco el despertador, pero no lo encuentro. Salgo de la cama y, poco a poco, de la habitación. Voy a la cocina.

—Papá, ¿estás despierto?

No responde. Miro el salón, su habitación y el baño. No está. ¿Me había dicho que se iba? Está claro que se ha ido. Aun así lo vuelvo a llamar:

—¿Papá?

La puerta de casa está entreabierta. Qué extraño. Nunca, jamás, dejaría la puerta sin cerrar. Mi padre es de esos que comprueba veinte veces si ha cerrado bien la puerta. Respiro profundamente y te aconsejo que tú también lo hagas. ¿Continúas aquí? Si sigues leyendo, yo sigo narrando y juntos averiguaremos qué está sucediendo. ¿Sí? Bien, cuento contigo, eso me reconforta. Mejor llamemos a Nadia. No contesta, debe de estar entrenando. Le dejaré un mensaje en el grupo.

El grupo somos Nadia, Marcus, Hiro y yo. No es que seamos una tribu muy grande, pero nos complementamos muy bien. Tenemos un vínculo muy especial, aunque cuando estamos en la escuela solemos ir por separado. Nadia suele verse con los chicos populares, es decir, con los más deportistas. Hiro siempre queda con los estudiantes extranjeros. Marcus es el que más amigos tiene de los cuatro. Todo el mundo lo invita porque es el más gracioso y simpático, supongo. En fin, y yo, siento decepcionarte, pero soy una rata de biblioteca total. Me llevo bien con mucha gente, pero lo que más amo es leer y jugar a los videojuegos, así que suelo ir con los más frikis de la escuela.

Nadia y yo somos mejores amigas desde que tenemos cuatro años. Luego se unió Marcus al equipo porque sus padres y los de Nadia son amigos. Y Marcus trajo a Hiroki al grupo. Por supuesto, también contamos contigo.

Les envió un mensaje. Me cambio. Hasta que me contestan, voy a inspeccionar la casa como si fuera una detective. Miro la cocina: no hay restos de comida. Observo el baño: no está empañado, no hay ninguna gota en el espejo ni vaho acumulado. O se ha duchado muy pronto o se ha ido sin duchar, que sería otra cosa que nunca haría. Quiero inspeccionar su habitación, pero me incomoda un poco. Miro desde la puerta. Todo parece estar en orden. Entro. Suspiro. Siempre intento evitar su habitación porque me recuerda a mi madre. Moira, mamá, murió hace dos años y los últimos meses de vida los pasó en cama. Estuve mucho tiempo en esta habitación con mamá. Le leía hasta que se dormía. Desde que murió, entrar aquí es doloroso. «Sita, tienes que avanzar», me digo. ¿Tú ves algo extraño? Mi padre, Alexander, es un maniático del orden, así que tampoco hay mucho que indagar. La mesita de noche de mamá está vacía. La de papá, con una montaña de libros de ciencia y su lámpara de *Star Wars*.

Nadia ha respondido, viene para aquí. Salgo de la habitación y voy a mirar el salón. Todo está igual de impecable y ordenado. Marcus e Hiro también se apuntan. ¡Ay! De golpe he sentido una vergüenza terrible. Hiroki nunca ha venido a mi casa, ni yo he ido a la suya. Siempre estamos fuera, en casa de Nadia o en el restaurante de los padres de Marcus. Voy al baño. Me miro.

«Sita, por lo menos péinate», me digo yo a mí misma. No me juzgues. Todos tenemos algún momento de inseguridad y coqueteo. Este es el mío. Voy a mi habitación y me cambio de camiseta. Me pongo la sudadera. Sí, así estoy guay pero informal, como si no fuera arreglada, ya me entiendes. Ordeno un poco la habitación, es decir, escondo las cosas que me da apuro que vean. Son mis amigos, pero sigue siendo mi intimidad. Pongo música y miro a ver qué hay de comer en la cocina. Fruta y chocolate.

Llaman a la puerta. Es Nadia, los demás llegarán más tarde. Estoy tan contenta de que esté aquí... Seguramente es una tonteería y mi padre habrá ido a hacer algún recado, pero me reconforta que mi amiga haya venido.

Nadia ha estado millones de veces en mi casa. Entra como si fuera la suya. Ella vive con varios hermanos y tías. Le alucina ver un hogar tan silencioso. Mi padre normalmente está trabajando y yo no tengo más familia, así que aquí podemos ver pelis, poner música a tope, dormir en el salón... Libertad total, con la única condición de dejarlo todo recogido al terminar.

–Sita, ¿este es el libro que decías que era tan apasionante?
–me dice Nadia riéndose un poco de mí.

–*Historia de la civilización*, escrito en 1935 –lee en alto ella.



—¿Qué? —respondo. Voy a mirar de qué se trata—. Este libro no es mío ni de mi padre. Es uno de los libros de historia de mi madre. ¡Qué extraño! Esta es la tercera cosa que veo hoy y que mi padre nunca haría —digo pensativa.

—¿Cuáles son las otras dos? —pregunta Nadia.

—Para empezar mi padre ha desaparecido, cuando continuamente me dice a dónde va. En el baño no hay señales de que se haya duchado. Créeme, Nadia, es rarísimo. —Pese a que empiezo a estar muy preocupada, Nadia se ríe de mis especulaciones—. En la cocina no hay rastro de su desayuno, ni siquiera se ha hecho café. ¡Mi padre no ha tomado café!

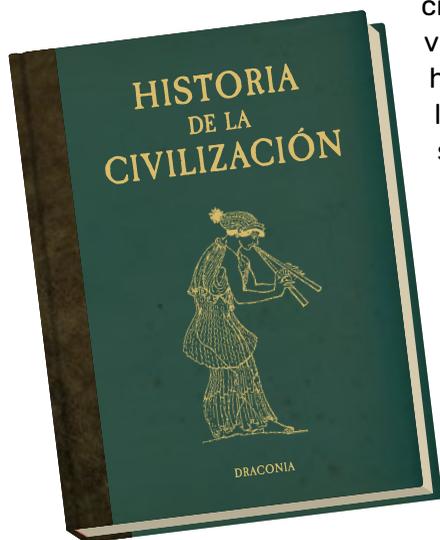
—Esto sí que me sorprende. Cada vez que veo a Alexander está tomando una taza de café —dice Nadia.

Por alguna razón, lo llama Alexander en vez de decir «tu padre». Sigo con mi teoría conspiranoica.

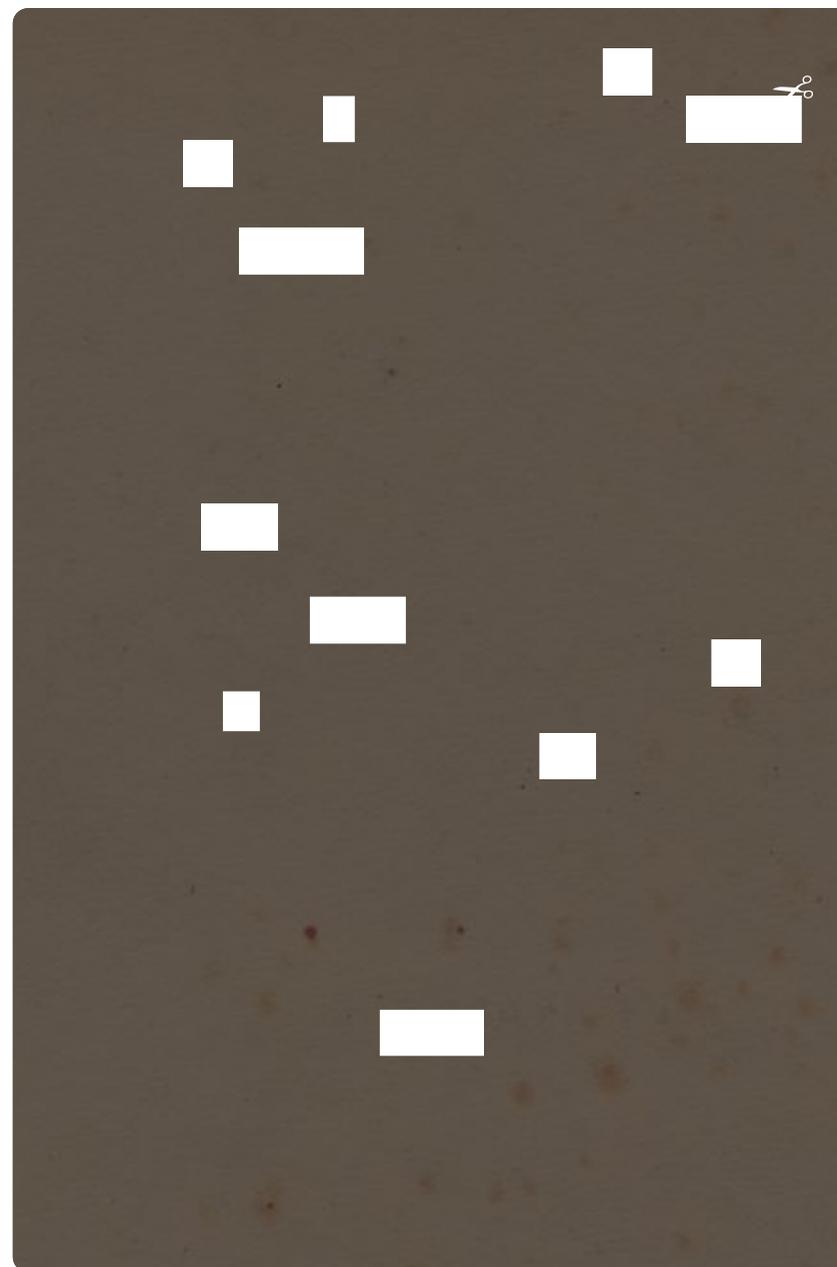
—Se ha dejado la puerta de la entrada abierta y, por si fuera poco, ahora nos encontramos con este libro de mi madre aquí —asevero como una detective.

Mi madre era historiadora, tenía muchísimos libros. Algunos de ellos los había conseguido en subastas especiales, eran ediciones antiquísimas que no se habían vuelto a editar. Mi padre y yo jamás hemos leído ni tocado ninguno de sus libros. Cuando mamá murió se quedó su estantería de libros como decoración. Nadia abre el libro.

—Ve con cuidado, debe de ser muy... —Antes de que termine la frase vemos que hay una hoja negra con algunos agujeros. ¿Qué debe de significar?



¡Ayúdanos a descifrarlo!

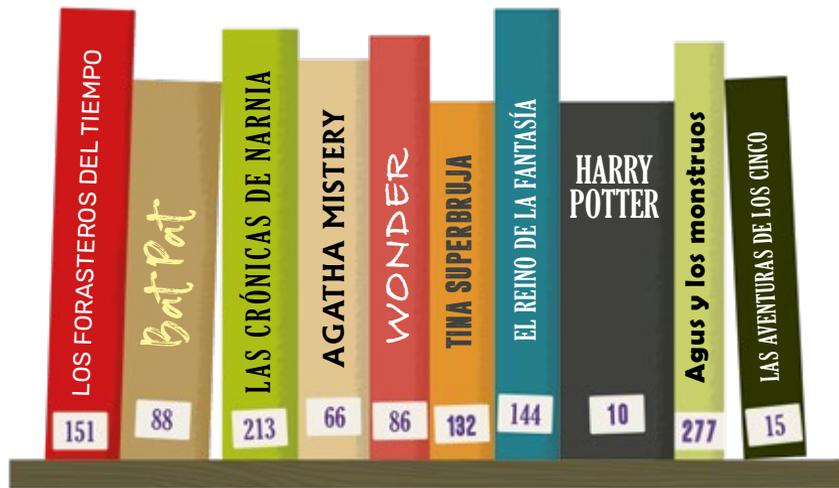


Los principales pueblos iberos usaban la metalurgia del bronce y del hierro. El número de centros artesanos favoreció los núcleos urbanos que dieron origen al nacimiento de élites sociopolíticas. Wonder fue uno de ellos. Existía una aristocracia guerrera y el pueblo se reunía en asambleas de las que estaban ausentes las clases serviles. En el sudeste peninsular y Andalucía los grandes *poblados* estaban cerca de los ríos y fueron algunos de los centros de acuñación de moneda desde el s. III a.C. Para su mejor defensa, las poblaciones se rodeaban de murallas y se ubicaban en lugares en los que era difícil entrar. Las casas eran de pequeñas dimensiones y se hacían con piedra y adobe. Entre las construcciones públicas destacaban

los templos y salas subterráneos para guardar alimentos. También se dieron otros tipos de poblamiento como pequeñas aldeas y fortificaciones intermedias. Las necrópolis, a veces secretas, se situaban en las afueras de los poblados y el ajuar funerario variaba en función de la posición social.



Si no sabes qué hacer,
ve a la página 131 para
leer las PISTAS.



¿Qué número has encontrado en el lomo? Escríbelo aquí:

CÓDIGO

--	--



Si necesitas ayuda, puedes consultar las PISTAS (página 131).



Ahora que ya tienes el código, ve a la solapa izquierda del libro. La paleta de color te ayudará a encontrar la página relacionada con tu código; allí sigue el segundo capítulo.

PÁGINA

--	--

Has resuelto el enigma visual del periscopio.
Ya volvéis a estar en la sala secreta con los demás.



La celda solar

—¿Pasta al pesto? —pregunta Marcus.

—¿Qué? —dice Nadia aterrizando de su vuelta.

Benne, ya sé que estamos salvando a la humanidad, que el padre de Sita sigue desaparecido y que han entrado los neoluditas a robarnos. Pero, tendremos que comer igualmente, ¿no? —dice Marcus orgulloso de su plato.

Marcus cocina genial. No sé si es el hambre que tengo, pero mientras Nadia no estaba hemos tenido un momento de esos en los que todos callamos y comemos. Eso sí que es tener hambre, amigo. Como he terminado la primera, decido ir a la siguiente misión.

—Te acompaño —me dice Hiroki.

Creo que es la primera vez que iremos los dos solos a algún sitio. No es que vayamos juntos al cine, a una librería o a una tienda de videojuegos, es que nos vamos juntos al pasado. Todo sigue siendo una locura que me empieza a gustar. Hiroki abre la bitácora del tiempo y cruzamos juntos el umbral.

¿Dónde estamos? De la emoción ni siquiera he mirado el invento que toca salvar ahora. La celda solar. Me quedo igual. En esta ocasión le digo a Hiroki que prefiero usar yo el pulsímetro. Estoy nerviosa y prefiero irme yo antes.

—¿Sabes lo que es una celda solar? —me pregunta él risueño. Niego con la cabeza.

—Son las placas que configuran el panel solar.

—¿Dónde aprendes esas cosas Hiroki? —le pregunto alucinada. Él se ríe.

—¿Qué pasa?

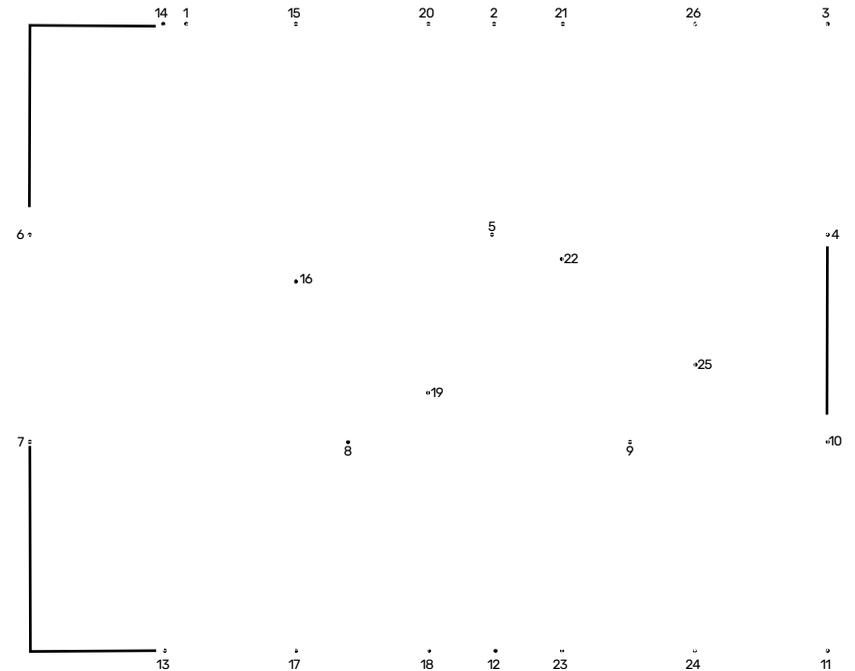
—Me gusta que me llames Hiroki. Eres la única que lo hace. Los demás me llaman Hiro. Me recuerda a mi abuela.

No sé qué responder. A su abuela. ¿Eso es bueno o malo? A él le gusta su abuela, pero no deja de ser una abuela. ¿Quiero que me vea de esta manera? Tampoco sé si me gusta. ¿Eh? Yo nunca te he dicho que me guste. Cuando me imagino... ya sabes, saliendo con alguien, siempre pienso que encajaría más con alguien como Marcus. Una persona despreocupada, que te haga reír (esto es muy importante), que cocine de maravilla, con la que se pueda hablar de todo... Con Hiroki nunca sabes qué está pensando. Pienso. Llevo mucho rato sin decir nada. Se oye el pitido del pulsímetro. Salvada.

>> La placa solar se inventó en dos fases. Primero el físico francés Antoine Henri Becquerel descubrió el efecto fotovoltaico, por el cual podría generar energía a través de la luz solar mediante celdas. Años más tarde Charles Fritts unió las celdas en paneles solares ampliando la capacidad de generar energía solar.



No tengo ni idea de lo que significa. Necesito que lo dibujes. ¿Tú lo tienes más claro que nosotros?



Gracias. Supongo que lo que inventó Charles Fritts es el panel donde colocar las celdas. Sigo muy perdida, pero aun así prefiero ser yo la que haga el viaje. Nada puede ser más incómodo que estar aquí. Pongo el pulsímetro en marcha, brillo y me despido de Hiroki o Hiro. Ahora ya no sé cómo llamarlo.

Estoy en un campo y hay un hombre luchando con unas placas. Es Charles Fritts, seguro. Está ordenando las celdas, pero no tiene mucho sentido. Se ve la luz del sol reflejada en ellas, pero parece que están volteadas. Se dirige al interior de la casa. En nuestro momento, hemos de ir allí y rotar las celdas solares hasta crear el empalme correcto. Es sencillo de explicar, pero difícil de ejecutar. No es fácil visualizar el orden.



Si todavía tienes dudas, ve a la página 131 y lee las pistas que te hemos dejado.



Cuando hayas descubierto el código, ponlo en las casillas rojas. Llévatelo a la solapa izquierda; memoriza la posición y el color de la casilla y vete a buscar en la solapa derecha la misma casilla. Ahí está el número de página donde continúa la aventura de la pandilla.

CÓDIGO	PÁGINA
<input type="text"/>	<input type="text"/>

