



Geronimo Stilton

ESCAPE BOOK



**IN TRAPPOLA...
A CASTELTESCHIO!**

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

Collaborazione testi a cura di Book on a Tree

Supervisione testi di Elisabetta Dami Srl

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

Graphic designer: Pietro Piscitelli / *theWorldofDOT*

Illustrazioni della storia di Archivio Piemme

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

© 2025 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

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 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Stampa: ELCOGRAF S.p.A.
Via Mondadori, 15 - Verona



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

UNA STRANA TELEFONATA

Era una tranquilla domenica mattina d'autunno e stavo sorseggiando una tisana al taleggio, quando squillò il telefono... **DRIIIIN!**

– Parlo con Geronimo Stilton?

– Sì, sono io. Chi parla?

Una voce familiare mi disse: – Lei non mi conosce, dottor Stilton, ma... ho bisogno del suo aiuto!

– Del mio aiuto?

– Deve solo rispondere a qualche domanda per un sondaggio. Cominciamo. *Le piace giocare?*

– Giocare? Beh... sì, ma...

– Perfetto! – esclamò la voce. – Domanda numero due: si considera un tipo, anzi un topo, **(CORAGGIOSO?)**

– Beh, proprio coraggioso coraggioso...

– Sì? Perfetto! E mi dica, è bravo a **RISOLVERE I MISTERI?**

– *Mmm...* Ecco... Direi di...

UNA STRANA TELEFONATA

– Sì! Perfetto! Grazie dottor Stilton e... buon Halloween!
E riattaccò. Chi poteva essere? Non feci in tempo a pensarci che di nuovo suonò il telefono... **DRIIIN!**

– Ciccetto, sono io!

Era Tenebrosa Tenebrax, la mia (*quasi*) fidanzata.

– Ciccetto! Ho bisogno del tuo aiuto! Devi venire a Castelteschio, subito, ora, **ADESSO!!!**

Così salii in macchina, ma quando arrivai a destinazione, non trovai nessuno. La porta del castello era aperta, quindi entrai e chiamai: – Tenebrosaaa!

Silenzio. All'improvviso... **Clac!** Il portone si chiuse alle mie spalle e una voce cavernosa riecheggì tra le alte pareti: – *Geeerooonimooo!*

Con un filo di voce chiesi: – Chi parla?

– Sono la tua voce guida! Sei pronto a cominciare l'*Escape room di Castelteschio?*

– Voce guida? Escape room? Che cos'è... uno scherzo?

– No, è un gioco! E tu sei il primo concorrente!

– Ma io conosco bene Castelteschio, sarà facile uscire...

– Vedremo... Per l'occasione abbiamo chiuso porte, aperto passaggi segreti e riorganizzato un po' gli arredi...

Usa il cervellino e... *buona fortuna!*

COME SI LEGGE

Povero Geronimo! È intrappolato a Castelteschio!
Per uscire, deve trovare le **tre chiavi** che apriranno
il portone del castello.

Vuoi aiutarlo? Allora, inizia a giocare!
Il libro è suddiviso in **TRE LIVELLI**, ogni livello si con-
cluderà quando riuscirai a prendere una delle chiavi.

Parti dall'**ATRIO**, a pagina 8. Poi, di volta in volta, se-
guendo il tuo istinto e scegliendo in base alle opzioni
che ti verranno proposte, decidi se usare un oggetto,
spostarti in un'altra stanza o chiamare qualcuno in
tuo aiuto. Una volta fatta la tua scelta, vai alla pagina
corrispondente e continua il gioco!

Le pagine sono suddivise in:

- **ESPLORA:** puoi visitare un ambiente (una stanza, un corridoio, una torre...) alla ricerca di indizi;
- **ENTRA IN AZIONE:** puoi fare qualcosa nell'ambiente in cui ti trovi;
- **CHIEDI AIUTO:** puoi chiamare qualcuno che ti dia una zampa per uscire di lì!

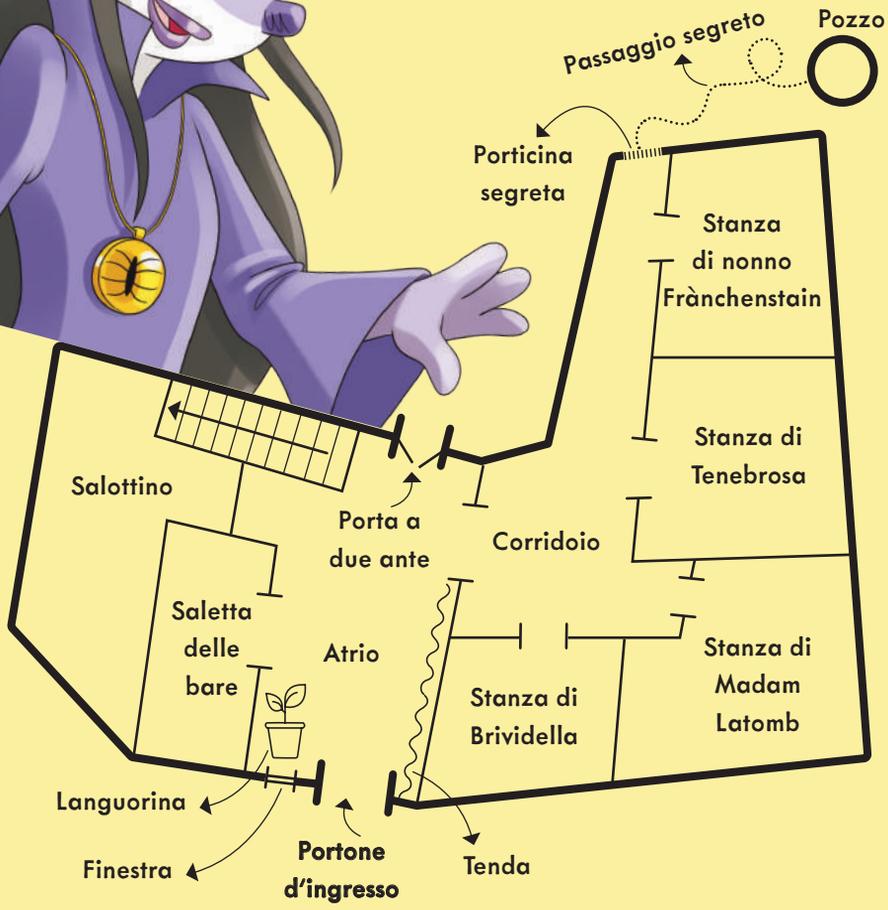
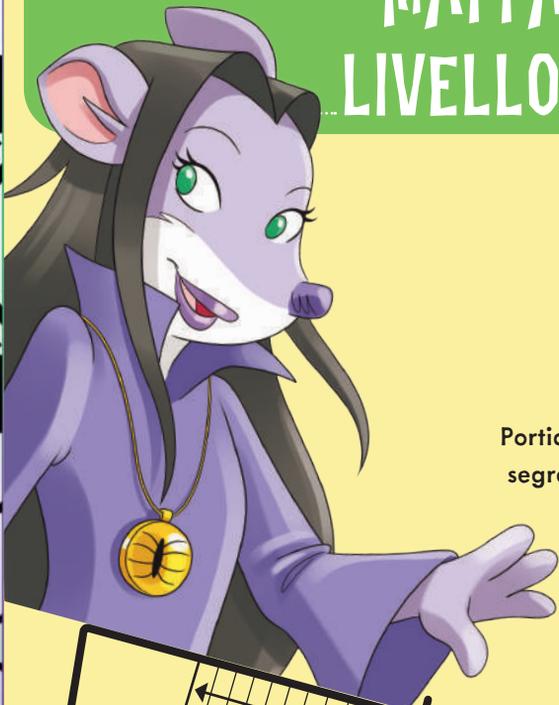
Per orientarti usa la **MAPPA** che trovi all'inizio di ogni livello.

Nel corso dell'avventura troverai alcuni **OGGETTI** che Geronimo prenderà con sé. Eccone l'elenco completo! Ricordati: anche quelli più **IMPENSABILI** potrebbero tornarti **UTILI...** Man mano che li trovi, segnali in fondo al libro!



Telefono
Croccantini per scarafaggi
Poesia di Sotterrasorci
Poesia 'Ode alla frutta coi vermi'
Poesia scritta alla rovescia
Fischietto
Fotocamera digitale
Lampada da campeggio
Volume 'Vocabolario della lingua delle piante'
Libro 'Bzzz, i segreti degli insetti'
Libro '1001 balli egizi'
Libro '1001 modi per scacciare i lupi mannari'
Scopa
Radiolina
Grammofono
Disco di musica egizia
Piatino di stufato
Mangime per piranha a base di stufato
Bignè allo stufato
Barattolo di carne in scatola
Erbe puzzone
Libro 'Tutti gli usi dell'erba puzza'
Shampoo per scarafaggi

MAPPA LIVELLO 1



L'ATRIO DI CASTELTESCHIO METTE I BRIVIDI.



Qui è tutto in penombra e mi tremano già i baffi per la fifa.

D'un tratto qualcosa si muove. Che sia un fantasma? *Squiiit*, no, è solo una tenda... Che cosa si nasconde lì dietro?

Poi all'improvviso sento... - **SGNAC!**

Mi guardo attorno e, accanto alla finestra, riconosco Languorina, la pianta carnivora della famiglia Tenebrax. Sembra nervosetta... Se però riuscissi a spostarla, senza farmi *mordere*, potrei aprire la finestra e chiamare aiuto!

Altrimenti potrei provare ad aprire la porta a due ante, oppure salire la scalinata che conduce al salottino, o entrare nella saletta delle bare o nel corridoio... Mentre rifletto, metto una mano in tasca e trovo il mio **TELEFONO.**

DOVE VUOI ANDARE?

- Vuoi andare nella saletta delle bare? Vai a pag. 10.
- Vuoi entrare nel corridoio? Vai a pag. 14.
- Vuoi salire nel salottino? Vai a pag. 13.

CHE COSA PUOI FARE?

- Provi ad aprire la porta a due ante? Vai a pag. 22.
- Provi ad aprire la finestra? Vai a pag. 9.
- Vai a sbirciare dietro la tenda? Vai a pag. 21.

OGGETTI DA USARE

- Usi il telefono, vai a pag. 20.
- Se hai già trovato il fischietto, usalo! Vai a pag. 25.
- Se hai già trovato i croccantini, scuotili e vai a pag. 26.
- Se hai già imparato la frase nella lingua delle piante, vai a pag. 18.





APRI LA FINESTRA!

Se riuscissi ad aprire la finestra, potrei chiamare aiuto. Ma come faccio con Languorina? Non si **SGHIODA** di lì e con i suoi petali zannuti c'è poco da scherzare. Devo convincerla a spostarsi.

Mi faccio coraggio e le chiedo con *gentilezza*:

- Scusa Languorina, potresti spostar...

SGNAC!

Come non detto!
Languorina obbedisce solo a Tenebrosa, l'unica che sa parlare la lingua delle piante.



Ma perché, perché, perché capitano tutte a me?

Mentre indietreggio, calpesto qualcosa.

È un **FISCHIETTO!**

Mmm... Disegnato sopra c'è un pipistrello. A che cosa servirà? Lo raccolgo e lo metto in tasca.



DOVE VUOI ANDARE?

- Torni indietro e scegli un'altra strada?
Vai a pag. 8.



SGNEEEEEEEEEEEK...



Spingo la porta socchiusa ed eccomi nella saletta delle bare da esposizione. È qui che Sotterrasorci Tenebrax, il papà di Tenebrosa, tiene la sua *collezione di bare*.

Brrrrrrr... che fifa felina!

Ogni volta che capita l'occasione, mi fa fare una visita guidata! Ormai conosco tutte le bare a memoria: la cyberbara, la **frigobara**, la bara da bagno, la bibliobara e, al centro della stanza, la bara da letto extra-lusso preferita di Sotterrasorci... Ah, se lui fosse qui! Potrebbe aiutarmi.

E invece la sua bara è vuota...

... O FORSE NO?



CHE COSA PUOI FARE?

- Apri la bara di Sotterrasorci!
Vai a pag. 12.



DOVE VUOI ANDARE?

- Le bare ti fanno venire una fifa felina? Torna nell'atrio a pag. 8.