



Geronimo Stilton



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.

© 2026 - 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 2026 - 2027 - 2028

Edizione 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Stampato da Lito Terrazzi Srl - Italy



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

UN INCARICO SPECIALE

Era un placido pomeriggio di primavera e stavo lavorando all'ultimo numero dell'*Eco del Roditore*, quando squillò il telefono... **Driiiin!**

Una voce familiare mi investì di parole a raffica: – Ehilà cuginozzo! Sto per lanciare un *business* coi baffi e mi serve un volontario per collaudarlo! Ovviamente gratis. Che ne dici, eh? Lo fai o non lo fai? Non dirmi di no, dai! Sarà strapotico!!!

Per mille mozzarelle, era Trappola! E le sue idee finiscono tutte nello stesso modo: **guai per me!**

Così gli risposi: – Ehm, devo mandare in stampa il giornale e...

– Ma quale giornale e giornale, non dici che per la famiglia e gli amici si trova sempre tempo?

– Oh, sì, senz'altro... – mormorai io, mentre annotavo alcune correzioni su una bozza.

UN INCARICO SPECIALE

– Allora è deciso, ti aspetto al **SUPERCENTRO** tra cinque minuti. Puntuale, mi raccomando!

E riattaccò.

Per mille mozzarelle! Non solo mi ero fatto incastrare, ma ero anche già in ritardo!

Salutai i miei collaboratori e mi infilai in macchina. Arrivato al centro commerciale di Topazia, posteggiai l'auto nel parcheggio sul tetto.

Mio cugino mi aveva mandato un messaggio con la sua localizzazione. Così scesi fino al piano terra, entrai in un ufficetto con all'ingresso una targhetta con scritto Trap-Room e... **SBAM!**

La porta sbatté alle mie spalle.

– Benvenuto nella mia stratopica Escape Room! – disse la voce di Trappola, da un altoparlante. – Tra pochi minuti il **centro commerciale** chiuderà e solo allora questa porta verrà aperta. La Trap-Room è solo la prima casella di un gigantesco gioco che ti porterà a esplorare l'edificio. Il tuo obiettivo è tornare al parcheggio sul tetto. Per farlo ti serviranno tre chiavi: dovrai cercarle e... **BZZZ! BZZZ!**

Squit, il messaggio si era interrotto. Doveva essere una registrazione! E adesso???

COME SI LEGGE

Povero Geronimo! È intrappolato nel SuperCentro, il centro commerciale di Topazia! Per uscire deve trovare **TRE CHIAVI**: la chiave del personale, la chiave del direttore e la chiave magnetica.

Vuoi aiutarlo? Allora, inizia a giocare!

Il libro è suddiviso in **TRE LIVELLI**, ogni livello si concluderà quando riuscirai a prendere una delle chiavi.

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

Parti dalla **TRAP-ROOM**, a pagina 8. Poi, di volta in volta, seguendo 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 (un negozio, un locale, un ascensore...) alla ricerca di indizi;

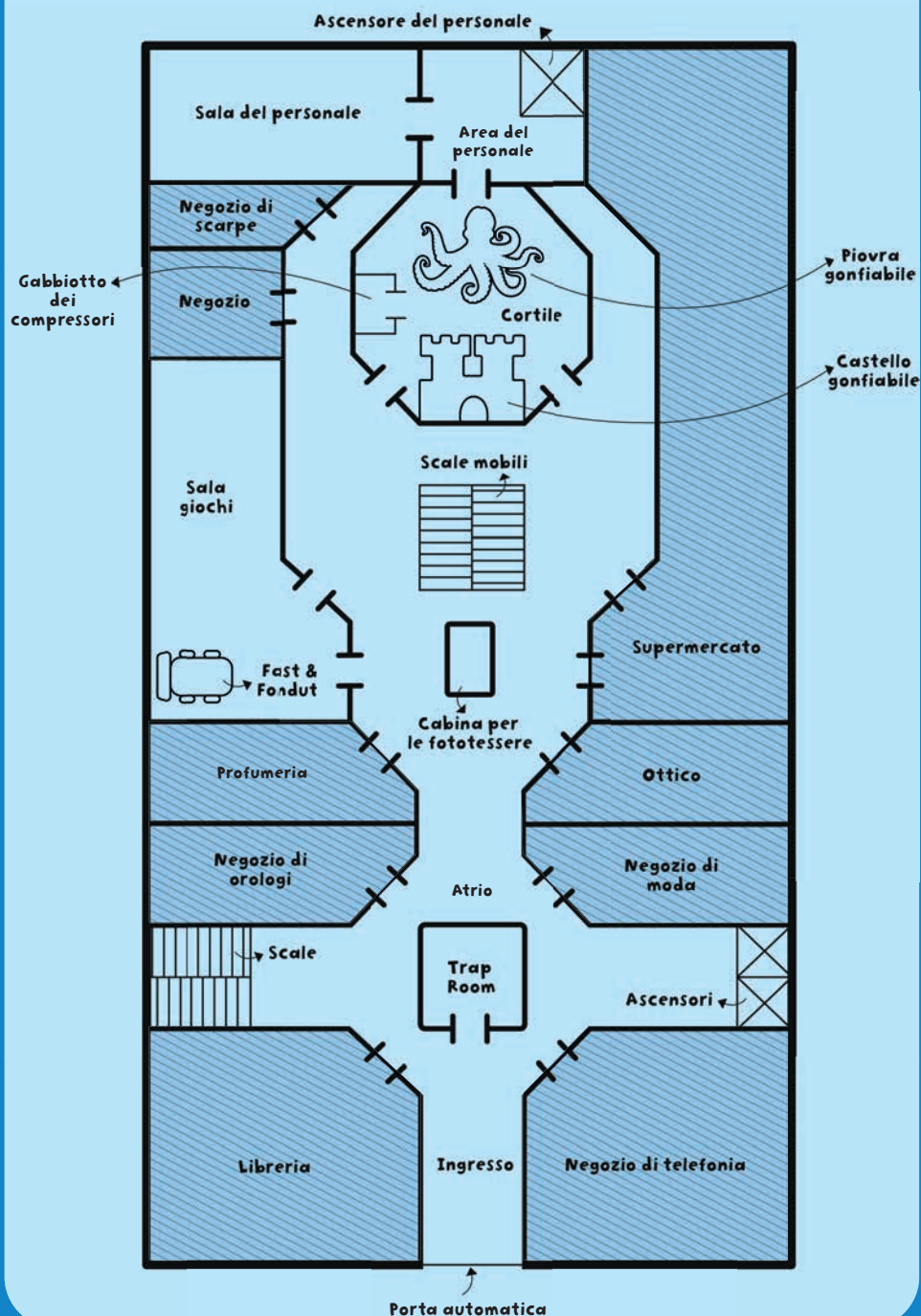
ENTRA IN AZIONE: puoi fare qualcosa nell'ambiente in cui ti trovi, anche utilizzando gli oggetti che hai a disposizione;

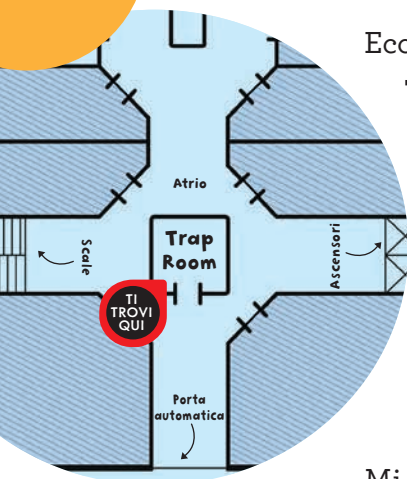
CHIEDI AIUTO: puoi contattare qualcuno che ti dia una zampa per uscire di lì!

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!

ANTENNA TELESCOPICA
BADGE DI FUTURONICS
BATTERIA PORTATILE
BORSA DEGLI ATTREZZI
BUONO BAFFOMATIC OMAGGIO
FILO DI NYLON
FORMAGGINI CACIOTTINI
FOTO DEL ROMBOT
FOTOTESSERA
GINOCCHIERE
MEDAGLIETTA PERSONALIZZATA
MONETINA
NASTRO ADESIVO
PETTINE
QUATTRO GETTONI
RIVISTA INFORMAGGINATICA OGGI
ROBOTINO
SKATEBOARD E PROTEZIONI
SUPER RICOTTINE CANDITE
TORCIA ELETTRICA

MAPPA LIVELLO 1





Eccomi qui intrappolato in questa Trap-Room per colpa di mio cugino! Lo sapevo... Trappola significa guai! **SQUIT!**

Do qualche colpetto all'altoparlante da cui si diffondeva il messaggio, ma... **BZZZ!** Quello continua a gracchiare e nulla più.

Dovrò cavarmela da solo...

Mi guardo attorno e, al centro della stanza, vedo un tavolo con sopra una pila di **depliant pubblicitari**. Non c'è altro, così provo ad aprire la porta: è ancora chiusa, però... sulla maniglia è attaccato qualcosa con un pezzo di nastro adesivo!

Lo stacco e in mano mi ritrovo una **MONETINA** con un biglietto: 'Questa ti servirà, cuginozzo!'.



La metto in tasca e appoggio l'orecchio alla porta. Sento il segnale di chiusura del centro commerciale e i passi dei clienti che escono. Finalmente scatta la serratura: posso uscire da qui e iniziare il gioco! Controllo l'ora sul mio telefono, ma... il mio smartphone ha pochissima carica! **Perché, perché, perché capitano sempre tutte a me?!**

DOVE VUOI ANDARE?

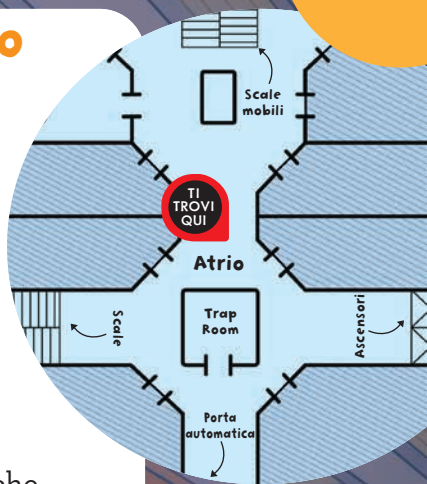
- Vai nell'atrio per cercare una via d'uscita? Vai a pag. 9.

CHE COSA PUOI FARE?

- Prendi un depliant pubblicitario? Vai a pag. 10.

L'ATRIO DEL SUPERCENTRO È DESERTO...

Il centro commerciale è grande e moderno ma, ora che le **LUCI** sono basse, mi sembra di sentire una lontana eco delle risate e della musica, mentre scende il silenzio. Nell'aria aleggia ancora un delizioso **profumino** di tramezzini al taleggio, ma ormai tutti i roditori che affollavano i ristoranti sono tornati a casa... Lo farei anch'io, se solo sapessi come filarmela da qui! Per prima cosa voglio vedere se una delle **VIE D'USCITA** è rimasta aperta...



CHE COSA PUOI FARE?

- Tenti di aprire la porta automatica dell'ingresso? Vai a pag. 12.
 - Vai a controllare le scale? Vai a pag. 14.
 - Cerchi di usare le scale mobili? Vai a pag. 15.
 - Provi a prendere uno degli ascensori? Vai a pag. 17.

PRENDI UN DEPLIANT!



Magari questo depliant mi darà qualche indizio utile! Lo prendo tra le zampe: è pieno di fotografie e pubblicizza **Baffomatic**, un chiosco automatizzato che usa l'intelligenza artificiale e bracci robotici per sfoltire, spuntare, lavare, piegare, arricciare, pettinare e impomatare i baffi di tutti i roditori di Topazia!

In fondo al pieghevole c'è un **BUONO BAFFOMATIC OMAGGIO** per un trattamento gratuito.

Ora non ho tempo da perdere, devo trovare le tre chiavi, ma lo metto comunque in tasca... non si sa mai che abbia bisogno di una **sistematina ai baffi** prima della prossima conferenza stampa!

DOVE VUOI ANDARE?

- Vai nell'atrio e cerchi una via d'uscita? Vai a pag. 9.

SONO TUTTI CHIUSI!

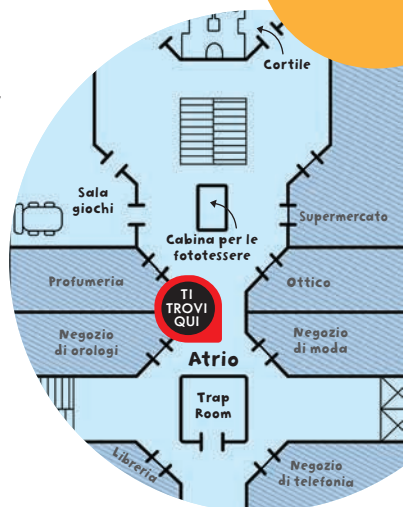
Mi guardo intorno e vedo alcuni negozi, tutti con la saracinesca abbassata: un **SUPERMERCATO**, un ottico, una boutique di moda, una profumeria, una libreria, un negozio di orologi e uno di telefonia...

Ah, se solo fosse aperto, potrei ricaricare il mio smartphone che ormai è quasi **scarico**!

Invece sono accessibili una sala giochi e una cabina per le fototessere. Guardo bene e mi accorgo che sono aperte anche le due porte che danno sul cortile del **SUPERCENTRO**.

Una cosa è certa: mi serve aiuto, perché non ho proprio idea di che cosa fare per trovare la prima chiave!

Mentre penso sconsolato al da farsi, mi accorgo che qui per terra c'è un **PETTINE!** Lo prendo, chissà mai che mi torni utile...



DOVE VUOI ANDARE?

- Entri in sala giochi?
Vai a pag. 18.
- Vai in cortile? Vai a pag. 21.
- Vuoi entrare nella cabina delle fototessere? Vai a pag. 28.

CHI VUOI CONTATTARE?

- Provi a chiamare Trappola?
Vai a pag. 13.
- Pensi sia meglio telefonare a zia Lippa? Vai a pag. 16.
- Chiedi aiuto a Ben? Vai a pag. 20.

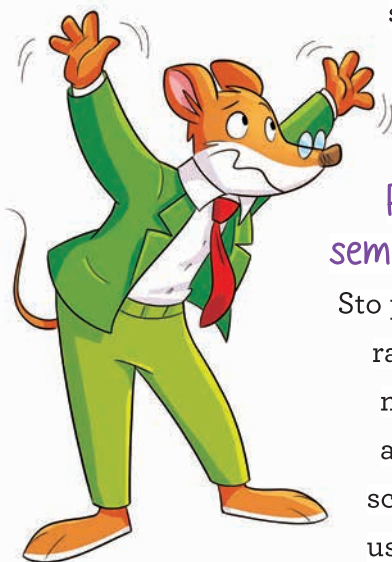
VAI ALLA PORTA AUTOMATICA!

Di fronte a me c'è la porta automatica: agito le zampe in aria per farmi scorgere dalla **FOTOCPELLULA**, ma... non

succede nulla! Provo a spingerla, ma...

niente! La osservo da vicino per cercare un meccanismo di apertura manuale, ma... non lo trovo!

Perché, perché, perché capitano sempre tutte a me?



Sto per strapparmi i baffi per la disperazione, quando mi accorgo che sul muro accanto alla porta c'è un foglio appeso con un **MESSAGGIO** scritto: 'Non barare, cuginozzo, per uscire dalla mia Escape Room devi

trovare le **TRE CHIAVI**. Non ci sono scorciatoie!

Quindi non fare il babbeozzo e... buona fortuna!'

Squit! Devo trovare un'altra strada...

DOVE VUOI ANDARE?

- Vuoi esplorare i negozi?
Vai a pag. 11.

CHE COSA PUOI FARE?

- Controlli le scale? Vai a pag. 14.
- Usi le scale mobili? Vai a pag. 15.
- Prendi uno degli ascensori?
Vai a pag. 17.