

Geronimo Stilton

SUPER ESCAPE BOOK

UN TOPO...
IN TRAPPOLA!



1

**IN TRAPPOLA...
DENTRO CASA MIA!**

PIEMME

Testi di Geronimo Stilton

Da un'idea di Elisabetta Dami

www.geronimostilton.com

Illustrazione di copertina di Alessandro Muscillo (disegno) e Christian Aliprandi (colore)
Graphic design di Pietro Piscitelli / *theWorldofDOT*

IN TRAPPOLA... DENTRO CASA MIA!

Coordinamento testi di Lisa Capiotto per Atlantyca Srl
Collaborazione testi di Luca Blengino per Atlantyca Srl
Illustrazioni interne: Archivio Piemme
I Edizione © 2019 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

IN TRAPPOLA... DENTRO AL MUSEO!

Coordinamento testi di Lisa Capiotto per Atlantyca Srl
Collaborazione testi di Luca Blengino per Atlantyca Srl
Illustrazioni interne: Archivio Piemme
I Edizione © 2019 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

IN TRAPPOLA... A PARIGI!

Collaborazione testi di Luca Blengino per Atlantyca Srl
Illustrazioni interne: Archivio Piemme
I Edizione © 2021 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

Pubblicato per PIEMME da Mondadori Libri S.p.A.
© 2024 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

Italian rights © International Characters Srl - Milan, Italy
Foreign rights © Atlantyca Srl - Milan, Italy

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 2024 - 2025 - 2026

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

AIUTO, SONO BLOCCATO!

Per mille mozzarelle, questa volta sono finito in un bel **PASTICCIO** e per uscirne... ho bisogno di aiuto!

Ma scusate, non mi sono ancora presentato: il mio nome è Stilton, Geronimo Stilton, e sono il direttore dell'*Eco del Roditore*, il **giornale** più famoso dell'Isola dei Topi! Ieri sera sono tornato a casa da una giornata strapopolica alla Fiera del Libro di Topazia; ero stanchissimo e sono andato a letto subito. Mi sono **ADDORMENTATO** all'istante, ma stamattina... Sorpresa!

La finestra della mia stanza è bloccata da una grata di metallo e tutte le uscite della mia casa sembrano **SBARRATE**. Squiiit, che cosa può essere successo?



Ma certo, ora capisco! Mentre ero alla **FIERA**, mio cugino Trappola deve avere programmato il S.S.S., il Super Sistema di Sicurezza creato dal professor Volt, il mio amico **inventore**. Lui dice che grazie a questo nuovo allarme la mia casa diventerà più sicura... E lo è fin troppo, visto che non posso più uscire!

Il sistema di allarme dev'essersi attivato mentre dormivo, bloccando porte e finestre. Ma tra un'ora io devo andare a una **RIUNIONE** importantissima in redazione, all'*Eco del Roditore*. Se tarderò anche di un solo minuto... nonno Torquato mi spolpettizzerà! *Glom!*

Vuoi aiutarmi a uscire da questo pasticcio?

Leggi le istruzioni e seguimi in quest'avventura!

COME È FATTO QUESTO LIBRO?

SCOPO della missione:

esplorare la casa di Geronimo e trovare il modo di uscire.

LIVELLI di gioco:

LIVELLO 1: esplorazione del primo piano.

LIVELLO 2: esplorazione di tutta la casa.

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**. Questo significa che non leggerai le pagine del libro in ordine, dall'inizio alla fine, ma all'interno di ciascuna storia **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 ciascun livello all'inizio della sezione **AVVENTURA** (pag. 6 e pag. 40 di questa storia).

Nella sezione **RUBRICA** di ciascun livello (pag. 32 e pag. 92 di questa storia) puoi scegliere chi chiamare al telefono e ricevere i suoi consigli.

Nella sezione **AZIONI** di ciascun livello (pag. 16 e pag. 72 di questa storia) c'è la tabella che ti aiuterà a combinare gli oggetti. Puoi consultare l'elenco degli oggetti nella sezione **INVENTARIO** di ciascun livello (pag. 30 e pag. 90 di questa storia).



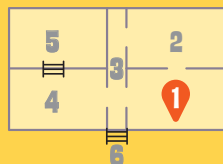
AVVENTURA LIVELLO 1

MAPPA DEL PRIMO PIANO





CAMERA DI GERONIMO



Uff, la finestra della mia stanza è bloccata da una grata metallica impossibile da aprire!

E dal corridoio viene uno strano ronzio...

– **BZZzzZz!**

Brrr, che fifa! Ora vado a vedere che cosa succede.

Provo a muovere un passo, ma:

– **BZZzzZz!** *Attenzione! Sistema di sicurezza attivato!* **BZZzzZz!**

Squiiit! Che fifa felina! E di chi è questa vocetta metallica?!

Provo a chiedere: – Chi sei?

La voce risponde: – **BZZzzZz!** *Che domande! Sono l'intelligenza artificiale programmata dal professor Volt!*

Ma certo! A parlare è lui, il S.S.S., il Super Sistema di Sicurezza! Forse, se provo a chiederlo gentilmente, l'allarme si disattiverà e mi lascerà andare al lavoro...

– Carissimo S.S.S. – provo a dirgli, – puoi farmi uscire da qui?

– **BZZzzZz!** *Negativo! Sei un intruso! Uscire senza la carta magnetica è impossibile.* **BZZzzZz!**

– Intruso?! Ma quale intruso?! Questa è casa mia!





5		2
4	3	1
	6	



Per mille mozzarelle, io non ho nessuna carta magnetica! Ma forse in camera c'è qualche oggetto utile...

Sul pavimento trovo lo **yo-yo** di mio nipote Benjamin. Lo ha lasciato in giro!

Faccio per raccoglierlo, ma... pesto con la zampa un **cacciavite!** Da dove verrà? Lo avrà dimenticato qui Volt?

Per terra c'è anche il mio **cuscino**: di sicuro sarà caduto dal **letto** mentre dormivo. E sul comodino c'è



una confezione di **cracker al formaggio**.

Per la coda spelacchiata del gatto Mammone, che disordine!

Va bene, tra poco mi dovrò togliere il pigiama e vestirmi.



VUOI SCEGLIERE UNA COMBINAZIONE DI OGGETTI?

Vai alla tabella delle **AZIONI** a pag.17

VUOI FARE UNA TELEFONATA?

Consulta la **RUBRICA** a pag. 32

VUOI CAMBIARE STANZA?

Per esplorare il **BAGNO** vai a pag. 9

Per esplorare il **CORRIDOIO** vai a pag. 10

Geronimo Stilton

SUPER ESCAPE BOOK

UN TOPO...
IN TRAPPOLA!



2

**IN TRAPPOLA...
DENTRO AL MUSEO!**

ATTENZIONE

Qui comincia una
nuova avventura e
anche la numerazione
delle pagine riparte!

Ricordati che le
istruzioni dei box
rimanderanno sempre
all'interno di questa
storia!



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**. Questo significa che non leggerai le pagine del libro in ordine, dall'inizio alla fine, ma all'interno di ciascuna storia **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 ciascun livello all'inizio della sezione **AVVENTURA** (pag. 6 e pag. 40 di questa storia).

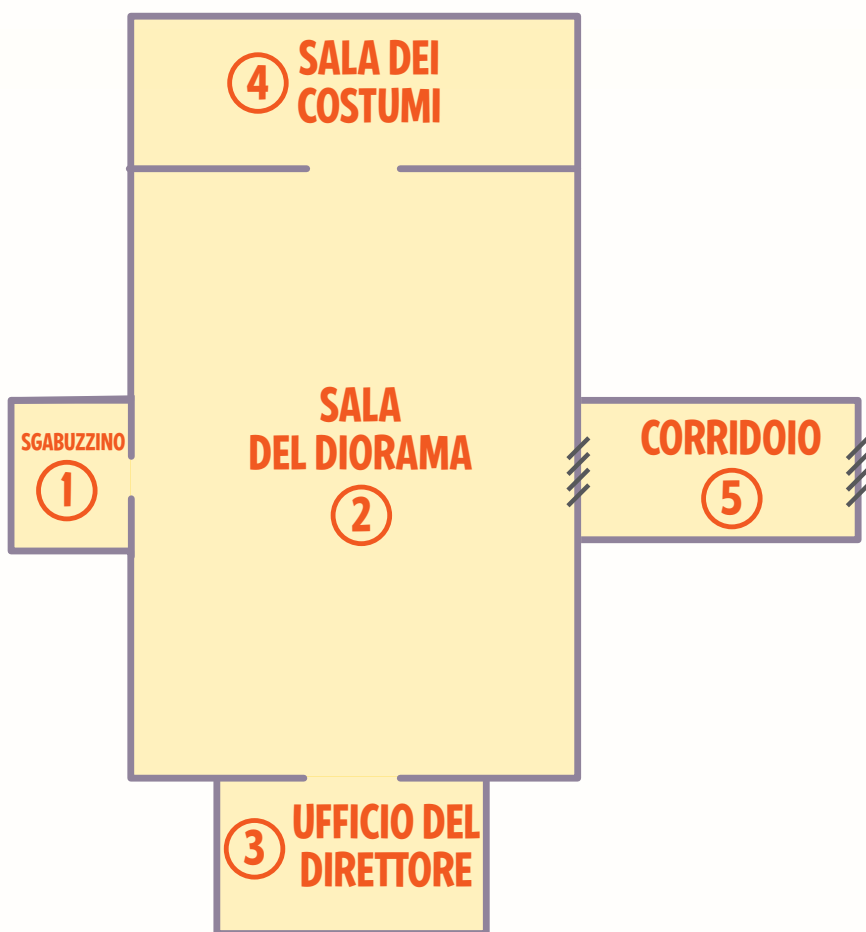
Nella sezione **RUBRICA** di ciascun livello (pag. 32 e pag. 92 di questa storia) puoi scegliere chi chiamare al telefono e ricevere i suoi consigli.

Nella sezione **AZIONI** di ciascun livello (pag. 16 e pag. 74 di questa storia) c'è la tabella che ti aiuterà a combinare gli oggetti. Puoi consultare l'elenco degli oggetti nella sezione **INVENTARIO** di ciascun livello (pag. 30 e pag. 90 di questa storia).



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...

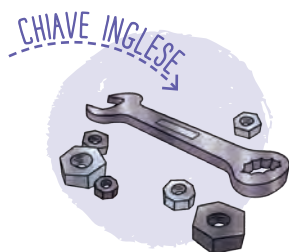
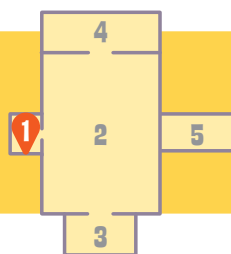
ATTENZIONE!
All'inizio dell'avventura Geronimo
è chiuso nello sgabuzzino: prima
di esplorare le altre stanze dell'ala
ovest, aiutalo a uscire da qui!

VLAM!

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!**

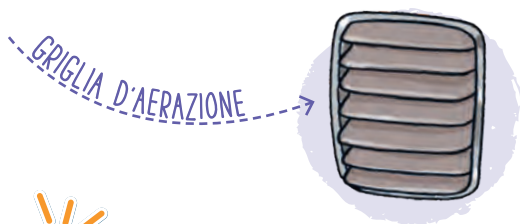
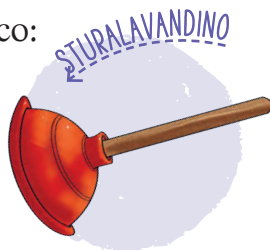
Sono scivolato su un piccolo oggetto cilindrico: è una
torcia elettrica! La accendo e...
Ecco dove sono finito! Mi trovo in
uno sgabuzzino strapieno
di scope, strofinacci e
detersivi. La porta è
BLOCCATA, ed è
come se davanti all'in-
gresso ci fosse qualco-
sa di molto pesante.





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

Geronimo Stilton

SUPER ESCAPE BOOK

UN TOPO...
IN TRAPPOLA!



3

**IN TRAPPOLA...
A PARIGI!**

ATTENZIONE

Qui comincia una
nuova avventura e
anche la numerazione
delle pagine riparte!

Ricordati che le
istruzioni dei box
rimanderanno sempre
all'interno di questa
storia!



IN TRAPPOLA... SULLA TORRE EIFFEL!

Per mille mozzarelle, che disastro! Sono rimasto **BLOCCATO** a Parigi, in cima alla Torre Eiffel, dopo l'orario di chiusura!

Ma che sbadato, non mi sono ancora presentato: il mio nome è Stilton, *Geronimo Stilton*, e dirigo l'*Eco del Roditore*, il giornale più famoso dell'Isola dei Topi, all'interno del GSG, il Geronimo Stilton Group!

Dovete sapere che il Professor Volt, il mio amico famoso per i suoi sistemi di **sicurezza** imbattibili, è stato chiamato a Parigi per migliorare gli allarmi della Torre Eiffel. E così io, mio nipote Benjamin, mio cugino Trappola e la mia (quasi) **fidanzata** Tenebrosa Tenebrax ne abbiamo approfittato per accompagnarlo!



Oggi ho passato tutta giornata sulla Torre a raccogliere informazioni sul suo inventore; ne uscirà un articolo coi baffi per l'edizione web del mio giornale, ne sono certo! Poi mi sono fermato ad ammirare il tramonto dall'**ULTIMO PIANO**: bellissimo, ma la cima della Torre si trova a più di 270 metri d'altezza, che fifa! In tutto questo, non mi sono accorto che il tempo passava. Adesso mi sono guardato intorno e:

- in giro non c'è più nessuno;
- le luci sono **SPENTE**;
- sta per scendere la sera;
- l'ascensore che porta ai piani più bassi della Torre Eiffel è **BLOCCATO**... *Squiiit!*

Vuoi aiutarmi a uscire di qui?

Leggi le istruzioni e seguimi in quest'avventura!

COME È FATTO QUESTO LIBRO?

SCOPO della missione:

Esplorare la Torre Eiffel e cercare una via d'uscita.

LIVELLI di gioco:

LIVELLO 1: esplorazione della cima della Torre.

LIVELLO 2: esplorazione del secondo e primo piano.

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**. Questo significa che non leggerai le pagine del libro in ordine, dall'inizio alla fine, ma all'interno di ciascuna storia **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**, comunicante 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 ciascun livello all'inizio della sezione **AVVENTURA** (pag. 6 e pag. 38 di questa storia).

Nella sezione **RUBRICA** di ciascun livello (pag. 32 e pag. 90 di questa storia) puoi scegliere chi chiamare al telefono e ricevere i suoi consigli.

Nella sezione **AZIONI** di ciascun livello (pag. 16 e pag. 72 di questa storia) c'è la tabella che ti aiuterà a combinare gli oggetti. Puoi consultare l'elenco degli oggetti nella sezione **INVENTARIO** di ciascun livello (pag. 30 e pag. 88 di questa storia).



AVVENTURA LIVELLO 1

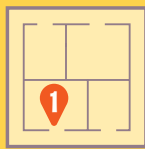
MAPPA DELLA CIMA DELLA TORRE

CORRIDOIO





UFFICIO DI GUSTAVE EIFFEL



L'ufficio di Gustave Eiffel (l'architetto che costruì la Torre) è una delle attrazioni principali dell'edificio. Tutto è ricostruito alla perfezione, tanto che sembra di trovarsi proprio nel XIX secolo, epoca in cui questo geniale **ARCHITETTO** ha realizzato il monumento che porta il suo nome. Pensate che qui nel suo ufficio c'è anche una sua statua di cera a figura intera!

Di giorno la stanza è piena di turisti, ma ora è buia, vuota e decisamente sinistra... **BRRRRRRRR!**

E se la statua cominciasse a muoversi? Che fifaaa... Ma perché, perché, perché capitano tutte a me?

DRIIIN! DRIIIIN! DRIIIIN!

Uhm, il telefono dell'ufficio ha cominciato a squillare.

Per mille mozzarelle, chi sarà?

Visto che gli **squilli** sono insistenti, mi faccio coraggio e decido di alzare la cornetta.

– *Ehm...* Pronto?

Subito una voce conosciuta inizia a parlare...

È Tenebrosa Tenebrax, la mia (quasi) **fidanzata!**





- Per fortuna sei ancora qui, Ciccetto! Speravo che rispondessi, sono **BLOCCATA** anch'io nella Torre!
- *Comecomecome?! Anche tu sei prigioniera qui?*
- Proprio così – spiega lei. – Ti aspettavo per ammirare il tramonto... ma tu non arrivavi, io mi sono attardata, e alla fine l'orario di chiusura è passato senza che me ne accorgessi. Ora sono intrappolata al secondo piano, in una stanza buia e con la porta chiusa!
- Oh, no! **È ORRIBILE!**
- Orribile? Ma no, Ciccetto caro, è un'esperienza semplicemente... *da brivido!* E sono sicura che tu riuscirai a liberarmi! Ti aspetto!

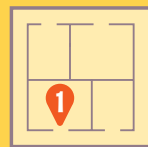
CLICK!

Poffartopo, la situazione si sta facendo sempre più complicata! E adesso?



Un momento, però! In questa stanza c'è un **telefono!**

Questo vuol dire che ogni volta in cui passerò di qui potrò usarlo per chiamare i miei amici, grazie ai numeri che ricordo a memoria (ve l'ho già detto che sulla Torre Eiffel



il mio **SMARTPHONE** non prende? No?! Allora ve lo dico adesso: il mio cellulare è inutilizzabile, *sigh!*). Vediamo... Posso chiamare Trappola, il Professor Volt, mio nipote Ben e naturalmente Tenebrosa. Forse loro potranno darmi dei **PREZIOSI** consigli per uscire!



VUOI SCEGLIERE UNA COMBINAZIONE DI OGGETTI?

Vai alla tabella delle AZIONI, a pag. 16

VUOI AVERE UNA DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI CHE GERONIMO PUÒ TROVARE NEL PRIMO LIVELLO?

Vai all'INVENTARIO, a pag. 30

VUOI CAMBIARE AMBIENTE?

Per uscire nel CORRIDOIO, vai a pag. 10

VUOI FARE UNA TELEFONATA?

Consulta la RUBRICA, a pag. 32

