



Geronimo Stilton

ESCAPE BOEK



HELP! HOE KOM
IK UIT MIJN HUIS?

Geronimo Stilton is een wereldwijd beschermde merknaam.
Alle namen, karakters en andere items met betrekking tot Geronimo Stilton zijn het copyright, het handelsmerk en de exclusieve licentie van Atlantyca SpA.
Alle rechten voorbehouden.
De morele rechten van de auteur zijn gewaarborgd.
Gebaseerd op een idee van Elisabetta Dami.

Tekst: Geronimo Stilton
Oorspronkelijke titel: *Escape book: In trappola... dentro casa mia!*
Illustraties omslag: Alessandro Muscillo (ontwerp) en Christian Aliprandi (kleur)
Art Director: Iacopo Bruno
Grafisch ontwerp: Pietro Piscitelli / *theWorldofDOT*
Illustraties binnenwerk: “In trappola... dentro casa mia!”, Mondadori Libri’s Archives
Artistieke coördinatie: Michela Battaglin
Editorial cooperation: Luca Blengino
Vertaling: Dorette Zwaans
Zetwerk: Sandra Kok | vormgeving & opmaak

© Atlantyca S.p.A. – via Leopardi 8, 20123 Milaan, Italië
foreignrights@atlantyca.it
© 2018 Mondadori Libri S.P.A for PIEMME for the Work in Italian language
© 2019 Glénat Editions for the format “Escape”
© 2020 Nederlandstalige uitgave: Baeckens Books NV – F. de Merodestraat 18
B-2800 Mechelen
ISBN 978-90-5924-823-6 NUR 282 D/2020/6186/90
Thema: YBG

www.wakkeremuis.nl
www.baeckensbooks.be
www.geronimostilton.com

*Stilton is de naam van een bekende Engelse kaas. Het is een geregistreerde merknaam van The Stilton Cheese Makers’ Association
Wil je meer informatie ga dan naar www.stiltoncheese.com*

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, elektronisch, mechanisch, inclusief fotokopiëren en klank- of beeldopnames of via informatieopslag, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

HELP, IK ZIT OPGESLOTEN!

Gi-ga-geitenkaas, ik zit behoorlijk in de nesten! En om daaruit te komen ... heb ik jouw hulp nodig! Gisteren had ik een muizenissige dag op de Boekenbeurs in de Muizenhallen. Wat heb ik veel mooie **boeken** gezien! Toen ik thuiskwam, deden mijn poten zeer van het lopen en was ik zó moe dat ik direct mijn bed in ben gedoken. Ik lag meteen te **RONKEN**. Maar toen ik vanochtend wakker werd ... **PIEP!** Het leek wel of ik in een **GRIEZELBOEK** terechtgekomen was! Ik deed mijn slaapkamerraam open en zag dat er ... **TRALIES** voor het raam zaten! En niet alleen in de slaapkamer, in het hele huis waren de ramen en deuren gebarricadeerd. **Piep!** Er was iets vreselijks aan de poot.



Wel alle stinkende stinkkazen, ik wist het al! Professor Volt had gisteren zijn **SVS** (Super-Veilig Systeem) in mijn huis geïnstalleerd! Bovendien was Klem hier geweest en die had natuurlijk aan het **SVS** gezeten. Volgens de **professor** is mijn huis met dit systeem gigagantisch veilig. Hmm... een beetje té veilig als je het mij vraagt, aangezien ik er nu **NIET MEER UIT KAN!** Het alarmsysteem moet zijn aangesprongen terwijl ik lag te **dromen**, want gisteravond toen ik thuiskwam, was er nog niets aan de poot. Wat een ramp, over een klein uur heb ik een belangrijke **VERGADERING** op de redactie van de krant en daar moet ik bij zijn. Als ik ook maar één minuutje te laat ben, maakt opa Wervelwind muizengehakt van me. **Slik!** **Wil jij mij helpen ontsnappen?** Lees dan de spelregels en duik samen met mij dit avontuur in!

HOE WERKT DIT BOEK?

DOEL van de missie:

Geronimo's huis afspeuren en een uitweg vinden.

LEVELS om het spel te spelen:

LEVEL 1: alleen boven.

LEVEL 2: door het hele huis.

Beide LEVELS hebben vier DELEN:

AVONTUUR

ACTIES

SPULLEN

TELEFOONBOEK



HOE LEES JE DIT BOEK?

Om Geronimo te helpen ontsnappen, loop je **kriskras door alle kamers van zijn huis**. Je leest dus niet zoals in een gewoon boek alles achter elkaar – van begin tot eind – maar je bladert heen en weer door het boek. Soms maak je een sprongetje vooruit en soms ga je weer een heel stuk achteruit. **Het ligt eraan welke aanwijzingen je opvolgt**. Je vindt ze onderaan elke bladzijde.



Beide LEVELS begin je bij het deel **AVONTUUR**. Je leest wat Geronimo doet in de eerste kamer van dat level. Aan het einde van elke kamer zie je een vak waar **EN NU?!** bij staat. Daarin staan aanwijzingen. Er is niet één juiste aanwijzing, er zijn alleen verschillende routes die je kunt volgen. Kies er elke keer één en ga niet vooruit lezen, dat bederft de pret! Meestal kun je kiezen uit:

- **naar een andere kamer gaan**: dat is de kamer ernaast of de kamer die in het vak wordt genoemd. **Tip: kijk op de plattegrond!**
- **een voorwerp dat je hebt gevonden gebruiken**. In de tabel **ACTIES** achteraan in dit boek staat wat je moet doen.
- **een hulplijn inschakelen**: je mag een vriend van Geronimo bellen uit het **TELEFOONBOEK**.

Aan het begin van elk **AVONTUUR** (op pagina 6 en 40) en aan de binnenkant van de kaft zie je de plattegrond van de levels.

TIP! Hou je vinger of een boekenlegger bij de pagina die je net gelezen hebt. Soms staat er namelijk onderaan de pagina: *Ga terug naar de pagina waar je vandaan komt.*

In de delen **TELEFOONBOEK** (pagina 32 en 92) kun je een hulplijn inschakelen. Je kunt iemand bellen en om raad vragen.

In de delen **ACTIES** (pagina 16 en 72) staat een tabel om voorwerpen te combineren. Je vindt de tabellen ook aan de binnenkant van de kaft. Alle voorwerpen kun je ook terugvinden in het deel **SPULLEN** van allebei de levels (pagina 30 en 90).



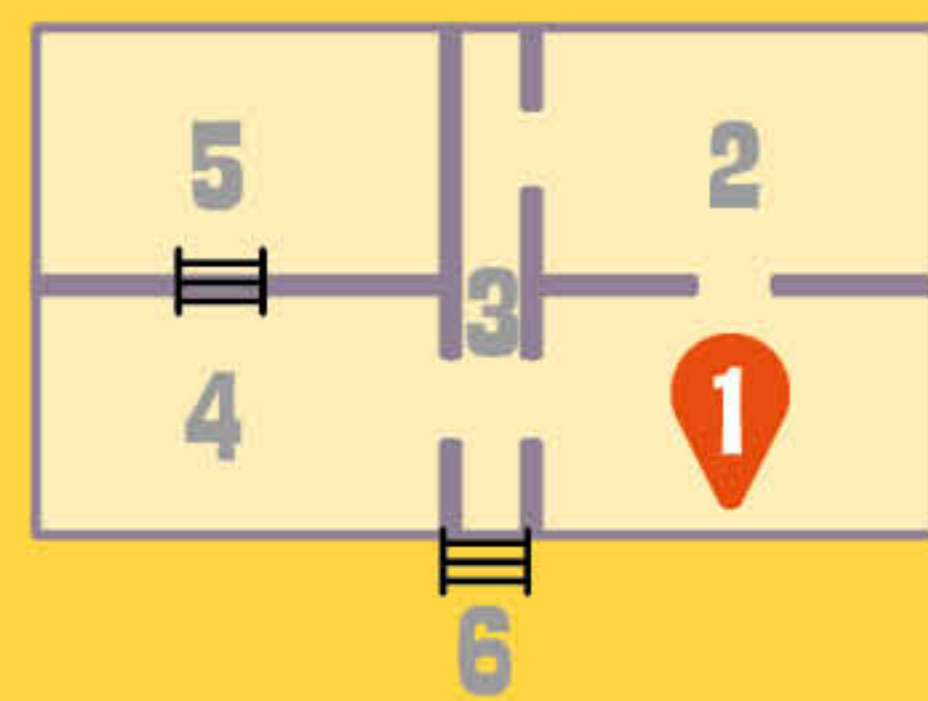
AVONTUUR LEVEL 1

PLATTEGROND VAN DE 1^E VERDIEPING





SLAAPKAMER



Pff, ijzeren tralies voor mijn slaapkamerraam. Daar kan ik onmogelijk door naar buiten. Ineens hoor ik gezoem op de overloop. *'Bzzzzz!'*

Brrr... Ik raap mijn moed bij elkaar en draai me om ...

'Bzzzzz! Pas op! Alarmsysteem actief! Bzzzzz!'

Wie, wat waar? Waar komt die stem vandaan?!

'Ehm... hallo? Wie bent u?' vraag ik voorzichtig.

Vanaf de overloop klinkt het: *'Bzzzzz!'*

Wat een suffe vraag. Ik ben de kunstmatige intelligentie die professor Volt heeft geprogrammeerd. Bzzzzz!'

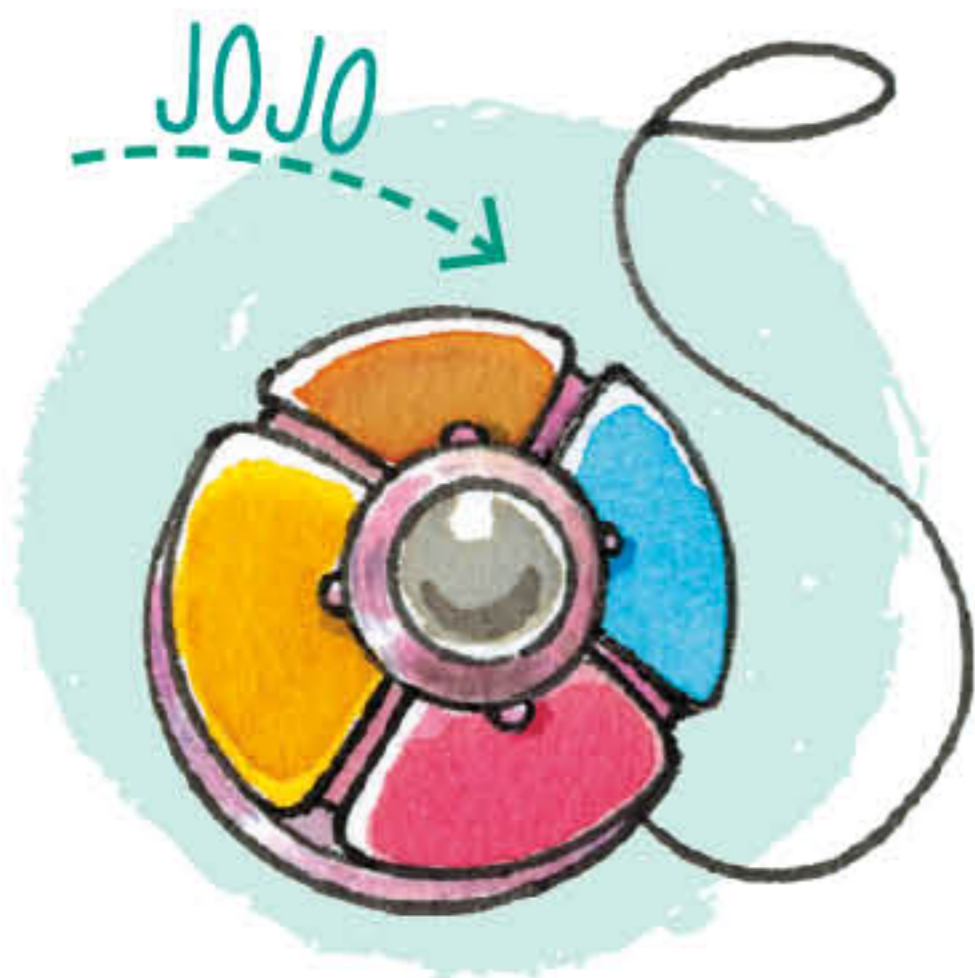
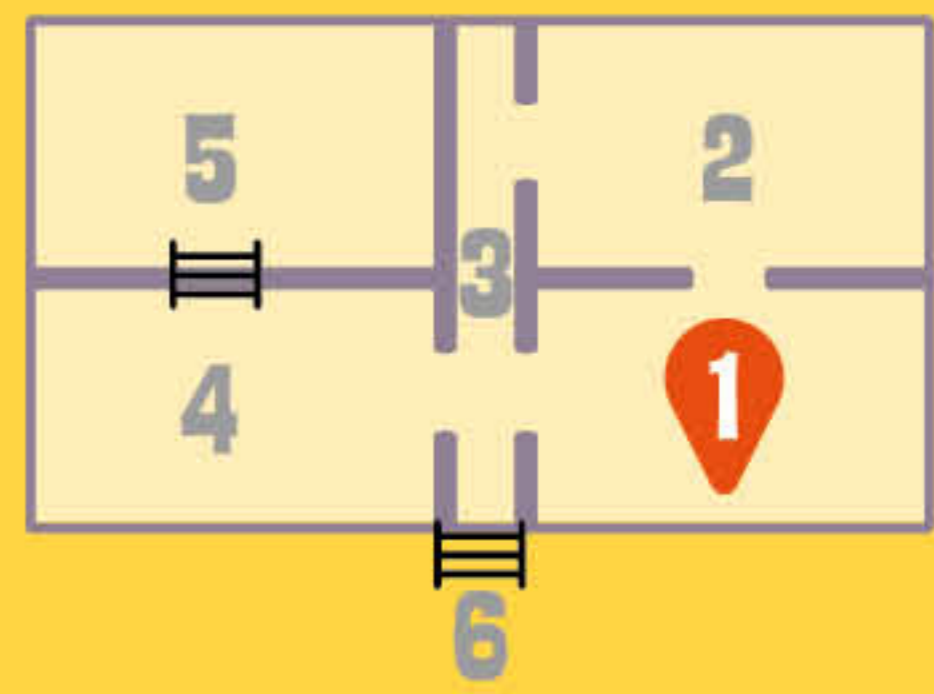
Juist ja, logisch. Dat is natuurlijk dat **SVS** dat praat. Als ik het heel vriendelijk vraag, schakelt het zichzelf misschien uit en dan kan ik naar mijn werk.

'Allerliefste SVS,' begin ik aarzelend, 'wilt u mij misschien naar buiten laten?'

'Bzzzzz! Afgewezen, indringer! Naar buiten gaan zonder toegangspasje is onmogelijk. Bzzzzz!'

'Indringer? Hoezo?! Dit is mijn eigen huis!'





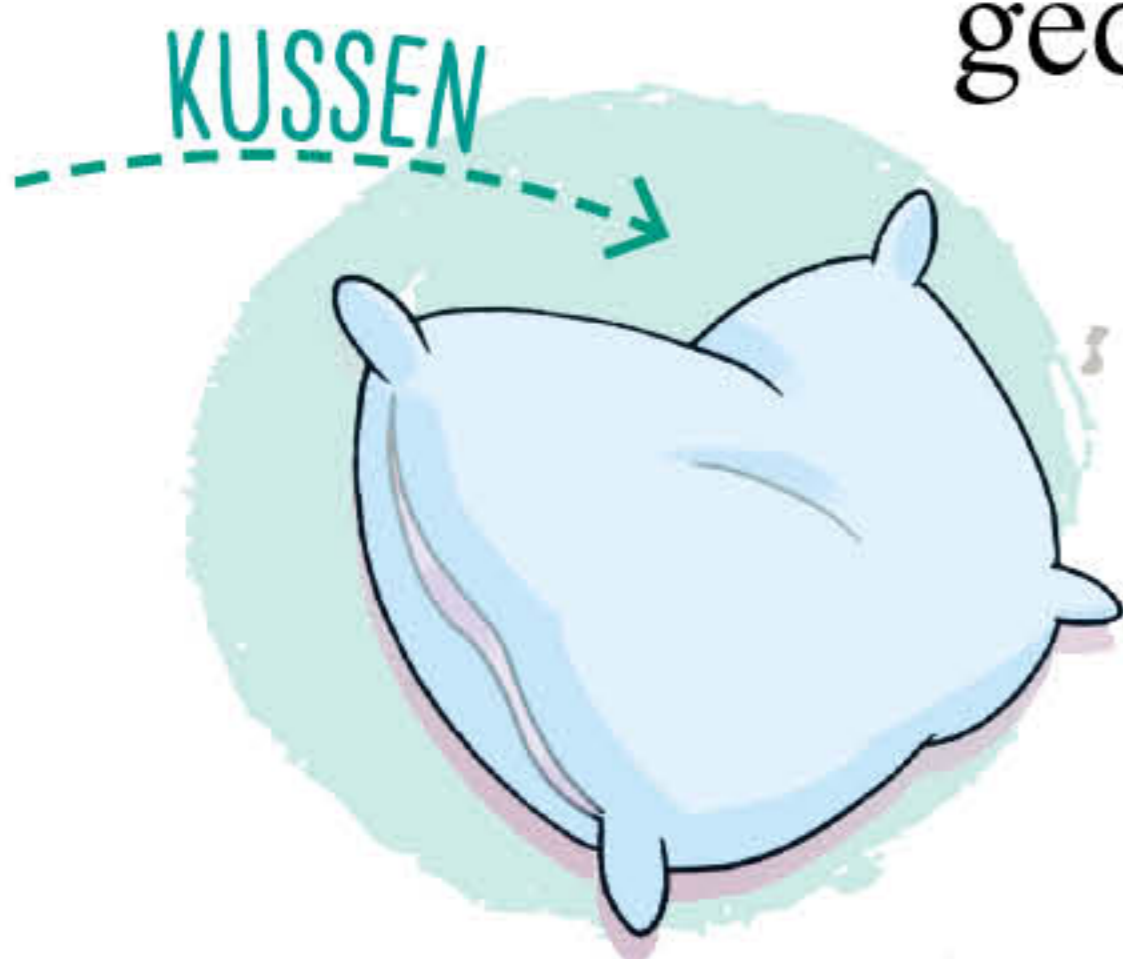
Gi-ga-geitenkaas, en ik heb helemaal geen pasje van dat systeem. Eens even kijken of ik iets heb wat ervoor kan doorgaan.

Op de vloer ligt de **jojo** van mijn neefje Benjamin. Ik buk om hem op te ruimen, maar stap dan per ongeluk op een **schroevendraaier**. Wat doet die hier nu? Zou hij van professor Volt zijn?



Ook mijn **hoofdkussen** ligt op de grond. Ik moet het in mijn slaap van mijn **bed**

geduwd hebben. En op mijn



nachtkastje ligt een pakje **kaascrackers**.

Gi-ga-geitenkaas, wat een bende is het hier. Ik ga me eerst maar eens aankleden.



WIL JE VOORWERPEN SAMEN GEBRUIKEN?

Kijk bij **ACTIES** op pagina 17.

WEET JE HET ECHT NIET MEER EN WIL JE EEN HULPLIJN INSCHAKELEN?

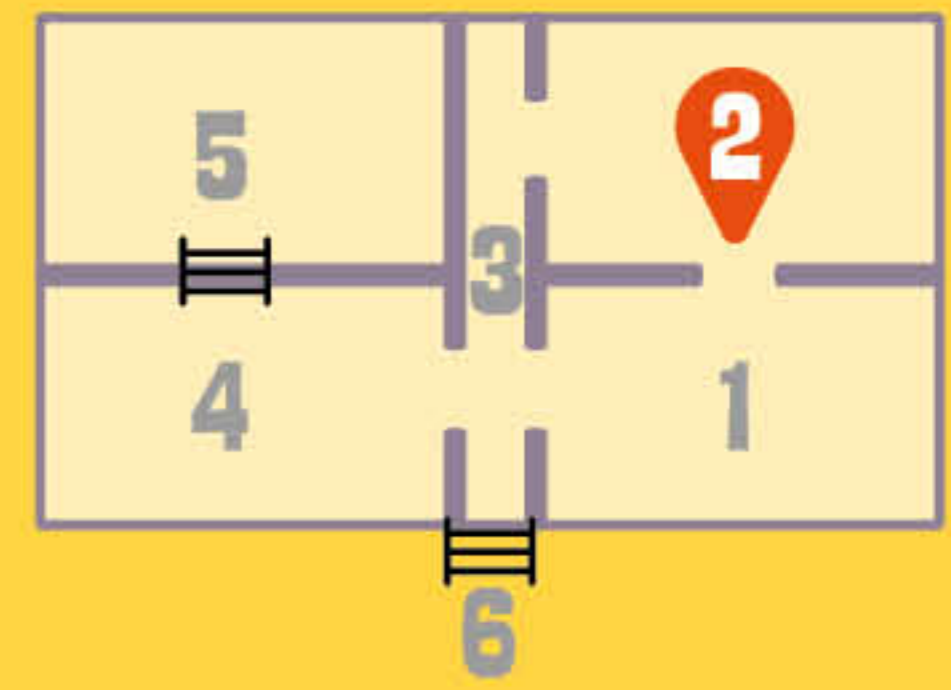
Kijk in het **TELEFOONBOEK** op pagina 32.

WIL JE IN EEN ANDERE KAMER SPEUREN?

Voor de **BADKAMER** ga je naar pagina 9.
Voor de **OVERLOOP** ga je naar pagina 10.



BADKAMER



In de badkamer is het een stuk opgeruimder, maar ook hier zit een gi-ga-groot traliewerk voor het raam. **Pjep!** Zodra ik mijn poot uitsteek om aan de tralies te voelen, begint de blikkerige stem weer te snauwen. Mijn *staart* krult op van de schrik.



'Bzzzzz! *Blijf van die tralies af! Die zijn super-ultra-hyper-beveiligd!*

Hm, ik moet dus een andere manier bedenken om buiten te komen. Konden mijn **tandpasta** met

schimmelkaassmaak en mijn

tandenborstel maar praten, dan zouden ze me misschien kunnen helpen!

Weet je wat? Nu ik hier toch ben, poets ik in elk geval even mijn tanden.

Hé, waar is mijn **spiegeltje?** Dat gebruik ik altijd om mijn *snorharen* te stylen! Gisteren lag het hier nog, dat weet ik zeker!



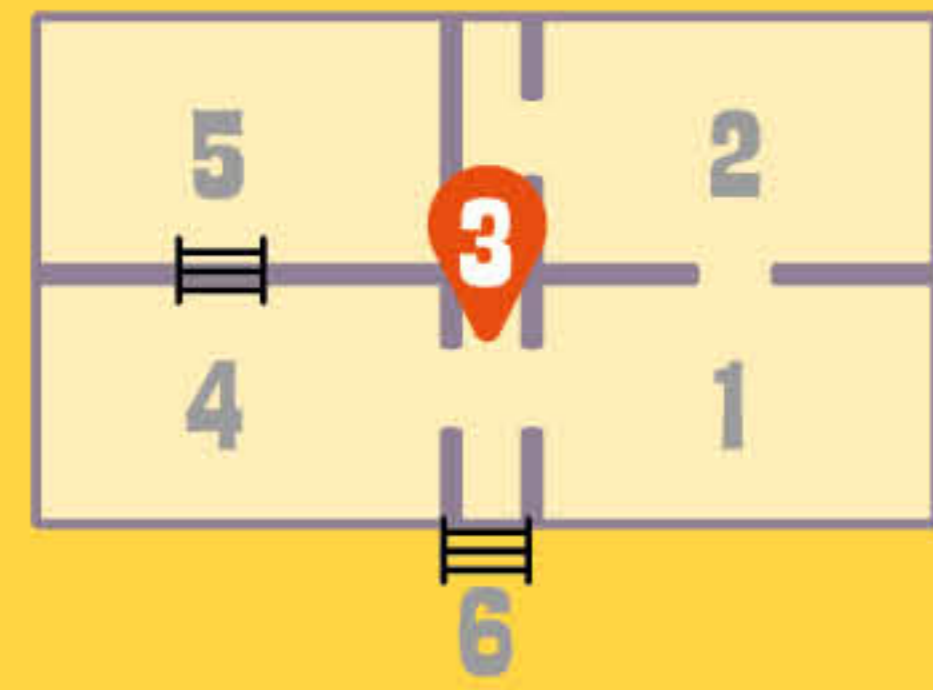
WIL JE VOORWERPEN SAMEN GEBRUIKEN?
Kijk bij de **ACTIES** op pagina 17.

WIL JE IN EEN ANDERE KAMER SPEUREN?
Voor de **SLAAPKAMER** ga je naar pagina 7.
Voor de **OVERLOOP** ga je naar pagina 10.





OVERLOOP



Gi-ga-geitenkaas, wat is er vannacht allemaal op de overloop gebeurd? Bovenaan de trap (de enige trap naar beneden!) staat ineens een **laserhek**. En dat hek staat ook te **ZOEMEN!**

Voorzichtig steek ik een poot uit naar de rode stralen. ‘Au!’

Die stralen zijn niet koud, ze zijn warm. Nee, heet ... **SNOEIHEET!** Snel draai ik me om om bij het hek weg te komen, maar bij het omdraaien raakt mijn staart **DZZZT!** een laserstraal.

‘Au!’

Hij is helemaal verschroeid. Ik wil wegrennen, maar ... **DZZZT!** een nieuwe straal raakt mijn achterste.

‘Au!’

BZZZZ! *Hahaha! Wat een klunsknager ben jij, zeg! Flut-inbreker. BZZZZ! **BZZZZZZ!** zegt de robotstem weer.*

Knalrood van schaamte stop ik om even na te denken. Om beneden bij de voordeur te komen en naar

