



Geronimo Stilton

ESCAPE BOEK



OPGESLOTEN
IN HET MUSEUM!

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 al museo!*
Illustraties omslag: Alessandro Muscillo (ontwerp) en Christian Aliprandi
(kleur)
Art Director: Iacopo Bruno
Grafisch ontwerp: Mauro De Toffol / *theWorldofDOT*
Illustraties binnenwerk: “In trappola... dentro al museo!”, 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 978-90-5924-824-3 NUR 282 D/2020/6186/91
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.

OPGESLOTEN ... IN HET MUSEUM!

Gi-ga-geitenkaas! Ik zit flink in de puree en om er weer uit te komen, heb ik jouw hulp nodig! **PIEP!**
Maar ik zal bij het begin beginnen ...

Mijn naam is Stilton, *Geronimo Stilton!* Ik ben de uitgever van *De Wakkere Muis*, de meest gelezen krant van heel Muizeneiland.

Vandaag is het **HALLOWEEN** en vanmiddag was ik bij de opening van een muizenissige tentoonstelling over het Oude Egypte in het **Egyptisch Museum** van Rokford.

De stukken die daar tentoongesteld worden, zijn gi-ga-gaaf en heel kostbaar. Om te voorkomen dat



ze gestolen worden, heeft mijn vriend professor Volt een hypermodern **alarmsysteem** aangelegd.

Urenlang wandelde ik tussen de hiërogliefen, sarcofagen, beeldhouwwerken en mummies. Toen ik aan het einde van de middag op mijn horloge keek, zag ik dat het al bijna sluitingstijd was. Buiten een stel werkknagers die met een enorme **KIST** liep te sjouwen, was er niemand meer.

Vlug ging ik op zoek naar de **UITGANG**, maar ik belandde (per ongeluk) in het berghok, in de westvleugel van het museum. Daar klapte de deur plotseling achter me in het slot en nu krijg ik die met geen mogelijkheid meer open. Ik doe het bijna in mijn broek van **ANGST!** Wil jij me helpen hier weer uit te komen?

Lees de spelregels hieronder en duik samen met mij het avontuur in!

HOE WERKT DIT BOEK?

DOEL van de missie:

Het museum doorzoeken en een manier vinden om te ontsnappen.

LEVELS om het spel te spelen:

LEVEL 1: speurtocht door de westvleugel

LEVEL 2: speurtocht door het hele museum

Beide LEVELS hebben vier DELEN:

AVONTUUR

ACTIES

SPULLEN

TELEFOONBOEK

HOE LEES JE DIT BOEK?

Om Geronimo te helpen ontsnappen, loop je **kriskras door alle zalen van het museum**. 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 zaal van dat level. Aan het einde van elke zaal of ruimte 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.*

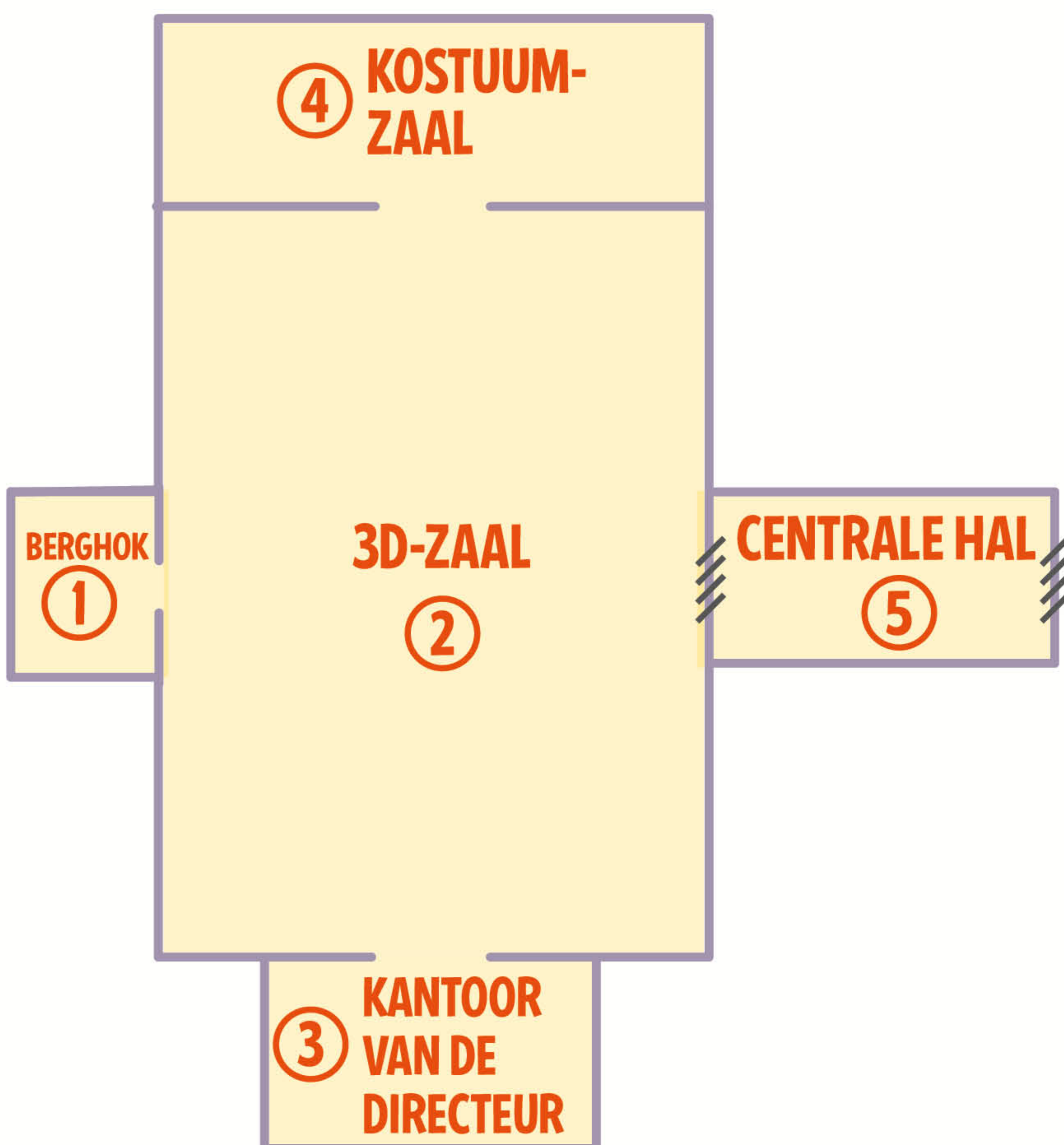
In de delen **TELEFOONBOEK** (pagina 32 en 92) kun je een hulplijn inschakelen. Je kunt iemand bellen en om raad vragen.

In de delen **ACTIES** (pagina 16 en 74) 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).



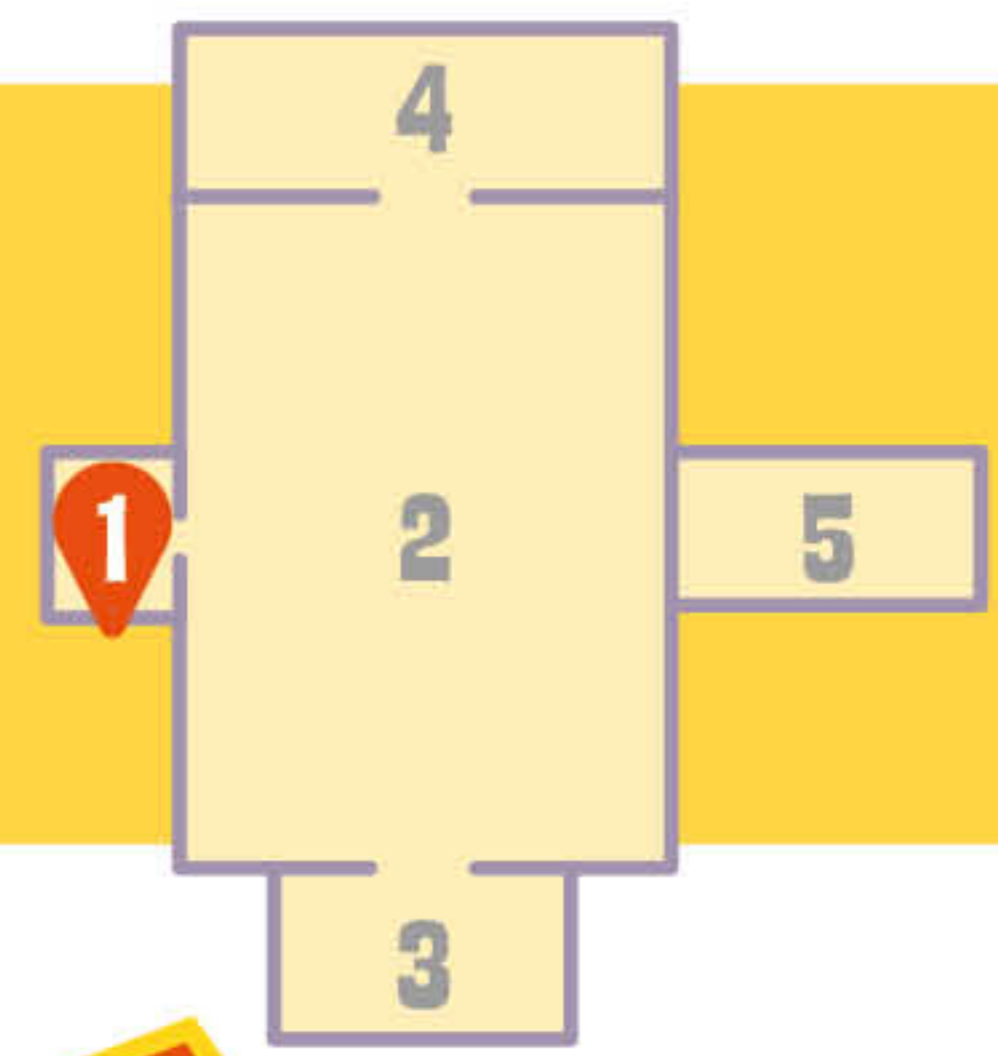
AVONTUUR LEVEL 1

PLATTEGROND VAN DE WESTVLEUGEL





BERGHOK



Waarom overkomt mij nu toch altijd zoiets?

Wil ik naar de uitgang van het museum lopen omdat het gaat sluiten,

kom ik in het berghok terecht. En alsof dat nog niet genoeg is **- BAM! -** klapt zo de deur achter mijn staart dicht.

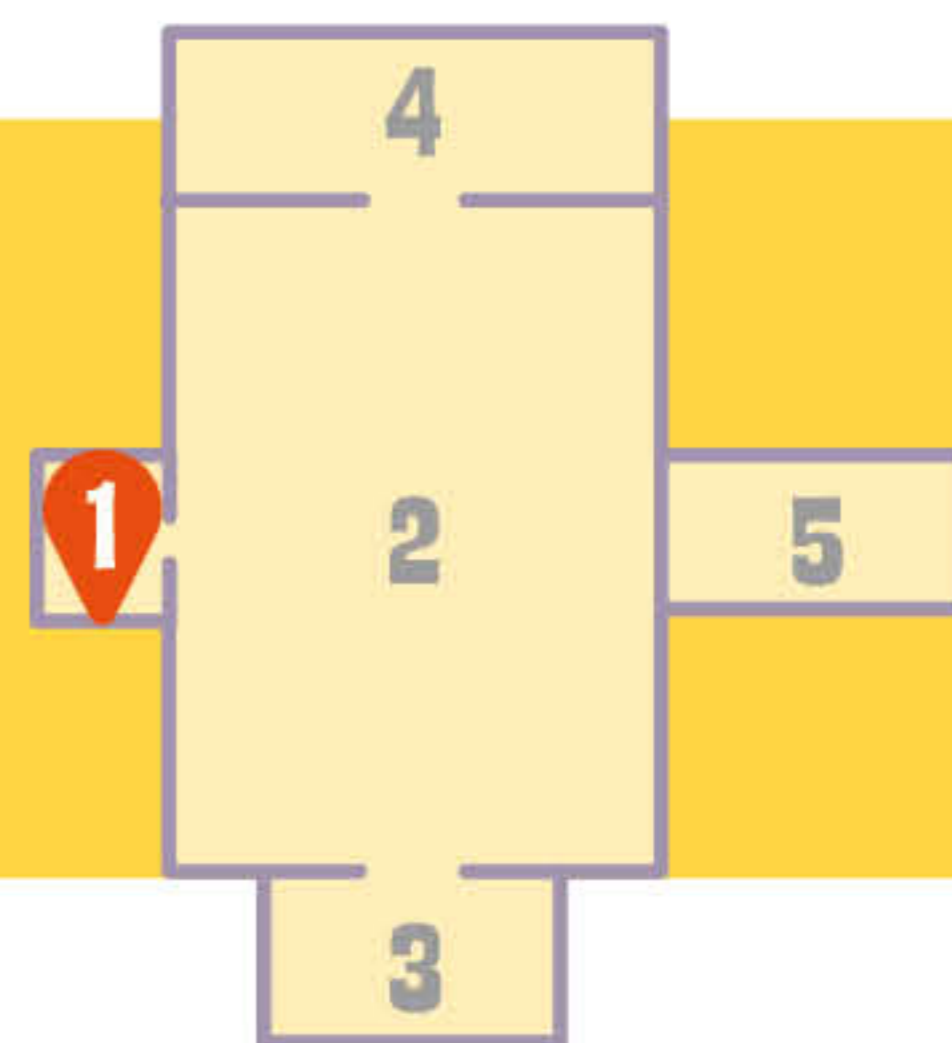
Nadat ik een paar minuten in het donker blindelings om me heen heb gegraaid, vind ik de deurklink. Ik rammel eraan tot ik mijn poot niet meer voel, maar er gebeurt niks, nada, noppes. De deur zit **POTDICHT**. En het is hierbinnen zo donker dat ik nog geen kaasstengel van een Frans kaasje kan onderscheiden.

‘Geen paniek, Geronimo’, zeg ik tegen mezelf. ‘Er moet een manier zijn om de deur open te ... **AAAH!**’

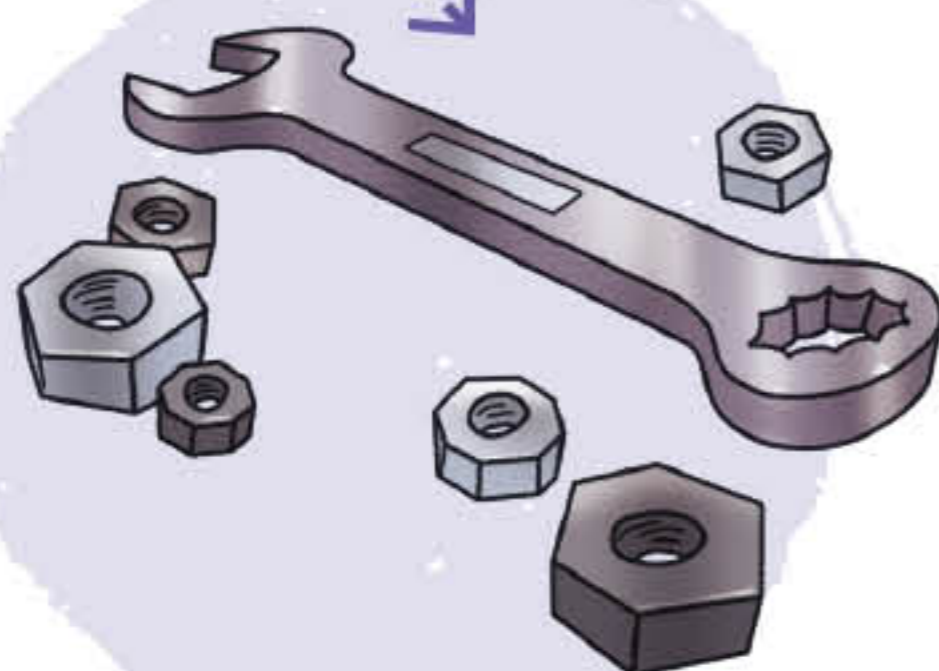
Ik ben uitgegleden over iets kouds, langs en ronds. Zo te voelen is het ... een zaklamp! Ik zoek het aan-uitknopje, knip

LET OP!
Het avontuur begint bij Geronimo in het berghok. Voordat je kunt speuren in de andere kamers in de westvleugel, moet je hem eerst helpen om daaruit te ontsnappen.





STEEKSLEUTEL



het ding aan en dan zie ik ... Aha, ik zit tussen de schoonmaakspullen, bezems en poetslappen.

Ik laat het licht van de zaklamp door het hok schijnen en vind een **steeksleutel** en een **gootsteenontstopper**, maar niks om de deur mee open te krijgen.

Wacht! Naast de deur zit een **luchtrooster**. Het is niet groot, maar als ik het open kan krijgen, kan ik er misschien toch door **ontsnappen**.

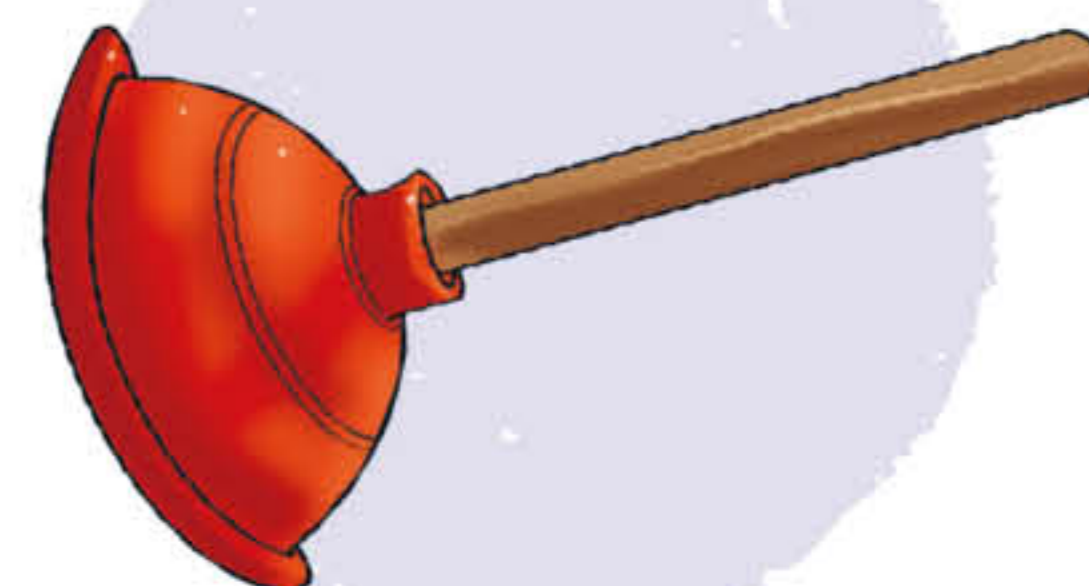
Ook heb ik net in mijn zak mijn telefoonboekje gevonden, met daarin de telefoonnummers van mijn vrienden.

Alleen ... de batterij van mijn telefoon is leeg.

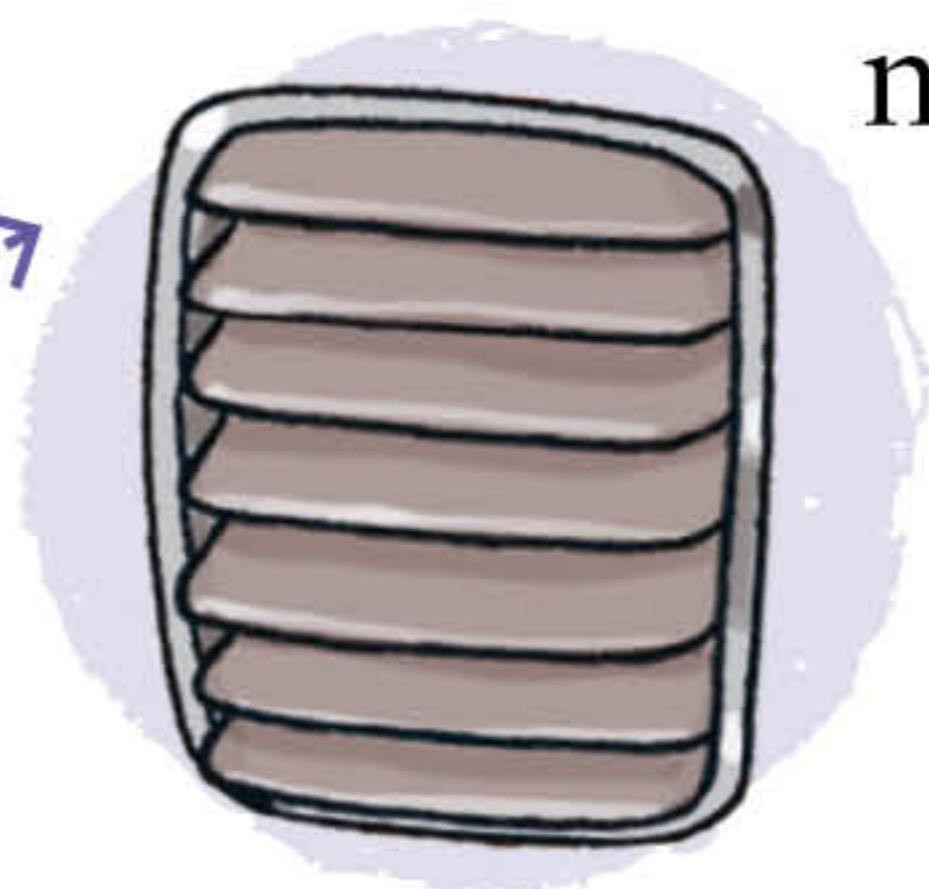
Zodra ik mezelf uit dit hok bevrijd heb, ga ik op zoek

naar een telefoon om hen te vertellen dat ik hier vastzit. Goed, eerst maar eens dat luchtrooster openwrikken.

ONTSTOPPER



LUCHTROOSTER

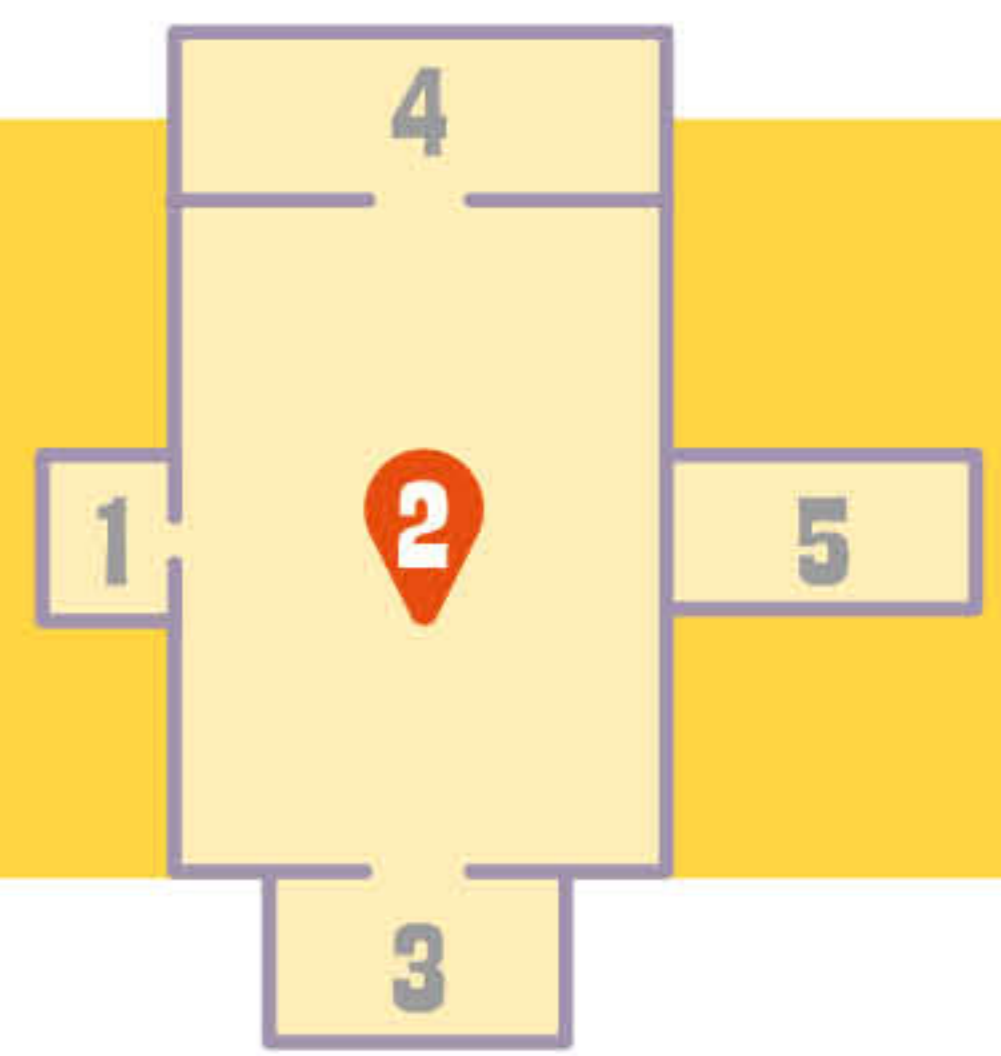


EN MO?!

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



3D-ZAAL

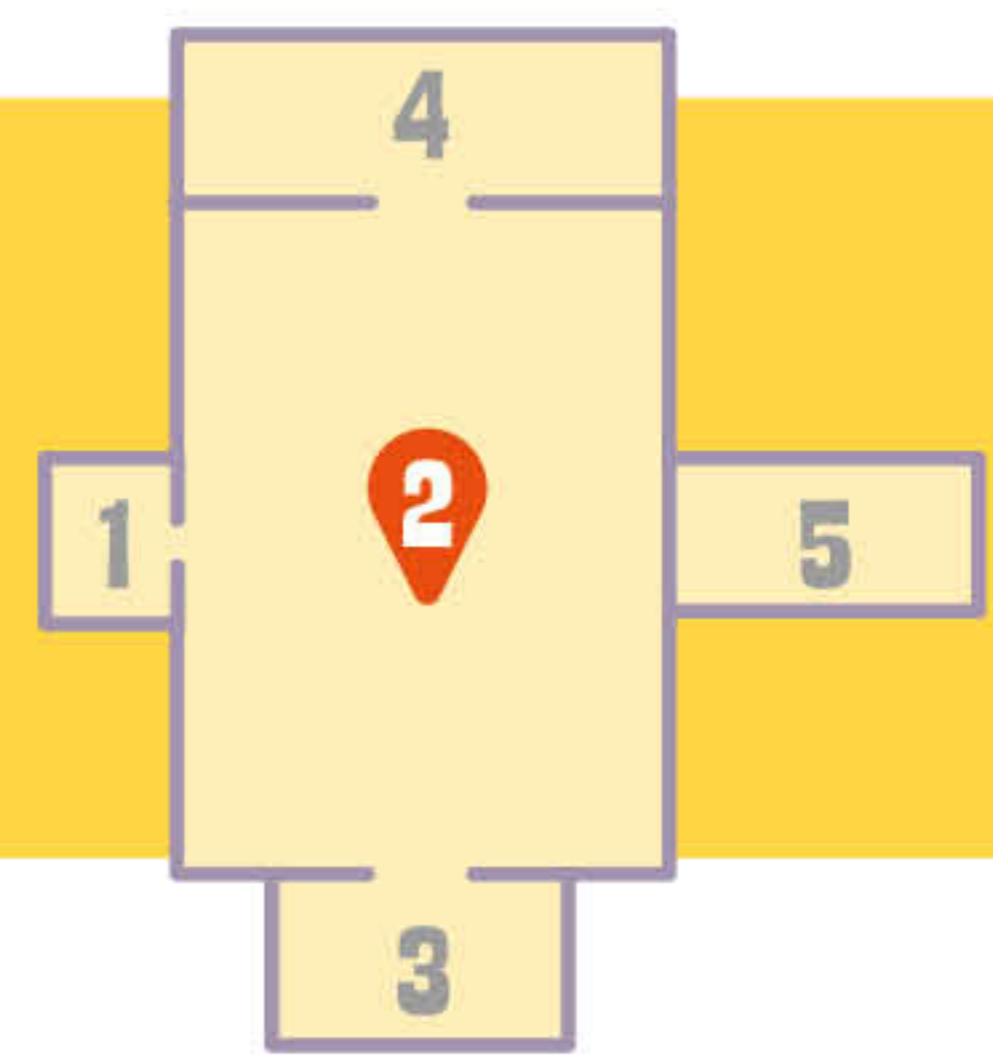


Overdag is de 3D-zaal echt gi-ga-geweldig. Er ligt zand op de grond, er staan **PAPYRUSPLANTEN**, levensechte standbeelden met tunieken aan en pruiken op ... Je waant je helemaal in het **Oude Egypte**. Maar 's nachts! **BRRR!** Dan is het er eng en sinister en luguber. Ik speur voorzichtig rond en ...

gi-ga-geitenkaas! Een enorme (en megazware) houten kist blokkeert de deur van het berghok!

Nu snap ik het. Dat hebben die twee werknagers gedaan terwijl ik nog aan het zoeken was naar de deurklink! Ze wisten natuurlijk niet dat er iemand in dat hok zat.

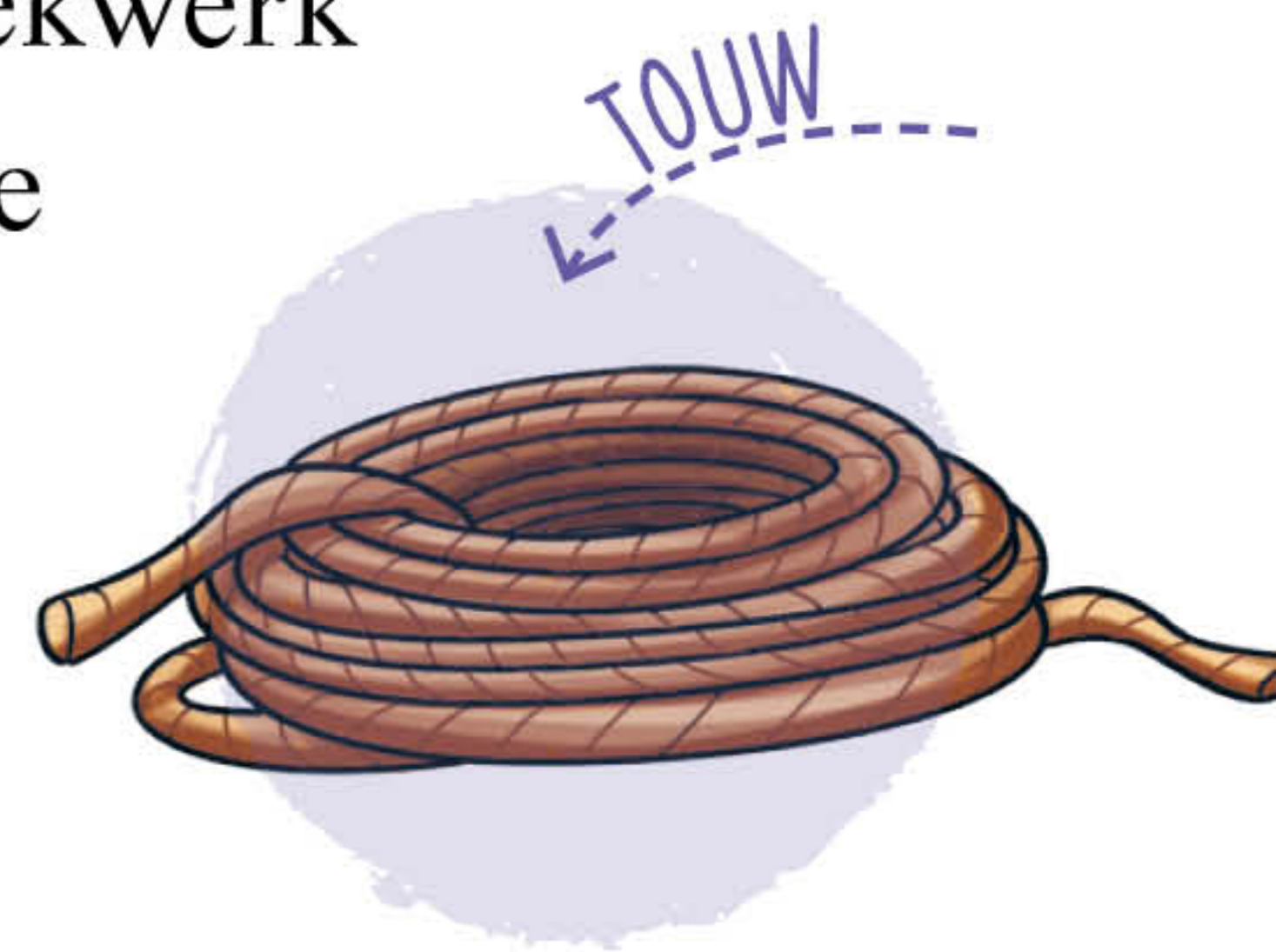




Even nadenken ... de hoofduitgang van het museum is in de oostvleugel. Om daar te komen, moet ik door de centrale hal, maar die wordt aan beide kanten **VERSPERD** door een stevig ijzeren **hekwerk**.

Aan mijn kant, in de 3D-zaal, zit pal naast het hekwerk een **paslezer**; een apparaatje met een gleuf waar een toegangspasje in kan. Ik wed dat het hekwerk dan omhoog schuift, maar ja, zo'n pasje heb ik niet. Waar zou ik dat kunnen vinden? **Piep!**

Hé, en wat is dat? Hm... een **touw**. Iemand heeft dat per ongeluk aan een van de museumstukken laten hangen. Dat neem ik mee. Je weet maar nooit!



WIL JE VOORWERPEN SAMEN GEBRUIKEN?

Kijk bij de **ACTIES** op pagina 17.

WIL JE IN EEN ANDERE KAMER SPEUREN?

Voor het **BERGHOK** ga je naar pagina 7.

Voor het **KANTOOR VAN DE DIRECTEUR** ga je naar pagina 11.

Voor de **KOSTUUMZAAL** ga je naar pagina 12.

Als het hek al open is, mag je ook naar de **CENTRALE HAL**. Ga dan naar pagina 13.