

ESCAPE ROOM AVENTURAS

A la caza del
AGENTE 9



Texto: Alex Woolf
Ilustraciones: Sian James



Puedes consultar nuestro catálogo en www.picarona.net

ESCAPE ROOM AVENTURAS: A LA CAZA DEL AGENTE 9

Texto: *Alex Wolf*

Ilustraciones: *Sian James*

1.ª edición: septiembre de 2023

Título original: *Escape Room Adventures: The Hunt for Agent 9*

Traducción: *Beatriz García Alonso*

Maquetación: *El Taller del Llibre, S. L.*

Corrección: *Sara Moreno*

© Arcturus Holdings Ltd.

(Reservados todos los derechos)

© 2023, Ediciones Obelisco, S. L.

www.edicionesobelisco.com

(Reservados los derechos para la lengua española)

Edita: Picarona, sello infantil de Ediciones Obelisco, S.L.

Collita, 23-25. Pol. Ind. Molí de la Bastida

08191 Rubí - Barcelona - España

Tel. 93 309 85 25

E-mail: picarona@picarona.net

ISBN: 978-84-9145-674-2

DL B 1046-2023

Printed in China

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

¡Bienvenido a Escape Room Aventuras!

En esta historia, te meterás en el papel del superespía trotamundos Madison Blair, un agente de la AECLM, la Agencia de Espionaje para el Cumplimiento de la Ley Mundial. A lo largo de las páginas del libro te irás encontrando con otros agentes que te ayudarán en tu empeño. Por eso, ten a mano tus dispositivos de alta tecnología, desempolva tu gabardina y tu sombrero, y prepárate para una aventura fascinante.



Tu enemigo es el supervillano diabólico Agente 9. Como exagente de la AECLM, continúa utilizando su número de agente para burlarse de toda la gente a la que ha traicionado. Actualmente es el director de STOVN (la Sede Transnacional de la Organización para la Venganza y la Notoriedad), una red de criminales que intentan sembrar el caos y derrocar a todos los Gobiernos del mundo.

Tu misión, si crees que puedes aceptarla, es capturar al villano y arruinar todos sus planes... antes de que sea demasiado tarde.

Cómo leer este libro

A diferencia de la mayoría de los libros, este que tienes entre manos no lo leerás de principio a fin. Deberás encontrar tu propia ruta dentro del libro para resolver el misterio. Para cada enigma, tendrás tres o cuatro posibles soluciones. Cuando creas saber cuál es la correcta, vete a la entrada indicada en el texto para comprobar si has acertado. Pon a prueba tus destrezas de observación, pensamiento lateral y pensamiento lógico para descubrir las pistas y resolver los misterios. Las ilustraciones están repletas de información, por lo que deberás mantener los ojos bien abiertos.

Niveles de dificultad

Elige tu nivel de dificultad y luego avanza contrarreloj para solucionar el misterio.



AGENTE NOVATO: Tienes dos horas y media para resolver todos los enigmas. También dispones de cinco vidas, lo que significa que podrás equivocarte en tus respuestas hasta cuatro veces.



ESPÍA EXPERIMENTADO: Tienes dos horas para resolver todos los enigmas y sólo cuentas con cuatro vidas. ¡Cuidado! Como falles tres veces, tendrás que empezar de nuevo.



MAESTRO DE ESPIONAJE: Tienes sólo una hora y media para resolver todos los enigmas, y únicamente tres vidas, por lo que no puedes permitirte errores.

Códigos de sustitución

En este libro tendrás que descifrar mensajes.



Algunos mensajes se escribirán sustituyendo las letras por las que ocupan tres puestos más adelante. Esta rueda te ayudará a decodificarlos.

Símbolos secretos

Busca estos símbolos que te ayudarán a resolver los enigmas:



Quando veas un objeto marcado con este símbolo, hazle una foto con tu bolígrafo espía con cámara, ya que deberás acordarte de ello más adelante.

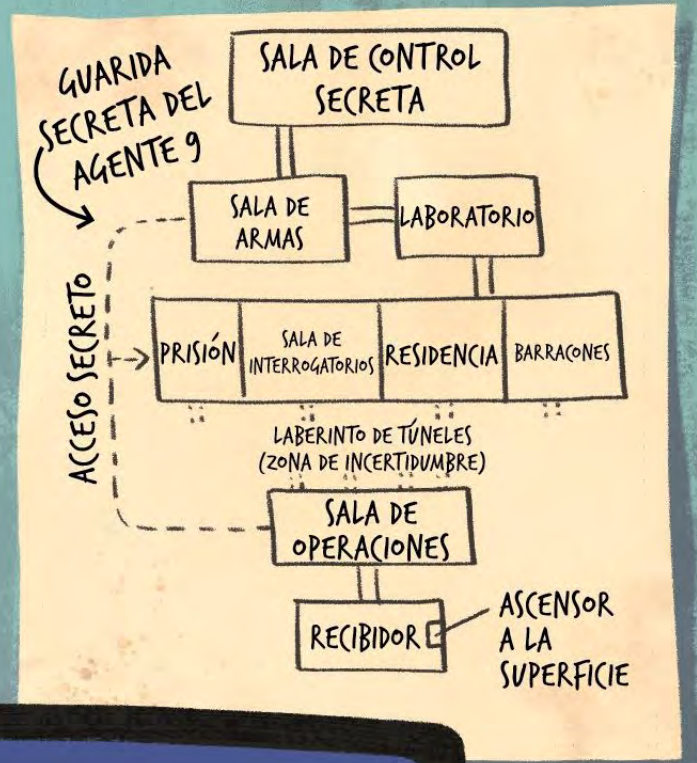


Si ves a una persona marcada con este símbolo, no te olvides, ya que deberás volver a encontrarla más adelante.



Este reloj te da cinco minutos extra para resolver los enigmas... ¡si es que los necesitas!





Utiliza esta tabla para ayudarte a descifrar los mensajes con números que deberás sustituir por letras o viceversa.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Algunos de los mensajes de este libro estarán escritos sustituyendo letras por símbolos. Esta tabla te ayudará a descifrarlos.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	o	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
☆	✳	○	▷	◎	◇	∇	⊖	■	△	€	∇	▼	★	■	=	€	□	▲	c	●	┌	∩	◆	└	∇	└

1 Todos los telediarios se han hecho eco del desastre. Un gran terremoto ha azotado una isla del Pacífico inhabitada. Ha sido un terremoto de tal magnitud que toda la isla ha terminado completamente licuada. Los científicos son incapaces de explicar el incidente. De pronto, un rostro malicioso aparece en todas las pantallas del mundo interrumpiendo las emisiones. ¡Es el Agente 9!

Estoy seguro de que a todos os ha dejado con la boca abierta la potencia de mi bomba sísmica. En sólo tres días, todos mis agentes de STOVN utilizarán estas bombas para destruir los monumentos más famosos del mundo. Llevaré mis planes adelante a menos que se ingresen 20.000 millones de dólares en mi cuenta corriente.

A



C



B



D



Dispones de tres días para encontrar al Agente 9. Tu primera pista: durante su aparición en pantalla, reconoces un elemento al fondo. Una parte de un edificio.

¿Eres capaz de descubrir cuál de los siguientes edificios está detrás del Agente 9?

Si tu respuesta es A, vete a la entrada 77.

Si tu respuesta es B, vete a la entrada 124.

Si tu respuesta es C, vete a la entrada 23.

Si tu respuesta es D, vete a la entrada 185.

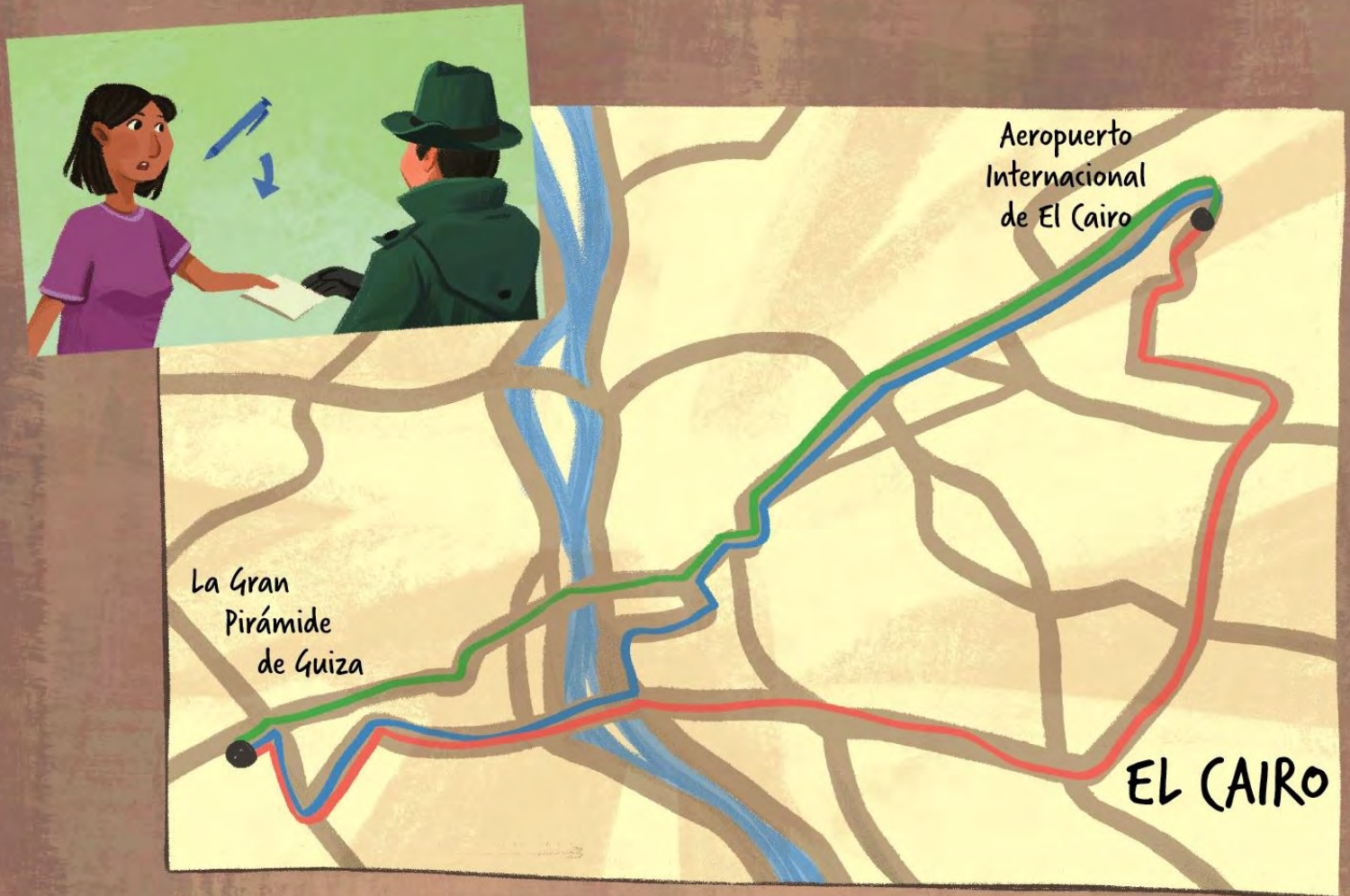
2 En esa estantería no encontrarás el libro que buscas. Pierde una vida y date la vuelta para regresar a la entrada 155.

3 No tiene la forma de la boca de la cueva marina. Pierde una vida y vuelve a nadado atrás hasta la entrada 8.

4 Esto no es lo que lleva puesto el agente. Pierde una vida y regresa a la entrada 190.

5

Identificas a la verdadera Astra, quien te entrega un mensaje codificado y te dice que no tienes tiempo que perder. La Gran Pirámide saltará por los aires en dos horas y doce minutos. ¿Por cuál de las siguientes rutas conseguirás llegar a tiempo?



La ruta roja es de 50 km. La velocidad media es de 15 km/h.

La ruta verde es de 36 km. La velocidad media es de 12 km/h.

La ruta azul es de 45 km. La velocidad media es de 18 km/h.

Si tu respuesta es la ruta roja, vete a la entrada 190.

Si tu respuesta es la ruta verde, vete a la entrada 39.

Si tu respuesta es la ruta azul, vete a la entrada 67.

6 La bomba no se encuentra escondida en ese lugar del mapa. Pierde una vida y navega de vuelta a la entrada 199.

7 La huella dactilar no pertenece a Ridley Crow. Pierde una vida y vuelve a la entrada 152.