

ADAPTACIÓN DEL CÉLEBRE JUEGO

UNLOCK!

LOS LOCOS DEL ESCAPE



ESCAPA DEL MUSEO

FABIEN CLAVEL

ANAYA

Título original: UNLOCK! *Échappe-toi du musée*
© RAGEOT ÉDITEUR. Paris, 2021

Autor: Fabien Clavel
Ilustrador: Gilbert Han

1.ª edición: octubre 2022

© De la traducción: Sara Bueno Carrero, 2022
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2022
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com

ISBN: 978-84-698-9138-4
Depósito legal: M-21153-2022
Impreso en España - Printed in Spain



Inspirado en el juego UNLOCK! des Space Cowboys,
creado por Cyril Demaegd © JD ÉDITIONS

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Para Flora, aunque probablemente prefiera el Prado.

Para Anna.

Para Léna.

Instrucciones

En **UNLOCK! Escapa del museo** debes tomar las decisiones acertadas y resolver los enigmas para avanzar en la historia.

Etapas

Los distintos capítulos de la aventura se llaman «etapas». En la parte superior de la página verás el número de etapa.



730 

Yun asiente cuando la miras.
—Creo que algo puedo apañar, pero necesito buen instrumental.
—Con una llave yo también lo abro —se burla Román.
—No me refiero a eso.

Las etapas con el símbolo  se pueden combinar con personajes, acciones u objetos. Para ello, sumamos el número de etapa al del personaje, acción u objeto utilizado. A veces habrá que sumar varios personajes, acciones u objetos.

Por ejemplo:

Te encuentras en la etapa 730. Al acabar la etapa, tienes la posibilidad de usar objetos de tu inventario. El clip suma 10 durante todo el libro. Si decides utilizar el clip al acabar la etapa 730, tendrás que hacer la siguiente operación: $730 + 10 = 740$. Ve a la etapa 740. Cuando la leas, sabrás si has tomado la decisión correcta.

Si utilizas el clip, haz la operación $730 + 10$ y ve a la etapa 740

Las etapas con el símbolo $?$ no se pueden combinar. En este caso, te indicaremos directamente a qué nueva etapa debes ir.

Por ejemplo:

Ve a la etapa 185.

149

Echáis a correr hacia las escaleras y bajáis los escalones a grandes zancadas.

— Cuando te vuelves, no ves al vigilante.

— Creo que le hemos dado esquinazo.

Pero has cantado victoria demasiado pronto. Karim, que corría delante de ti, se frena de repente y te choca contra él.

— ¡Ay!

Te frota la nariz, que has estampado contra su omóplato.

Cuando te inclinas para ver qué le ha pasado, adviertes un nuevo uniforme de vigilante de seguridad. El tipo os mira con desprecio.

— Tenéis que ir a la salida —dice con tono firme.

Ve a la etapa 185.



Personajes

En esta aventura tienes cuatro amigos que han venido a ayudarte y a darte pistas para que te enfrentes a los enigmas de las etapas con el símbolo :

Bérénice:  +1

Karim:  +2

Romain:  +3

Yun:  +4

Acciones

En determinados momentos tendrás que elegir entre actuar con prudencia y lentitud o con rapidez e imprudencia:

Actuar con prudencia:  +5

Actuar con rapidez:  +6

Objetos

Durante tu misión podrás utilizar determinados objetos para salir de situaciones de peligro. Al principio de la historia dispones de:

Un clip: 

Un sándwich: 

Un cordel: 

Encontrarás un resumen del valor de cada personaje, acción y objeto en la solapa del libro, que también puedes usar como marcapáginas.

Información importante

Es posible que no consigas salir del museo a la primera. En tal caso, al final de la etapa se te indicará que tu aventura ha terminado.

Si has cometido un error en la solución de un enigma o fracasas en tu misión, retrocede a una etapa anterior o vuelve a empezar.

Prólogo

Hace unos días...

Ese día os habíais juntado en la biblioteca del instituto Gustave Caillebotte.

Estabas tú, Álex.

Y también la pequeña Bérénice, el altísimo Karim, Yun, la rellenita, y Romain, el cachas.

Estabais aburridos y charlabais en la mesa del fondo, entre enciclopedias y libros extraescolares. El señor Jorite, uno de los dos responsables de la biblioteca, no os quitaba ojo. Prefiere que se le llame *profesor documentalista*, pero vosotros lo habéis rebautizado como *profesor mentalista*, porque parece que siempre se huele vuestras intenciones en el mismo instante en que pisáis la biblioteca.

Varias veces, antes incluso de que hayáis abierto la boca, os ha entregado el libro que necesitabais. ¡Como por arte de magia!

Le encanta teneros allí, porque entre los cinco debéis de llevaros más libros que todos los demás alumnos juntos. Por eso os permitía estar en la biblioteca, aunque viese claramente que nadie del grupo estaba trabajando.

—¿Creéis que sabe a lo que nos dedicamos de verdad los Locos del Escape? —preguntó Karim, preocupado.

Fuiste tú quien le respondió:

—No veo por qué. Vale que descubrimos el secreto de Odal en el sótano del centro, pero pudo ser casualidad. Es imposible que sepa que luchamos contra una secta.

—Yo creo que se reiría en nuestra cara si le contásemos que le estamos siguiendo el rastro a Merlín —dijo Romain con una sonrisa.

—Y que nos hemos aliado con una misteriosa organización llamada Jeran que lucha contra Odal —añadiste.

Yun estaba ocupada trazando las runas jeran ✧ y odal ✧ en su cuaderno de dibujo. Apenas levantó la cabeza para declarar:

—Yo no lo tendría tan claro. Por algo lo llamamos el *profesor mentalista*.

Os quedasteis en silencio y, recelosos, lo contemplasteis a través de los estantes de libros, en su despacho. Estaba examinando la comida que tenía dentro de un envase de plástico. Olfateó por un momento el contenido, esbozó una feliz sonrisa y dejó escapar un suspiro de placer antes de cerrar la tapa.

Volvisteis la cabeza. No, no sabía nada.

Durante vuestra reciente aventura en el cementerio de Père-Lachaise, habíais descubierto una importante pista en forma de memoria USB facilitada por un grupo enemigo de Odal: el Círculo de Hadas, también llamado Jeran.

Os reunisteis en torno a Bérénice, que introdujo la memoria en el lector. Ya habíais visto el principio del vídeo, pero el resto era nuevo para vosotros.

«Prestad atención —decía una voz—. Nada de lo que os revele puede caer en manos de Odal. Creemos

que os siguen los pasos, como nos los siguen a nosotros y, sobre todo, a Merlín. Según la leyenda, el mago no está muerto, sino preso en una cárcel de aire para toda la eternidad. Creemos saber dónde se halla. Si Odal encuentra a Merlín antes que nosotros, las consecuencias serán catastróficas. Es posible que aún tengáis la oportunidad de adelantaros a ellos, pues tienden a subestimarlos. Mientras os ocupáis, nosotros lo pondremos todo en marcha para entretener a Odal».

Tras una pausa, la voz concluyó:

«Os dejamos un documento que os indicará adónde ir. Buena suerte, Locos del Escape».

Solo os quedaba examinar el archivo.

Bérénice apuntó con el dedo al monitor, en el que se hallaba una simple captura de pantalla.

—Leedlo.

Pertenecía a una página web muy poco conocida, MNV Network News.

SORPRENDETE **¿Vikingos en el Louvre?**

Hace unos días, la famosa pirámide de cristal que preside el palacio del Louvre lució una decoración de lo más peculiar, pues apareció una serie de runas en uno de los seiscientos rombos que la componen. Algunos consideran que se trata de una broma, pues los vikingos se han puesto muy de moda en los últimos tiempos. Sin embargo, otros han recordado que los vikingos atacaron en cuatro ocasiones la capital en la segunda mitad del siglo IX.

Te costaba creértelo.

—¿Tanto jaleo por un simple artículo? Menudos bro-
mistas están hechos los del Círculo de Hadas.

—Es verdad que es un poco decepcionante —mas-
culló Bérénice—. Esperaba que al menos se desvelase
un gran secreto.

Karim intervino:

—¿Se ha publicado en alguna otra web?

—No —respondió Bérénice tras una breve bús-
queda—. Tendremos que ir allí a echar un vistazo.

El corpulento Romain se encogió de hombros.

—Tiene razón. Al fin y al cabo, no tenemos muchas
más pistas que podamos seguir.

Como de costumbre, lo sometisteis a votación.
A pesar de las dudas, elegisteis por unanimidad exami-
nar al menos las inmediaciones del museo. Entonces te
salió el espíritu de líder.

—¿Cómo lo hacemos? El día que mejor nos viene es
el viernes. Hay entrada nocturna y el museo cierra a
las 21:45. Y es gratis para menores de veintiséis años.

—¿Cómo sabes tanto?

—Hay un chico en mi clase, Hugo, que se pasa el día
allí.

—¡Pobrecillo! —exclamó Romain.

—¡Qué suerte! —exclamó Yun a la vez.

—¡Silencio! —dijo el señor Jorite.

Yun se sonrojó antes de apuntar:

—La verdad es que es uno de los museos más bonitos
del mundo. Las colecciones de pintura...

No terminó la frase y volvió a sus dibujos. Romain levantó la mano.

—Yo me ocupo de la comida. Porque siempre se supone que solo vamos a hacer una pequeña excursión, pero acabamos pasando fuera toda la noche. Resultado: crisis de hipoglucemia.

—Pero no podemos volver tarde y preocupar a nuestros padres—declaró Karim—. O mi madre no va a volver a dejarme salir en la vida.

—En mi caso, es mi padre el que se acongoja —añadió Yun—, pero tengo el mismo problema que tú.

Te apresuraste a reflexionar. Es verdad que, tras una noche en las catacumbas y otra en un cementerio, vuestros padres no se fían de vosotros.

Menos mal que siempre has sacado muy buenas notas y por ello te dejan más o menos en paz, pero una tercera escapada nocturna no les haría ninguna gracia.

—Se me ha ocurrido una idea. Solo tenemos que decir que vamos a casa de Hugo. Vive con su padre, que nunca está en casa.

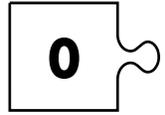
—¿Crees que va a querer acompañarnos? —preguntó Karim, nervioso.

—Yo diría que tiene que estar harto ya del Louvre. Mejor que nos espere en su casa. Le acaban de regalar una videoconsola nueva.

Os mirasteis. Los Locos del Escape ibais a vivir una nueva aventura de lo más emocionante. Tendisteis la mano y lanzasteis vuestro grito de guerra:

—¡Locos del Escape!

—¡Silencio! —dijo el señor Jorite.



Así, con tus amigos del instituto Gustave Caillebotte, fundaste los Locos del Escape, un equipo que pretende frustrar los planes de la peligrosa secta que bautizasteis como Odal, por la runa  que les sirve de símbolo.

Sois cinco en el equipo: Bérénice, Karim, Romain, Yun y tú, Álex.

Tú eres muy polivalente. Cuando los demás dudan en si tomar o no una decisión, te consultan a ti. No es que ejerzas de líder, pero eres quien toma las decisiones cuando no conseguís poneros de acuerdo. Sin embargo, también hay momentos en que necesitas la ayuda de tus amigos. Eres una persona muy metódica a la que le encanta el orden.

En el resto del grupo, cada uno de los integrantes tiene sus propias particularidades.

Para conocer mejor a Bérénice, ve a la etapa   = 1.

Para conocer mejor a Karim, ve a la etapa   = 2.

Para conocer mejor a Romain, ve a la etapa   = 3.

Para conocer mejor a Yun, ve a la etapa   = 4.

Si no, ve a la etapa 50.

Bérénice es la más joven del grupo. Tiene trece años y es bastante bajita y ágil, pero es muy madura para su edad. Su mayor pasión son los problemas matemáticos y los enigmas. Le encanta soltar de vez en cuando comentarios mordaces, sobre todo cuando hay alboroto. Se preocupa por los demás, le gustan los juegos de mesa y quiere ser médica. Aunque parezca que pasa de todo, a veces le gusta vivir sensaciones fuertes. Decidió raparse el pelo cuando vio *Black Panther*. Además, le ayuda a nadar más deprisa; es una excelente nadadora.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Matemáticas

Si fuera un elemento, sería...

El agua

Si fuera una estación del año, sería...

El invierno

Si fuera una emoción, sería...

El miedo

Si fuera un animal, sería...

El caimán

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

La cabeza

Si fuera un sentido, sería...

El oído

Si fuera una profesión, sería...

Médica

Si fuera un objeto, sería...

Un ordenador

Si fuera una estrategia, sería...

Pedir ayuda

Si fuera una afición, sería...

El ajedrez

Si fuera un lugar, sería...

El parque de atracciones

Si fuera una película o una serie, sería...

Black Panther



Si quieres conocer a los demás integrantes de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0.

Si no, ve a la etapa 50.

Karim tiene quince años. Es alto y delgado. Lleva el pelo largo, que le tapa la cara y casi no deja ver sus ojos tristes. Es bastante solitario, le gusta leer y le apasiona la historia. Sin embargo, hace el esfuerzo de salir de su habitación para quedar con los Locos del Escape e incluso con otra gente, lo que lo ayuda a huir de su romántica melancolía. Es toda una lumbrera y siempre quiere calmar las tensiones que surjan a su alrededor y animar a los demás a colaborar. Aunque parezca poco deportista, en clase de Educación Física se le ve que tiene bastante fondo.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Literatura

Si fuera un elemento, sería...

La tierra

Si fuera una estación del año, sería...

El otoño

Si fuera una emoción, sería...

La tristeza

Si fuera un animal, sería...

El oso panda

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

Las piernas

Si fuera un sentido, sería...

El tacto

Si fuera una profesión, sería...

Community manager

Si fuera un objeto, sería...

Un libro

Si fuera una estrategia, sería...

Quedarme parado

Si fuera una afición, sería...

Leer

Si fuera un lugar, sería...

El parque

Si fuera una película o una serie, sería...

El laberinto del fauno



*Si quieres conocer a los demás integrantes
de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0.
Si no, ve a la etapa 50.*

Romain no para quieto. Fornido y de estatura media, está siempre en movimiento. Tiene catorce años y este curso le está costando especialmente. A decir verdad, del nombre de Locos del Escape, es más bien lo de «escape» lo que le interesa. Lleva años apuntado a clases de boxeo. Sin embargo, su curiosidad insaciable y su inagotable energía le permiten aprender fácilmente, aunque no atiende en clase. Últimamente se ha aficionado a la cocina y le gusta invitar a la gente a probar los platos que prepara y que es el primero en disfrutar. Un último dato: le encantan los animales.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Educación Física

Si fuera un elemento, sería...

El fuego

Si fuera una estación del año, sería...

El verano

Si fuera una emoción, sería...

La rabia

Si fuera un animal, sería...

El canguro

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

Los brazos

Si fuera un sentido, sería...

El gusto

Si fuera una profesión, sería...

Fontanero

Si fuera un objeto, sería...

Una llave inglesa

Si fuera una estrategia, sería...

Resistir

Si fuera una afición, sería...

Saltar en paracaídas

Si fuera un lugar, sería...

Un estadio deportivo

Si fuera una película o una serie, sería...

Fast and Furious: A todo gas



*Si quieres conocer a los demás integrantes
de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0.*

Si no, ve a la etapa 50.

Yun tiene quince años. Le gustan la pintura y el diseño gráfico, por lo que quiere estudiar el bachillerato artístico. Es de estatura media, está rellenita y es pura alegría de vivir, que sabe transmitir a quienes la rodean. Su talento para las imitaciones y para las manualidades hace que todos sus compañeros de clase la adoren. Nada parece mermar su sentido del humor, excepto los malos olores, que no soporta. No es muy aficionada al deporte, pero deja a todos impresionados cuando ven que es capaz de contener la respiración durante varios minutos.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Dibujo Artístico

Si fuera un elemento, sería...

El aire

Si fuera una estación del año, sería...

La primavera

Si fuera una emoción, sería...

La alegría

Si fuera un animal, sería...

La cotorra

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

El torso

Si fuera un sentido, sería...

El olfato

Si fuera una profesión, sería...

Artista

Si fuera un objeto, sería...

Una navaja suiza

Si fuera una estrategia, sería...

Huir

Si fuera una afición, sería...

El bricolaje

Si fuera un lugar, sería...

La sala de espectáculos

Si fuera una película o una serie, sería...

Avatar



*Si quieres conocer a los demás integrantes
de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0.
Si no, ve a la etapa 50.*

Justo cuando Karim llega a vuestra ubicación, oís cómo el recipiente de cristal se rompe en mil pedazos. Los fragmentos esparcidos por todo el embaldosado dan la impresión de que ha tenido lugar una auténtica tragedia.

El vigilante corre hacia el origen del ruido y abandona su puesto para ir a la sala de la izquierda. ¡Tenéis vía libre!

Echáis a correr y atravesáis la sala a toda prisa para llegar a vuestro punto de partida: el gran vestíbulo bajo la pirámide de cristal. Vuestros pasos retumban con alegría; seguís solos en el museo desierto.

De repente, aparece ante vosotros la bruja/vigilante. Os frenáis en seco. Sin embargo, Karim, por culpa de la inercia, se topa contra ti y salís los dos despedidos un metro hacia delante, mientras te rechinan las suelas de los zapatos sobre el suelo.

Vas a parar muy cerca de la bruja, cuyo rostro permanece impasible. Te tiende el bastón de Merlín.

—Habéis salido de esta —declara con una voz grave—. Os dejo marchar. Pero prestad atención: los conocimientos que ahora poseéis son peligrosos y podrían acabar con vosotros. No solo os va a perseguir Odal, sino también otras fuerzas oscuras que quieren acabar con la magia. Jeran no va a estar a la altura. Tened cuidado, Locos del Escape. Si nos necesitáis para liberar a Merlín porque la ayuda de Jeran no os es suficiente, estaremos a vuestra disposición.

En el momento en que pronuncia esas palabras, se abalanza sobre vosotros una multitud. Te pierdes entre el aluvión de gente antes de comprender lo que acaba de ocurrir: ya es por la mañana y el museo acaba de abrir sus puertas a los visitantes.

Poco a poco vas encontrando a tus compañeros, que se reúnen en torno a tu bastón, como si fueras guía del museo. Os dirigís a un rincón más tranquilo. No hay ni rastro de la bruja.

—¡Toma ya! —dice Romain—. Podría decirse que hemos superado un nuevo obstáculo: magia, brujas, un hechicero...

Bérénice interviene:

—Estamos de acuerdo en que tenemos que liberar a Merlín, ¿verdad?

Todo el mundo responde al unísono:

—¡Pues claro!

Esbozas una sonrisa. Al fin y al cabo, sois los Locos del Escape, ¿no?

—¿Me prestas el bastón? —te pregunta Romain—. Solo un ratito. Anda, Álex, enróllate.

**¡FIN DE LA AVENTURA!
¡ENHORABUENA,
LOCOS DEL ESCAPE!**

Se te hiela la sangre. Seguro que la vigilante forma parte de Odal; suelen infiltrarse en los servicios de seguridad. Si no, ¿cómo se explica su presencia?

En un acto reflejo, la apuntas con el bastón luminoso.

Pero la mujer se limita a reír.

—¿Pretendes utilizar mi propia magia contra mí?

Da un paso adelante y hace un gesto con la mano derecha, como si estuviese cazando una mosca, y, de inmediato, se apaga el diamante que corona el bastón.

—De todas formas, no era la joya adecuada. Las esmeraldas tienen mucha más potencia.

Te arrebató el bastón sin que puedas impedirselo. Los demás Locos del Escape están tan paralizados como tú.

—¿Nos vas a matar? —pregunta Karim intentando evitar que le tiemble la voz.

La vigilante sonríe.

—Llevo observándoos desde el principio de la aventura. Si hubiera querido mataros, lo habría hecho hace mucho tiempo.

—¿Son tuyos los ojos que nos han estado siguiendo?

—Exacto. He estado a punto de deteneros, pero tenía curiosidad por ver cómo os las arreglabais.

—Pero ¿trabajas para Odal? —pregunta Bérénice.

El hermoso rostro de la mujer se tensa en una mueca de ira y asco, antes de escupir con violencia en el suelo.

—¿Odal? ¿Esa gentuza? ¡Ni hablar!

—Entonces estás de parte de Jeran —prueba Yun.

La mujer niega con la cabeza.

—Tampoco. Yo llevo aquí desde mucho antes de que existieran todos esos equipuchos. No hacen sino intentar aprovecharse de un poder que no les pertenece.

De repente entiendes lo que está sucediendo y exclamas:

—¡Eres una bruja!

—No sé si es buena idea insultarla en este momento —te susurra Romain al oído.

La vigilante asiente con ironía.

—Sí, soy una bruja. Yo también me fijé en el llamamiento de Merlín grabado en la pirámide y vine a liberarlo. Lo han tenido preso durante siglos, pero hasta entonces desconocía que estuviese aquí.

Bérénice no termina de confiar en ella.

—¿Y por qué no lo has liberado tú?

—Las runas impiden a las brujas y demás hechiceros entrar en la pirámide negra, porque nos debilitan. No habría sido capaz de coger el bastón. Os necesitaba.

Romain se lleva las manos a la cabeza.

—Oye, no comprendo nada. Das a entender que hemos liberado a Merlín, pero solo hemos conseguido un bastón.

—La magia del encantador no está contenida en un único cuerpo; también está presente en objetos como su bastón y su libro, y también en su tumba y en determinados edificios.

—Pues sí que tenía razón: es una especie de *horrocrux* —mascullla Romain.

—Pero sin la maldición, parece —añade Yun.

Decides tomar la palabra:

—¿Qué nos vas a hacer, entonces?

—Nada, pero vais a tener que retomar la tarea que os ha encomendado Merlín de liberarlo. Se ve que sois dignos de los poderes de las brujas. Os ayudaremos todo lo que podamos en esta aventura, pues Merlín es aliado nuestro. Sin embargo, necesito comprobar una vez más si sois dignos de esta misión tan importante.

Un escalofrío te recorre la columna vertebral.

—¿De verdad?

—Sí, voy a someteros a una pequeña prueba. Si la superáis, os dejaré marchar y sabréis de la existencia de la magia. Pero si fracasáis, os haré beber un poco de agua del río Lete y lo olvidaréis todo. En tal caso, el bastón de Merlín me lo quedaré yo. Vosotros no sabríais qué hacer con tan poderoso artefacto.

Interrogas a tus compañeros con la mirada. De todas formas, tampoco os queda otra.

Llegáis los cinco al patio del Louvre. Está atardeciendo y el sol se refleja en los rombos y los triángulos de la pirámide, como si estuviera prendiéndoles fuego.

Os detenéis por un instante para contemplar el espectáculo. No hay mucha gente alrededor de la pirámide de cristal. Por debajo de esta observáis un inmenso vestíbulo con paredes y suelo de piedra en el que los turistas hacen cola para entrar.

Rodeáis la pirámide varias veces antes de encontrar las inscripciones en uno de los rombos.

—¡Ah! —exclama triunfal Bérénice—. ¡Os lo había dicho!

Te inclinas y consigues leer las siguientes runas:

Σ Β Γ

—¿Qué querrán decir?

Puedes pedirle una pista a Karim yendo a la etapa  +2 = 52.

Puedes pedirle una segunda pista a Bérénice yendo a la etapa  +1 = 51.

Puedes pedirle la explicación a Yun yendo a la etapa  +4 = 54.

Puedes pedirle la solución a Romain yendo a la etapa  +3 = 53.

INSPIRADO EN
**JUEGOS DE
ESCAPE**

Eres **ÁLEX**.

Te encantan las aventuras
y los misterios. Para investigar
los secretos del mago Merlín,
tus amigos y tú os adentráis
en el más famoso de los museos
parisinos. Pero no sois los únicos:
vuestros enemigos de la secta
Odal merodean también por allí
y las galerías oscuras están
repletas de amenazas...

**¡RESUELVE LOS ENIGMAS
PARA SOBREVIVIR LA NOCHE
EN EL MUSEO!**

ADAPTACIÓN DEL CÉLEBRE JUEGO **UNLOCK!**
MÁS DE 1 500 000 DE EJEMPLARES VENDIDOS.



ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com