

La autora desea expresar su agradecimiento
a Orlane Bouillaud y a Jean-François Rochas

Título original: *Enquête Mystère. Panique au Château Fort*
© 2021, Hachette Livre / Deux Coqs d'Or

Ilustraciones: © Shutterstock, 123RF y colaboradores
y Maud Liénard

© 2022 Grupo Editorial Bruño, S. L.

Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid

www.brunolibros.es

Dirección Editorial: Begoña Lozano

Traducción: Isabel Soto, Xavier Senín y Alejandro Tobar

Edición: María José Guitián

Preimpresión: Pablo Pozuelo



ISBN: 978-84-696-6752-1

Depósito legal: M-18544-2022

Impreso en España

Reservados todos los derechos.

Quedan rigurosamente prohibidas, sin el permiso escrito
de los titulares del *copyright*, la reproducción o la transmisión total
o parcial de esta obra por cualquier procedimiento mecánico
o electrónico, incluyendo la reprografía y el tratamiento
informático, y la distribución de ejemplares mediante
alquiler o préstamo públicos.



Catherine Mollica
Ilustraciones: Maud Liénard



DESCUBRE EL MISTERIO!

PÁNICO EN EL CASTILLO



 Bruño



PARA SEGUIR LA AVENTURA

¡Bienvenidos al universo de Hugo, Lía y Pepo!

Atención, este libro no es exactamente como los demás..

¡Tú decides a quién acompañar en esta aventura!

Elige a uno de los cuatro personajes del castillo, fíjate en su código de color (que te ayudará en caso de duda) y sigue las indicaciones para saber a qué página dirigirte y para continuar la historia que hayas escogido.



Una vez ahí, resuelve los enigmas, toma nota de las pistas y decide si seguir a Hugo y Lía o a Pepo.

¡También puedes cambiar cuando desees! Incluso puedes volver a empezar con el personaje que habías descartado inicialmente y resolver nuevos enigmas...

¡Tú simplemente sigue las instrucciones y afina tus dotes de detective!



PARA RESOLVER LOS ENIGMAS

Para vivir esta aventura interactiva ten a mano lápiz y papel. De ese modo podrás ir anotando las pistas.

En cada página encontrarás un nuevo enigma que tendrás que resolver. ¿Que no lo consigues? No importa: la solución está, al revés, en la parte inferior de la página. ¡Dale la vuelta al libro y listo!

¡ATENCIÓN!

En algunas páginas tendrás que apuntar ciertas palabras. ¡No dejes de hacerlo, pues así conseguirás resolver el enigma final y averiguar la solución al misterio!

¿Todo claro? ¿Estás preparado para la aventura?

Entonces, pasa a la página siguiente y te presentaremos a los héroes de esta historia...

Hugo y Lía son los hijos del profesor Archivo, el conservador del Museo del Planeta.

Ellos y su perro, Pepo, encuentran un antiguo cofre oculto en los almacenes del museo... ¿Qué contendrá?

Al abrirlo, descubren un talismán...

De pronto se oye un gruñido y el cofre empieza a vibrar.

Las paredes tiemblan. Pepo ladra...

¡Hugo, Lía y su perro son arrastrados por un torbellino mágico!





Enseguida aterrizan en el patio de un castillo.
Allí hay zafarrancho de combate: un monstruo merodea por el bosque... Todos los caballeros se disponen a enfrentarse a él y en el castillo se preparan las defensas.
En medio de todo ese revuelo, Lía, Hugo y Pepo conocen a cuatro curiosos personajes.

¿A CUÁL DE ELLOS DESEAS SEGUIR PRIMERO?

¡Recuerda que debes empezar siguiendo a uno!
Cuando termines, ¡puedes seguir a los demás!



¿A JUANA,
EL AMA
DE LLAVES?
DIRÍGETE A LA

PÁGINA 18



¿AL
CABALLERO
GUILLERMO?
VE A LA

PÁGINA 10



¿A ROSA,
LA CAMPESINA?
SALTA
A LA

PÁGINA 26



¿A
HUMBERTO,
EL COPISTA?
BUSCA LA

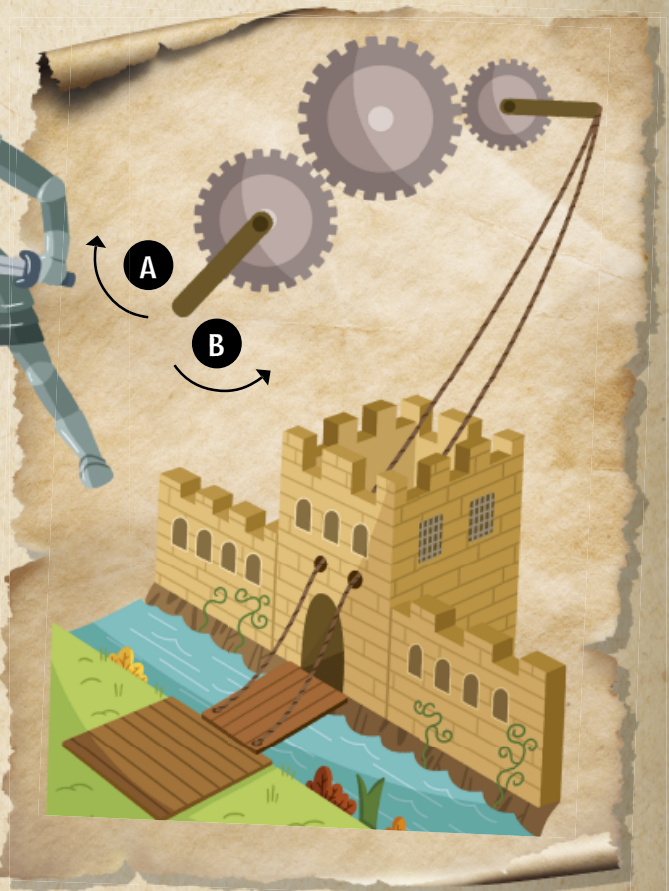
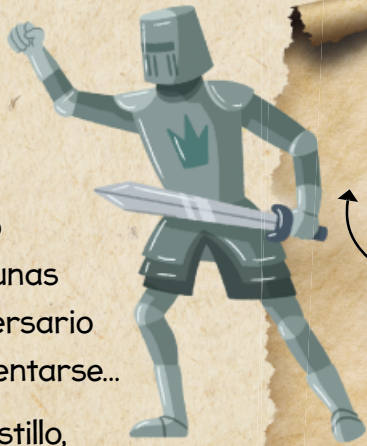
PÁGINA 19



¡HAS ELEGIDO SEGUIR AL CABALLERO GUILLERMO!

El caballero Guillermo te cuenta que ha desaparecido un guardia. Al parecer, este habría visto al animal misterioso y habría dejado algunas pistas sobre el adversario al que hay que enfrentarse...

Para proteger el castillo, lo primero es subir el puente levadizo: así el monstruo no podrá entrar.



¿En qué sentido debes girar la manivela para subir el puente levadizo?

Guillermo les dice a Hugo, Lía y Pepo que les enseñará el castillo si lo ayudan a prepararse para el combate.

PARA SEGUIR A PEPO, DIRÍGETE A LA **PÁGINA 16**

PARA SEGUIR A HUGO Y LÍA, VE A LA **PÁGINA 30**

Solución: B



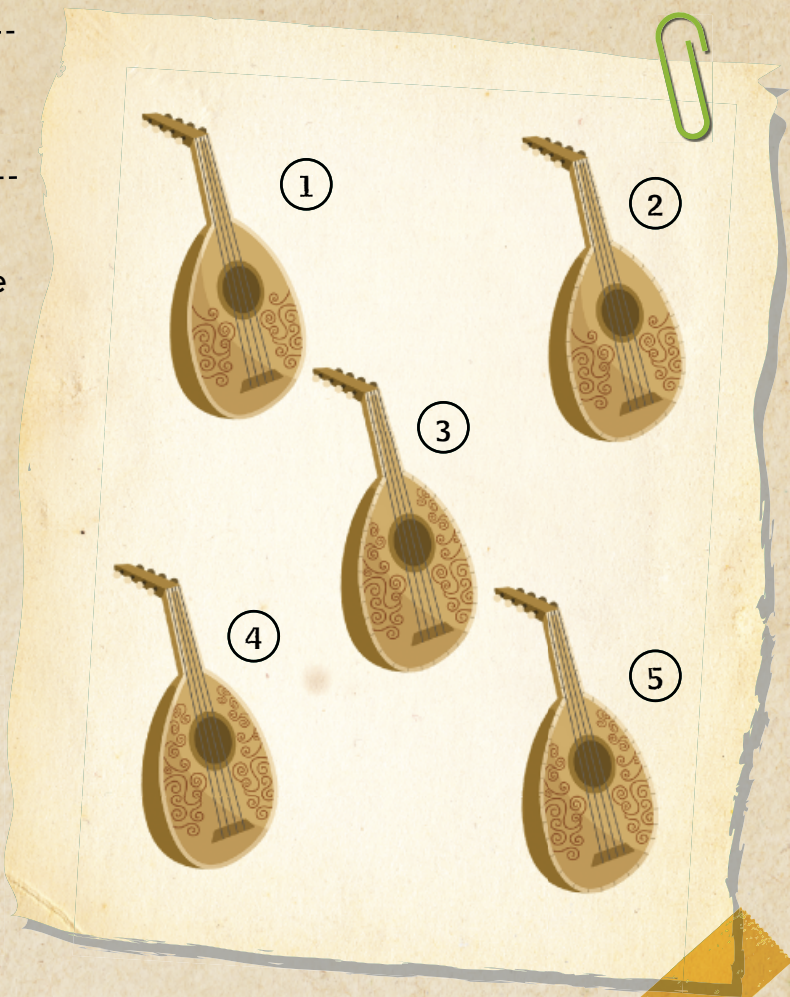
A Lía y a Hugo los invitan a un banquete.
Un grupo de músicos se encargan de animar la velada.
Varios tocan laúdes.



¿Sabrías localizar los 2 laúdes idénticos?

Al ver tocar a los músicos, Hugo le dice a Lía que él cree que el objeto misterioso podría ser un accesorio relacionado con la **música**.

Toma nota de la palabra «música»; más adelante te resultará útil.



Hugo desaparece durante unos minutos para comunicarle su idea a Pepo.

CUANDO LA COMIDA TERMINA,
NUESTROS AMIGOS SE REENCUESTRAN EN LA

PÁGINA 28

Solución: 3 y 5