

ISAAC PALMIOLA

ILUSTRACIONES DE
FRAN FUEGO

EL DETECTIVE SOPAPO Y TÚ

EL CASO
DEL CUADRO
MISTERIOSO



DESTINO

Elige tu propia
aventura

ISAAC PALMIOLA

EL DETECTIVE SOPAPO Y TÚ

EL CASO DEL CUADRO
MISTERIOSO



Ilustraciones de Fran Fuego

DESTINO

DESTINO INFANTIL Y JUVENIL, 2025
infoinfantilyjuvenil@planeta.es
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.es
www.planetadelibros.es
Editado por Editorial Planeta, S.A.

© del texto: Isaac Palmiola, 2025
Autor representado por IMC Agencia Literaria
© de las ilustraciones de interior y cubierta: Fran Fuego, 2025

© Editorial Planeta, S. A., 2025
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
Primera edición: febrero de 2025
ISBN: 978-84-08-29835-9
Depósito legal: B. 904-2025
Impreso en España

El papel de este libro procede de bosques gestionados de forma sostenible y de fuentes controladas.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento. En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.



—¡PÁGAME, cabeza de chorlito! ¡Bobo! ¡Holgazán!

Estás subiendo las escaleras de tu bloque de pisos hacia el ático para ver a tu amigo el **detective Sopapo** cuando oyes una voz muy desagradable lanzando estos insultos tan feos.

—¡PÁGAME, pamplinas! ¡Vómito de gato! ¡Escoria humana! ¡Te voy a echar a la calle si no me das lo que me debes ahora mismo!

Reconoces la voz de Edu Rata de Alcantarilla. Ese

energúmeno es el propietario de la buhardilla donde vive el detective Sopapo y tiene el corazón más **negro que el carbón.**

—Le pagaré enseguida, señor Rata de Alcantarilla —contesta la voz del detective Sopapo, pidiendo clemencia—. Me acaba de entrar **un nuevo caso muy importante**, y cuando lo resuelva podré saldar el alquiler.



—**¿Tú? ¿Resolver un caso?** —se ríe Edu Rata de Alcantarilla—. ¡Tú no encontrarías ni un par de calcetines en el cajón de la ropa interior, pedazo de inútil! ¿Cómo vas a resolver un caso, cerebro de melón?

Te acercas silenciosamente hacia la buhardilla del detective Sopapo. Delante de la puerta hay dos mujeres tan fuertes que podrían jugar al rugby.

Tienen mala pinta. Llevan tatuajes por todo el cuerpo y tienen cara de pocos amigos.

—Estas son las hermanas gemelas **PING Y PONG** —dice Edu Rata de Alcantarilla—. Te doy tres días. ¡Si en ese plazo no me has pagado, Ping y Pong van a tirarte al contenedor de la esquina!

Ves claramente lo que está a punto de ocurrir. Huete, la mascota del detective Sopapo, tiene un huevo en la mano y sabes lo que va a hacer con él.



Aciertas: **ichof!**

Huete **lanza el huevo**, que estalla en la cabeza de Edu Rata de Alcantarilla. Mangui, la mascota de Huete, aplaude con las alas.

Ahora sí que Edu está rabioso. Su cara enfadada pasa del rojo al granate oscuro en pocos segundos.

—**¡Un día!** —grita lleno de rabia—. Solo un día más. ¡Tienes hasta mañana a las nueve en punto para pagarme! Si no lo haces, tu mono y tú acabaréis dentro del contenedor. Y será en el de los restos orgánicos, que está lleno de **comida podrida**.

Edu pasa por tu lado sin mirarte y se larga de la casa con el pelo chorreando huevo junto con las dos mujeres que lo acompañan.

El detective Sopapo, **lloroso**, se tapa la cara con las manos. Huete va hacia él y empieza a consolarlo acariciándole el pelo.



Accedes a la buhardilla. Es casi como una segunda casa para ti. Entras y sales cuando te da la gana, y Sopapo siempre se alegra de verte. Incluso ha instalado una **HAMACA** exclusivamente para que puedas tumbarte cuando te apetezca.



PON A PRUEBA TUS DOTES DE
INVESTIGADOR. A HUETE LE ENCANTA
ESCONDER COMIDA EN LOS LUGARES MÁS
ESTRAMBÓTICOS DE LA BUHARDILLA.

DEMUESTRA TU PERSPICACIA
ENCONTRANDO LAS SEIS FRUTAS.

1. Melón
2. Manzana
3. Plátano
4. Uvas
5. Naranja
6. Coco



La solución está
en la página 202.





La posibilidad de que echen a tu amigo de su casa te **horroriza**. El barrio donde os situáis, Narras, está aumentando los precios de los alquileres por culpa de su proximidad a un parque de atracciones, y Edu Rata de Alcantarilla quiere sacar tajada presionando a los inquilinos.

Cuando te ve, Sopapo se seca las lágrimas, pero de pronto se le ilumina la mirada y chasquea los dedos:

HA TENIDO UNA IDEA BRILLANTE.



—¡Ya sé lo que necesito para evitar acabar viviendo en un contenedor de la basura! —exclama, mirándote—: tu talento y tu **inteligencia** para resolver casos. **¿Te gustaría que fuéramos socios y colegas de profesión?**



¿QUÉ RESPONDES?

OPCIÓN A

—A mí no me compliques la vida con investigaciones enrevesadas y casos peligrosos, Sopapo. Ya tengo bastante con lo mío...

*(Sigue la historia en la **página 142**).*

OPCIÓN B

—Cuenta conmigo. Haré todo lo que pueda para ayudarte.

*(Sigue la historia en la **página 110**).*