
ESCAPE
ROOM

Publicado por primera vez en inglés por Nosy Crow Ltd. bajo el título:
Escape Room
© 2022, del texto, Christopher Edge
© 2022, de las ilustraciones de cubierta e interior, David Dean
© 2026, de la traducción, Cristina Zuil
Traducido gracias al acuerdo con Nosy Crow Limited
This translation of *Escape Room* is published in arrangement with Nosy Crow Limited.

Maquetación y adaptación de cubierta: Endoradisseny
Los versos del poema incluidos en el capítulo 10 han sido extraídos de
Poesías completas, Emily Dickinson (trad. de J. L. Rey), Madrid, Visor, 2013.

ISBN: 979-13-87574-63-5
Depósito legal: B 2.937-2026

© de esta edición, 2026 por Antonio Vallardi Editore S.u.r.l., Milán
Primera edición: mayo de 2026
Duomo ediciones es un sello de Antonio Vallardi Editore S.u.r.l.
Pl. Urquinaona 11, 3.º 1.ª izq., 08010 Barcelona
www.duomoediciones.com

Gruppo editoriale Mauri Spagnol S.p.A.
www.maurispagnol.it

Impreso en Grafica Veneta S.p.A., Italia

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización por escrito de los titulares del *copyright*, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento mecánico o electrónico —incluyendo las fotocopias y la difusión a través de internet— y la distribución de ejemplares de este libro mediante alquiler o préstamos públicos.



AVENTURA SIN SALIDA

CHRISTOPHER EDGE

Traducción de Cristina Zuil

Duomo ediciones



Para Alex



«El verdadero objetivo de toda vida humana
es jugar».

G. K. Chesterton





1

Este es El Escape.

Es exactamente como me lo imaginaba: un edificio con luces de neón que se cierne sobre los oscuros almacenes sin ventanas que lo rodean. Las luces LED brillan sobre sus paredes reflectantes a medida que me acerco y captan mi imagen en un caleidoscopio de color.

Tiemblo de emoción. Aquí está mi recompensa por el trabajo duro: una tarde de aventura en El Escape.

Eso sí, primero debo averiguar cómo se accede al interior.

Al principio no estoy segura de si esto forma parte del juego. Rodeo el edificio en bus-

ca de una entrada, pero lo único que encuentro es una pared infinita de cristal. Parece que quien diseñó el edificio se olvidó de ponerle una puerta principal, un pequeño problema si quieres visitarlo por dentro. Tal vez por eso se llama El Escape, porque es muy difícil encontrar la salida.

Entonces, por fin la veo. En el centro de la pared, lo que pensaba que era un reflejo es, en realidad, una puerta giratoria. Los elegantes paneles acoplados al resto del edificio sobresalen aquí con una suave curva de cristal. Me detengo frente a ella y mi imagen se refleja en 3D. Doy un paso al frente y empujo el panel derecho, deseosa de empezar por fin el juego.

No se mueve.

La puerta está cerrada.

Al levantar la cabeza, veo la esfera negra de una cámara que me observa desde el techo con un punto rojo en el centro. Alguien me está vigilando. Lo saludo con un gesto de la mano e intento ser agradable.

—Soy yo, Ami Oswald —digo con una sonrisa esperanzada en la cara—. He venido a jugar.

Se produce una pausa silenciosa mientras espero alguna respuesta. Entonces, un clic en la puerta giratoria me informa de que la han abierto. He pasa-

do la primera prueba. Empujo el panel de nuevo y, cuando la puerta gira, entro en El Escape.

El aire parece enfriarse al instante y el suave zumbido del tráfico en el exterior se ve reemplazado por un silencio absoluto cuando la puerta giratoria se cierra a mis espaldas. Estoy en una especie de vestíbulo, una enorme sala circular que parece el puente de mando de una nave espacial. En las paredes curvas se observa el mismo patrón de colores suaves que brilla por todo el exterior. El vestíbulo está iluminado con círculos concéntricos de luces que brillan desde el techo. Hay un mostrador redondo en el centro, cuya superficie refulge con el mismo blanco radiante que cubre el suelo. Aquí podría caber un millar de personas, pero, al mirar a mi alrededor, veo que estoy sola.

Doy un paso hacia el mostrador y oigo el intenso repiqueteo de mis pasos que hacen eco por el vestíbulo vacío. Pensaba que aquí habría alguien para recibirme, pero, al llegar al mostrador, solo veo una placa identificativa esperándome.

AMI

Tras cogerla, me la engancho en el top. Al menos han escrito bien mi nombre: Ami con «i», no con «y».

Cuando papá hizo la reserva, dijo que en este sitio se encontraba la *escape room* definitiva. Algunas personas las llaman «juegos de escape» o «habitación de escape», pero todas funcionan igual. Se encierra a un equipo de jugadores en una habitación para que encuentren la solución a las pistas y los enigmas que haya en ella antes de que se les acabe el tiempo. Me gusta resolver acertijos, por lo que papá pensó que una visita a este sitio sería el regalo perfecto. Pero parece que voy a tener que jugar yo sola.

—Hola.

El saludo casi me provoca un infarto. Me giro y me encuentro a una chica a mi lado. Lleva los ojos escondidos tras unas sorprendentes gafas de sol rosas, pero su sonrisa enorme brilla incluso más que ellas. Unas trencitas negras le caen sueltas sobre los hombros y un puñado de pecas le salpican la oscura piel morena. Lleva una camiseta de manga japonesa con una consola de videojuegos *vintage* estampada en la parte delantera, unos pantalones de cuadros blancos y negros y unas zapatillas de color verde fosforito. ¡Qué buen rollo desprende esta chica!

—¿Trabajas aquí? —pregunto.

Tras quitarse las gafas de sol, niega con la cabeza y se señala la placa identificativa que lleva enganchada en la camiseta.

—Soy Adjoa —dice con una sonrisa—. He venido a jugar. Igual que tú.

Le devuelvo la sonrisa. Su entusiasmo es contagioso. Por dentro, noto la misma descarga de emoción que he sentido la primera vez que he visto El Escape. A lo mejor esto acaba siendo divertido.

—¿Y los demás? —pregunta Adjoa, levantando una ceja, incrédula—. Pensaba que seríamos un equipo.

Como si fuera una respuesta a su pregunta, oímos el zumbido de la puerta giratoria y, al volvernos, vemos a dos chicos entrar en el vestíbulo. Deben de tener la misma edad que yo (y que Adjoa, lo veo ahora que se ha quitado las gafas de sol), pero, aparte de eso, no puedo evitar darme cuenta de lo diferentes que parecen.

El primer chico se mueve rápido y su pelo rubio corto se convierte en un blanco ceniza bajo la luz mientras camina con zancadas decididas hacia nosotras. Pasea los ojos, inquieto, por todas partes.

—Así que es aquí, ¿eh? —pregunta, y su voz hace eco en el espacio cavernoso—. No me parece demasiado imponente.

Con la sudadera negra y unos pantalones de chándal, parece que estuviera a punto de ir al gimnasio, aunque es probable que sea una buena elección de vestuario. Además de resolver acertijos y pistas, las *escape rooms* suelen hacerte sudar un poco, porque suponen también un desafío físico. Puedes acabar esquivando trampas con alambradas o arrastrándote por un laberinto láser. Todo depende del juego en el que participes.

Al otro lado del vestíbulo, el segundo chico sigue de pie junto a la puerta, mirando a su alrededor maravillado, con los ojos como platos. Con un jersey gris holgado y unos pantalones de pana de color caqui, no parece preparado para ninguna clase de desafío físico. A menos que tengamos que escapar de la policía de la moda. Pero el cubo de Rubik que lleva en la mano capta mi atención. Con aire ausente, va moviendo las caras con sus largos dedos. Intrigada, veo cómo los patrones de color parpadean en los lados del cubo e imitan a los que brillan desde las paredes.

El primer chico se contonea, arrogante, y se detiene ante el mostrador.

—Hola —le digo, pero él me ignora mientras se estira para coger dos placas identificativas más en las que no me había fijado antes. Se coloca una con

el nombre de OSCAR en la sudadera y mira hacia atrás.

—¡Oye! —le grita al chico que sigue parado en la puerta—. ¿Eres Ibrahim?

El segundo chico dirige la mirada hacia Oscar, siguiendo el sonido de su voz, y luego asiente. Con el pelo negro y desaliñado apartado de la cara, sus facciones angulares se transforman en un ceño fruncido pensativo.

—Ese soy yo.

Ibrahim se apresura a unirse a nosotros, acompañado del clic-clac del cubo entre las manos. Oscar le tiende la placa con el nombre de IBRAHIM impreso en la parte delantera.

—Gracias —dice mientras deja el cubo de Rubik en el mostrador de recepción. Ya ha resuelto el rompecabezas, cada cara refleja un único color. Tras aceptar la placa identificativa, nos sonríe, tímido—. ¿Vosotras también vais a jugar?

—¡Bienvenido al equipo! —exclama Adjoa, feliz, dedicándole una sonrisa radiante a Ibrahim—. ¿Creéis que deberíamos llamarnos «los Cuatro Magníficos»? ¿O quizá «los Cuatro Fantásticos»? Debemos elegir un nombre que quede bien en lo alto de la tabla de clasificación.

—No necesitamos ningún nombre estúpido para

ganar —responde Oscar con desprecio, pero una nueva voz interviene con una propuesta.

—¿Qué tal «las Cinco Estrellas»?

Al girarme, sorprendida, descubro a una chica de pie al otro lado del mostrador de recepción. No parece mucho mayor que yo, tendrá doce o trece años. Lleva el pelo moreno y liso cortado a la altura de la barbilla y los ojos oscuros le brillan bajo el flequillo. Tardo un momento en saber cómo se llama porque la placa identificativa se pierde entre el resto de las chapas que le cubren la cazadora vaquera. Entonces lo veo, rodeado de emoticonos sonrientes, símbolos de superhéroes y símbolos de la paz:

MIN

—A ver, si el juego es tan difícil como dicen todos —continúa la chica—, tendremos que ponernos cinco estrellas si lo resolvemos.

Se produce una pausa silenciosa mientras los demás tratamos de entender de dónde ha salido. Los patrones cambiantes de color brillan desde las paredes curvas. La única puerta para entrar en la sala es aquella por la que hemos pasado y no he visto que Min la cruzara.

—Me gusta —dice Adjoa, rompiendo el silen-

cio—. Muy fan de los dobles sentidos. Seremos una mente colmena en la que compartiremos nuestra inteligencia. Como somos cinco, si trabajamos juntos, nuestro ingenio se multiplicará por cinco.

Min asiente.

—¡O incluso más! —exclama—. ¿Qué opinas, Ami?

Paso los ojos por la sala para asegurarme de que no hay nadie más escondido. Tampoco hay más placas identificativas esperando a su dueño. De pie, bajo las intensas luces, Adjoa, Oscar, Ibrahim y Min me devuelven la mirada. Parece que este es mi equipo.

—Suena bien —acepto—. Pero ¿cuándo vamos a empezar a jugar?

Entonces, las luces se apagan y los colores brillantes que se reflejaban en las paredes se disuelven en un remolino. Durante un segundo, noto una punzada de miedo, pero una emoción creciente la sustituye cuando aparece en su lugar la cara de un hombre.

Está a punto de comenzar.

¡Que empiece el juego!



2

—¡Bienvenidos! —dice el hombre, y su voz inunda toda la habitación—. Soy el anfitrión y habéis sido elegidos para salvar el mundo.

Parece la clase de persona que podría presentar un telediario, muy elegante, con las facciones perfectamente proporcionadas. Las paredes del vestíbulo se han transformado en una pantalla multimedia y el anfitrión nos está mirando desde todas las superficies. Su pelo corto y oscuro está salpicado de pinceladas grises y la preocupación se le marca en las arrugas de la cara.

—Sois la última esperanza de la humanidad —continúa—. Rezo para que tengáis éxito allí donde nosotros hemos fracasado.

Parece como si fuera el fin del mundo, pero no puedo evitar sonreír. Los juegos de este tipo siempre empiezan así. El *game master* cuenta la historia y explica lo que hay que hacer para ganar. Eso puede ir desde entrar en la cámara acorazada de un banco para robar un valioso tesoro a examinar un laboratorio científico en busca de una fórmula secreta. Todas las *escape rooms* tienen su propia misión. Y ahora nos contará lo que debemos hacer para salvar el planeta…

Contemplo a los demás, cuyos rostros están iluminados por la luz de la pantalla. Ibrahim observa con atención al anfitrión, con la cabeza ligeramente ladeada, mientras que, a su lado, Oscar permanece con los brazos cruzados sobre el pecho. Adjoa me dedica una sonrisa de entusiasmo cuando se cruzan nuestras miradas y, después, hace un gesto con la cabeza hacia Min. Al seguir la dirección de sus ojos, veo que esta ha sacado una libreta de algún sitio y está garabateando a toda prisa mientras el anfitrión sigue hablando.

—Necesitamos que encontréis la Respuesta.

En mi cabeza, «Respuesta» comienza por letra mayúscula, como el titular de una noticia que se desplazara por la parte inferior de la pantalla.

«Encontrad la Respuesta. Salvad el mundo. Encon-

trad la Respuesta. Salvad el mundo. Encontrad la Respuesta. Salvad el mundo».

—Lo único que necesitáis para conseguirlo está escondido dentro de El Escape. Los acertijos que halléis y los desafíos a los que os enfrentéis quizá parezcan imposibles al principio, pero para vosotros nada lo es. Mirad a vuestro alrededor con atención. Todo forma parte del juego. Usad vuestra mente para encontrar la Respuesta. Es lo que necesitáis para salvar el mundo.

Min levanta los ojos de la libreta.

—Si quieres que encontremos la Respuesta —dice—, necesitaremos que nos hagas alguna pregunta.

Pensaba que era un vídeo pregrabado, pero el anfitrión hace una pausa y dirige la mirada hacia Min.

—Tenemos demasiadas preguntas —confiesa, negando con la cabeza, triste—. Y hay muchas más que nos hacemos cada día. Preguntas urgentes, de las que valen mil millones de dólares, pero ahora mismo todo se reduce a una cuestión de tiempo. El reloj no deja de avanzar. La cuenta atrás ya ha comenzado.

En la pantalla, los ojos del anfitrión, de un gris pedregoso, parecen centrarse en los míos.

—Encontrad la Respuesta —suplica—. Encontrad la Respuesta antes de que sea demasiado tarde.

No sé qué quiere decir. Sus frases parecen acertijos, pero se supone que eso es lo que se me da bien: resolverlos. Antes de que pueda empezar a darle vueltas a la cabeza, oigo que Oscar interviene:

—Encontrad la Respuesta, salvad el mundo, bla, bla, bla. —Chasquea los dedos y el ruido retumba por la habitación—. ¿A qué estamos esperando?

Se oye un sonido metálico y chirriante, y la cara del anfitrión se divide en dos. Oigo cómo Adjoa ahoga un grito de sorpresa cuando las pantallas que forman las paredes se deslizan para revelar una puerta abierta. Ese debe de ser el camino a la primera sala de la *escape room*, el lugar donde empieza el juego de verdad.

Más allá de la puerta, la sala está totalmente a oscuras, pero Oscar ya se está adentrando en ella. Las paredes curvas del vestíbulo ahora vuelven a reflejar colores mientras unas flechas se desplazan por ellas para mostrarnos por dónde continuar.

—Controlaré todos vuestros movimientos —dice el anfitrión, cuya voz incorpórea flota libre, al mismo tiempo que Ibrahim, Adjoa y Min siguen a toda prisa los pasos de Oscar—. A medida que avancéis por El Escape, os acercaréis a mí. No deis nada por

sentado. Cuestionadlo todo. La Respuesta puede estar en los lugares más inesperados.

Me apresuro a alcanzar a los demás y me adentro en la oscuridad de la sala. Es hora de salvar el mundo.