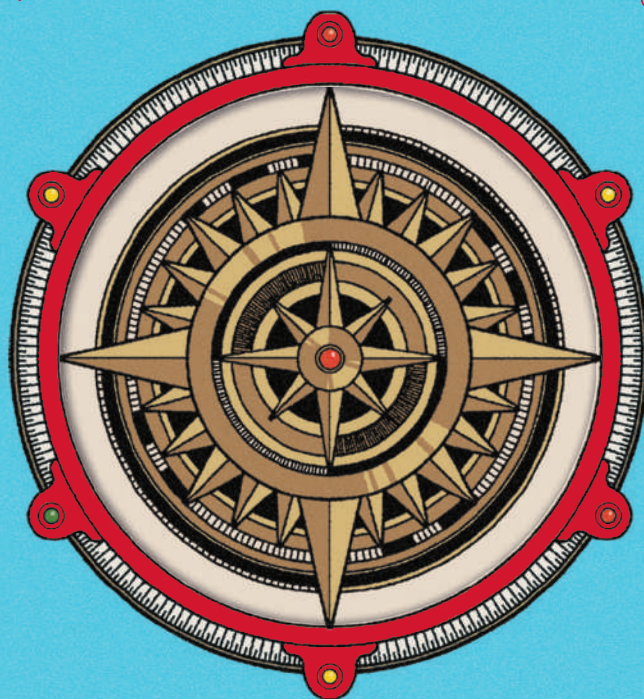


UN JUEGO
DENTRO DE
UN LIBRO

SOBREVIVE AL DESAFÍO PIRATA



DECIDE TU DESTINO CON AYUDA DE
LA RULETA DE SUPERVIVENCIA

BLUME

EMILY HAWKINS • R. PRESSON

ADVERTENCIA!

Este libro solo debe usarse como fuente de información general y de entretenimiento. Las instrucciones que detalla pueden entrañar riesgos, por lo que se recomienda que los lectores no realicen estas actividades en la vida real. Ni la editorial ni el autor garantizan la exactitud ni la exhaustividad del contenido del libro; además, declinan de forma expresa toda responsabilidad por lesiones o daños derivados de la realización de las actividades mencionadas en este libro. Sobre todo, usa el sentido común, sigue siempre las precauciones de seguridad y déjate aconsejar por adultos responsables.

Para J. J., con amor.

E. H.

Para mi hermano.

R. F.

Extrae la Ruleta de Supervivencia de aquí. Debes cuidar con esmero este elemento, ya que es esencial. ¡Tu vida podría depender de él! Los buenos marineros cuidan de su equipo...

¡Pero los mejores saben cómo adaptarse! Si se te pierde la ruleta, construye una: despliega el extremo de un clip, mete la punta de un lápiz en el bucle, apoya el clip en una superficie y hazlo girar.



Título original *Spin to Survive - Pirate Peril*

Asesoramiento en supervivencia Robert Blyth y Simon Stephens
National Maritime Museum, Greenwich, Londres
Edición Debbie Foy, Alex Hithersay
Diseño Myrto Dimitrakoulia
Traducción Antonio Díaz Pérez
Coordinación de la edición en lengua española
Cristina Rodríguez Fischer

Primera edición en lengua española 2026

© 2026 Naturart, S.A. Editado por BLUME
Carrer de les Alberes, 52, 2.º, Vallvidrera
08017 Barcelona
Tel. 93 205 40 00 e-mail: info@blume.net

© 2023 Wide Eyed Editions, Quarto Publishing Plc, Londres
© 2023 del texto Emily Hawkins
© 2023 de las ilustraciones R. Fresson

Créditos de las fotografías: 52, Robinson Crusoe, h. 1719 © The Print Collector a través de Getty Images; 59, capitán William Kidd colgado y encadenado, siglo XIX © Archiv Gerstenberg/ullstein bild a través de Getty Images.

ISBN: 979-13-87881-23-8
Depósito legal: B. 17778-2025
Impreso en China

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, sea por medios mecánicos o electrónicos, sin la debida autorización por escrito del editor.

WWW.BLUME.NET





SOBREVIVE AL DESAFÍO PIRATA

TEXTOS EMILY HAWKINS



ILUSTRACIONES R. PRESSON

SOBRE TU AVENTURA

¡Te damos la bienvenida a bordo, valiente! Estás a punto de embarcarse en un peligroso viaje en alta mar. Deberás decidir qué ruta tomar y a qué peligros enfrentarte. La Ruleta de Supervivencia determinará tu destino. En cada página hay una decisión que tomar. En ciertos momentos, tendrás que elegir en qué círculo poner la Ruleta de Supervivencia y hacerla girar para ver dónde te lleva tu aventura. Ten cuidado, porque el viaje va a ser turbulento... ¿Tienes la suerte, los conocimientos y la habilidad necesarios para sobrevivir?



BLUME

LEYENDA

Cada vez que hagas girar la ruleta, busca la instrucción que coincida con el color en el que caigas para saber a qué página tienes que ir.



¡Conseguido! Sigue adelante.



Sigues con vida... aún.



Vuelve a intentarlo.



¡Has muerto! ¡Vuelve al comienzo!

¡TODOS A BORDO!

Te diriges a la playa y te encuentras al capitán Merryweather en el embarcadero. Sin armar revuelo, consigues que se haga a un lado y le enseñas la carta de tu padre; luego, te metes la mano en el bolsillo y sacas una funda de catalejo, que contiene el mapa enrollado. Merryweather se frota la mandíbula con parsimonia, mira el mapa y luego te mira a ti: en el azul de sus ojos centellea la idea del oro enterrado.

—¿Estás segura de que quieres hacer esto, jovencita? —te pregunta—. Si Blackstone está también tras este tesoro, será un viaje peligroso.

—Estoy segura —le respondes—. Es lo que mi padre habría querido que hiciera.

—Bueno —responde entonces Merryweather con una amplia sonrisa—, entonces no hay tiempo que perder, ¿no?



La tripulación del Pimentero, anclado frente a la playa, se afana en levantar sacos y hacer rodar barriles mientras se preparan para partir. Una vez que está todo listo, te pones junto al capitán en el alcázar mientras el barco se adentra en el mar. Estáis los dos encorvados sobre el mapa, cabeza con cabeza, cuando de repente se oye un graznido, se ve una ráfaga de plumas... y el mapa ya no está entre vuestras manos: os lo han arrebatado. Miráis hacia arriba y veis a Cacahuete, el loro de Merryweather, encaramado a las jarcias con el mapa en el pico. ¿Deberías subir tras él? ¿O deberías ofrecerle una golosina para atraerlo? **Elige un círculo y haz girar la Ruleta de Supervivencia sobre él para ver qué sucede...**



Una fuerte ráfaga de viento te pilla por sorpresa, pierdes el control y caes sobre la cubierta. **VUELVE A LA PÁGINA 6.**



No estás acostumbrada a estas alturas: el estómago te da un vuelco al mirar hacia la cubierta que hay mucho más abajo... **VUELVE A GIRAR.**



Bordeas el penol en dirección a Cacahuete hasta que logras agarrar el mapa. **VE A LA PÁGINA 14.**



¡Conseguido! Al pájaro le interesa más la comida que el mapa, al que renuncia sin oponer resistencia. **VE A LA PÁGINA 14.**

ENGATUSAR AL LORO



Cacahuete es un pájaro terco. Parece obstinarse en ignorar tus llamadas y silbidos. **VUELVE A GIRAR.**

Al final, Cacahuete desciende, pero no sin antes dejar caer el mapa al agua. Tu misión llega a su fin casi sin haber ni comenzado. **VUELVE A LA PÁGINA 6.**

Al irritante loro no le interesan las semillas que le ofreces. **USA EL OTRO CÍRCULO.**



No todos los miembros de la tripulación están contentos con la nueva jerarquía del Albatros. Mientras descienes de la cofa, el señor Roach, antiguo contramaestre de Blackstone, corta con malicia uno de los flechastes o escalones de cuerda. Caes desde una gran altura...

VUELVE A LA PÁGINA 6.

OS ENFRENTÁIS A LOS CAZAPIRATAS

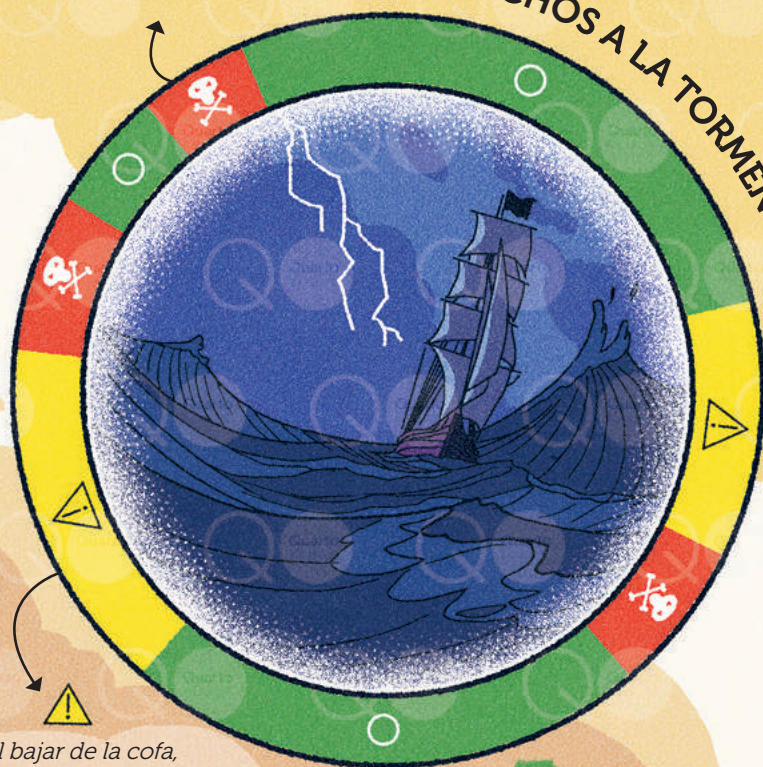


Con la adrenalina corriéndote por las venas, descienes por las jarcias para prepararte para la batalla. **VUELVE A GIRAR.**

Transmites las órdenes del capitán para que la tripulación prepare los cañones. **VE A LA PÁGINA 48.**

La tormenta se intensifica y una ráfaga de viento te arranca de las jarcias y te lanza por la borda. **VUELVE A LA PÁGINA 6.**

VAIS DERECHOS A LA TORMENTA



Al bajar de la cofa, crecen las olas y el barco empieza a zozobrar. **VUELVE A GIRAR.**

La capitana Silver se arma de valor y pone rumbo directo al corazón de la tormenta, donde los cazapiratas no se atreverán a seguirla... **VE A LA PÁGINA 44.**

MUJERES PIRATAS

Pese a lo que puedas haber oído, la piratería no es solo cosa de hombres. Existen varias historias de intrépidas mujeres que se lanzan a los mares en busca de una vida de peligros y aventuras. Por lo general, los marineros creen que trae mala suerte llevar una mujer a bordo, por lo que a veces las valientes se disfrazan de hombres para unirse a las tripulaciones piratas. Dos de ellas, Anne Bonny y Mary Read, forman parte de la tripulación del capitán Jack Rackham. Se dice que son fieras luchadoras y que están más que a la altura de los hombres a bordo.

ENTRE LA ESPADA Y LA PARED...

¡Ha funcionado! Te la has jugado, pero ha merecido la pena. Nell, o capitana Silver, como la llaman ahora, es una líder nata: tiene rapidez mental, es decidida y justa y te ha nombrado su segunda al mando. ¡Tu padre estaría orgulloso! Una mañana, mientras navegáis por el estrecho de Florida en busca de mercantes a los que desplumar, el cielo empieza a oscurecerse y se levanta el viento. Se acerca una tormenta.

Justo entonces, se oye el grito de «¡Barco a la vista!» que profiere el vigía desde la cofa. Subes con ágiles movimientos a lo alto y, al mirar a través de tu catalejo, vislumbas los gallardetes de la Marina Real británica. Extiendes una mano para estabilizarte y agarras con fuerza el mástil hasta que los nudillos se te ponen blancos. Es el Justicia... ¡Os persiguen los cazapiratas! Han estado tras el Albatros durante un tiempo, y ahora se están acercando. Te vuelves hacia la capitana Silver, que, con la mandíbula contraída, pondera las distintas opciones. Hay que enfrentarse a los cazapiratas o adentrarse en la tormenta para escapar de ellos. Ambas opciones son peligrosas. ¿Qué le vas a aconsejar que haga? **Elige y, después, gira para sobrevivir...**

EMBÁRCATE EN UN PELIGROSO VIAJE EN BUSCA
DE AVENTURAS, TESOROS Y VENGANZA. HAS DE DECIDIR
QUÉ RUTA TOMAR Y A QUÉ PELIGROS ENFRENTARTE.
UNA MALA DECISIÓN PUEDE ABOCARTE AL DESASTRE...

Este libro-juego repleto de aventuras cuenta con múltiples
opciones para que puedas elegir qué camino tomar y con una
Ruleta de Supervivencia para determinar si tu elección ha sido
la correcta... ¡o no! Aprenderás todo sobre la vida de los piratas,
desde cómo trazar un rumbo hasta cómo son las batallas marinas.

¿Tienes lo necesario para sobrevivir?



DE LA MISMA COLECCIÓN:



CE Para niños mayores
de 7 años

¡Advertencia! No apto para
niños menores de 36 meses.
Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

ISBN 979-13-87881-23-8



9 791387 881238