

## ELEMENTOS DEL JUEGO



**LIBRO DE ILUSTRACIONES**  
lo tienes delante

**PLANO DE LA CIUDAD**  
al final del libro de ilustraciones

**PEGATINAS**  
272 pegatinas en 7 hojas



**EL VIAJERO**  
libro con las misiones

**LISTA DE CONSIGNAS**  
en la parte interior de las solapas de *El Viajero*

**MOCHILA**  
en las últimas páginas de *El Viajero*

Vas a necesitar un lápiz para marcar las consignas en la lista de consignas y los objetos en la mochila.

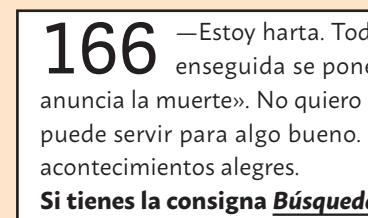
Si quieres, también puedes imprimir la lista de consignas y la mochila. Las encontrarás en [maeva.es/la-ciudad-de-la-carpa-bailarina](http://maeva.es/la-ciudad-de-la-carpa-bailarina)

## CÓMO SE JUEGA



referencia

**1** Empieza por el libro de ilustraciones. Verás unos números de referencia. **Elige cualquier número en cualquiera de las páginas ilustradas.** El orden no tiene importancia.



**166** —Estoy harta. Todavía no he conseguido resolver la misión. ¡Anuncia la muerte! No quiero que nada de esto pueda servir para algo bueno. ¡Acontecimientos alegres!

**Si tienes la consigna *Búsqueda***

**2** Busca ese mismo número en el libro *El Viajero* y lee el apartado correspondiente. Verás lo que dice el personaje dibujado junto al número. Intenta ayudarlo buscando lo que necesita en la ciudad.



**3** Coloca las pegatinas solo si así te lo indica el texto. Cada una de ellas se ajusta exactamente a un lugar concreto de la ilustración.



¡Recuerda no leer **nunca** los apartados a los que no te haya remitido ningún número de referencia del libro de ilustraciones!



No te preocupes si no consigues resolver la tarea enseguida. Muchas requieren una búsqueda más larga y visitar diferentes lugares de la ciudad. Si te bloqueas, ponte con otro misterio. Habla con diferentes personajes, mira atentamente las páginas y, con el tiempo, encontrarás los elementos que te faltaban en las historias anteriores.



Si dudas al principio, **empieza por los números verdes.** Las historias relacionadas con ellos se desarrollan íntegramente en la misma página doble.



Marca las consignas recibidas en la lista de consignas y los objetos en la mochila.



Si quieres ver un vídeo en el que se explica cómo jugar a *La Ciudad de la Carpa Bailarina*, escanea el código QR o escribe la siguiente dirección en el navegador web: [maeva.es/la-ciudad-de-la-carpa-bailarina](http://maeva.es/la-ciudad-de-la-carpa-bailarina)

## ¡YA SABES LO SUFICIENTE PARA JUGAR! EN CASO DE DUDA, PUEDES LEER ESTAS INSTRUCCIONES ADICIONALES:

### EL VIAJERO

Cuando en un apartado veas una condición, por ejemplo: «**Si tienes la consigna *Foehn*, ve al ap. 117. Si no, sigue leyendo**», comprueba en la lista de consignas si tienes marcada esa misma (en este caso: **Foehn**) o si tienes marcado el correspondiente objeto en la mochila. En caso de que sea así, pasa directamente al apartado indicado (en este caso: 117). Si no, termina de leer el apartado en el que estás.

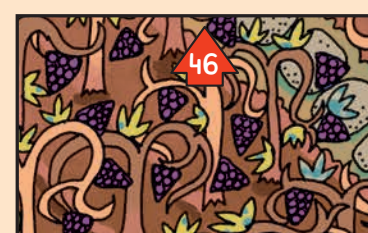
### LISTA DE CONSIGNAS

**502** Junto a cada consigna hay una línea de puntos. Puedes escribir ahí el número del apartado del que procede la consigna. Así, en las siguientes etapas del juego te será más fácil recordar con qué historia se relaciona la consigna.

### PLANO DE LA CIUDAD



El plano de la ciudad está dividido en rectángulos. Cada rectángulo se corresponde con una página doble del libro de ilustraciones y los números que figuran en él son los números de dichas páginas.



En los bordes de cada página ilustrada encontrarás flechas numeradas. Si quieres pasar a la zona vecina de la ciudad, ve a la página cuyo número figura en la flecha.

Cuando en una instrucción haya más condiciones, por ejemplo: «**Si tienes en la mochila *VID RESISTENTE*, ve al ap. 337. Si tienes la consigna *Remedio contra la plaga*, ve al ap. 343. Si no, sigue leyendo**», pasa al apartado indicado en la primera condición que cumplas, incluso si cumples también las siguientes (en este caso: si tienes **VID RESISTENTE** y **Remedio contra la plaga**, vas al ap. 337).

ALEKSANDRA MIZIELIŃSKA Y DANIEL MIZIELIŃSKI

# LA CIUDAD DE LA CARPA BAILARINA

UN LIBROJUEGO PARA AVENTUREROS

MAEVA young

© Aleksandra Mizielńska and Daniel Mizielński, 2024  
Publicado originalmente en 2024 con el título "Miasto Tańczącego Karpia. Książka-gra dla poszukiwaczy przygód" por Wydawnictwo Dwie Siostry, Varsovia.  
Traducción © Katarzyna Mołoniewicz, 2025  
© Maeva Ediciones, 2025  
Benito Castro, 6  
28028 Madrid  
[www.maeva.es](http://www.maeva.es)  
1ª edición: octubre de 2025  
ISBN: 979-13-87664-42-8  
Depósito legal: M-11474-2025  
Impreso en Polonia

Esta publicación ha recibido el apoyo del Programa de Traducción Polaco.



MAEVA defiende el **copyright**. El **copyright** alimenta la creatividad, estimula la diversidad, promueve el diálogo y ayuda a desarrollar la inspiración y el talento de los autores, ilustradores y traductores. Gracias por comprar una edición legal de este libro y por apoyar las leyes del **copyright** y no reproducir total ni parcialmente esta obra por cualquier medio o procedimiento, ya sea electrónico o mecánico, tratamiento informático, alquiler o cualquier otra forma de cesión de la obra sin la autorización previa y por escrito de los titulares del **copyright**. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47, si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. De esta manera se apoya a los autores, ilustradores y traductores, y permite que MAEVA continúe publicando libros para todos los lectores.



28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

# LISTA DE CONSIGNAS

En las líneas de puntos escribe el número del apartado del que procede la consigna. Así no se te olvidará a qué historia corresponde cada una.

- Abrigos insuficientes .....
- Acabar con el contrabando .....
- Accidente en la montaña .....
- Acuerdo arcilloso .....
- Acuerdo roto .....
- Admiradora de Ludomira .....
- Alojamiento atípico .....
- Alojamiento de la marquesa .....
- Amante de los pájaros .....
- Amigo Zan .....
- Anillo para el ogro .....
- Aprendiz de escultor .....
- Arpía cariñosa .....
- Arresto domiciliario .....
- Arte de la multiplicación .....
- Atropelladores arrepentidos .....
- Atropelladores .....
- Aviso a la guardia .....
- Ayuda con la descarga .....
- Ayuda de la guardia municipal .....
- Ayuda del Señor del Bosque .....
- Ayuda médica .....
- Baile en un campo .....
- Baño de troles .....
- Barca reparada .....
- Bartin vuelve a ver .....
- Batalla del siglo .....
- .....
- Bellas artes .....
- Bora .....
- Bosque de plata .....
- Búsqueda de los atropelladores .....
- Búsqueda del grito .....
- Búsqueda del signo de las arquitectas .....
- Caballo desesperado .....
- Caballo encantado .....
- Cabras calmadas .....
- Camino seguro .....
- Campeón de lucha .....
- Capricornio, tenemos un problema .....
- Captura del timador .....
- Colmena salvada .....
- Colores de la tortuga .....
- verde
- amarillo
- Conocimientos sobre cangrejos .....
- Conocimientos sobre dríades .....
- Conocimientos sobre grifos .....
- Conocimientos sobre serpientes .....
- Consenso .....
- Conversación escuchada .....
- Crucero de ensueño .....
- Cuadrilla de pintores .....
- Curso de escultura .....
- Debilidad de Foehn .....
- Demanda de maíz .....
- Demanda de manzanas verdes .....
- Demasiada hierba .....
- Dentista meditativa .....
- Deshacer el maleficio de la rana .....
- Despiertos .....
- Domesca a salvo .....
- Dueño asustado .....
- Echar a Bora .....
- Echar al grifo .....
- Efecto placebo .....
- El chocolate está listo .....
- Eliora está trabajando .....
- Enamorada .....
- Encuentro de los enamorados .....
- Engaño exitoso .....
- Entrada a la bodega .....
- Escolta de la plata .....
- Escritora inspirada .....
- Escultor encontrado .....
- Esperanza de poder volar .....
- Espíritu del comerciante .....
- Espirituología .....
- Estrella necesitada .....
- Expiación .....
- Falta de flash .....
- Fantasma feliz .....
- Flor somnifera .....
- Foehn .....
- Fuerza de ogro .....
- Furia de Goris .....
- Furia de la hechicera .....
- Furia muerta .....
- Gallina taurina .....
- Gran agujero .....
- Gratitud de los agricultores .....
- Gutbert obediente .....
- Hallazgo extraño .....
- Hechizos sospechosos .....
- Hermanas liberadas .....
- Hierba vendida .....
- Hospitalidad de la Carpa .....
- 
- Huesos enterrados .....
- Juramento roto .....
- La mina funciona .....

- Ladrona buscada .....
- Ladrona capturada .....
- Lengua olvidada .....
- Lentes encargadas .....
- Llave del tesoro .....
- Lucha resbaladiza .....
- Luna de sangre .....
- Madre enfadada .....
- Malditos .....
- Maleficio de la rana .....
- Matrices de grabados en madera .....
- Mestek está feliz .....
- Metemágica .....
- Miel para La Carpa Dulce .....
- Mistral .....
- Monstruos repartidores .....
- Música para topos .....
- Naula busca a su hijo .....
- Necesidad antimágica .....
- Negociaciones arcillosas .....
- Negociaciones caprinas .....
- .....
- Niño obediente .....
- Niño travieso .....
- Novela de ciencia ficción .....
- Obediencia de Mistral .....
- Obra interrumpida .....
- Obra robada .....
- Pago por la campana .....
- Pañuelo perdido .....
- Pedrero despierto .....
- Pelea en las alturas .....
- Pelo indeseado .....
- Perdón del fantasma .....
- Perdón del maestro .....
- Permiso del Consejo Municipal .....
- Pesqueros destrozados .....
- Piedra que falta .....
- Piedras misteriosas .....
- Pierna rota .....
- Piernas robadas .....
- Plaga en el viñedo .....
- Postre favorito .....
- Preguntar a los pedreros .....
- Primera cosecha .....
- Problema apestoso .....
- Problema con la descarga .....
- Profecía .....
- Programa de visita .....
- Protección del Espíritu de las Montañas .....
- Puntualmente .....
- Recompensa dulce .....
- Recuperar el fuego .....
- Regreso del hijo pájaro .....
- Remedio contra el mal olor .....
- Remedio contra la plaga .....
- Reparación de daños .....
- Reparación de un agujero .....
- Repka desaparecida .....
- Repka encontrada .....
- Ritual de expulsión .....
- Robos misteriosos .....
- Se necesita aprendizaje .....
- Secreto de las estrellas .....
- Serpiente escondida .....
- Servicios postales .....
- Siempre juntos .....
- Sin pintar .....
- Suministro de cobre .....
- Suministro de energía .....
- Suministro de maíz .....
- Suministro de seda .....
- Susto de Bora .....
- Tambores para patos .....
- Tarta del siglo .....
- Tejado verde .....
- Tesoro del comerciante de flores .....
- Timador .....
- Transporte de grabados en madera .....
- Transporte de ladrillos .....
- Transporte de madera .....
- Transporte de papel .....
- Transporte de plata .....
- Tripulación .....
- Tripulación salvada .....
- Trol caliente .....
- Tumbas llenas .....
- Un tejado mejor .....
- Una campana mejor .....
- Una de nosotras .....
- Uniformes monstruosos .....
- Verdad o mentira .....
- Visión .....
- Visión mortal .....
- Visita atrasada .....
- Visita de la Manticora .....
- Volar como un pájaro .....
- Vuelo de prueba .....
- Vuelo en grifo .....
- Vuelo exitoso .....
- Zanahorias devoradas .....

# MOCHILA



Abono para el teatro



Abrigos negros



Aceite de oliva



Aliento de Dragón



Amapola silvestre



Ámbar



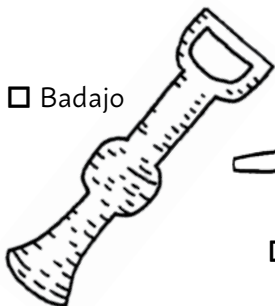
Amuleto de hueso



Amuleto de reversión



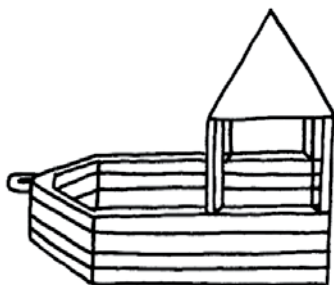
Anillo de acero



Badajo



Bandas con el símbolo del servicio postal



Barca



Barniz



Barril de aceitunas



Bellotas de plata



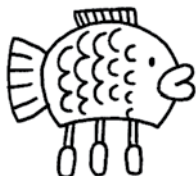
Billetes para un crucero



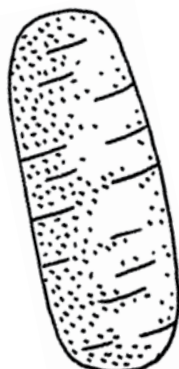
Bolsa de hollín



Bulbos de flores



Cabeza de carpa



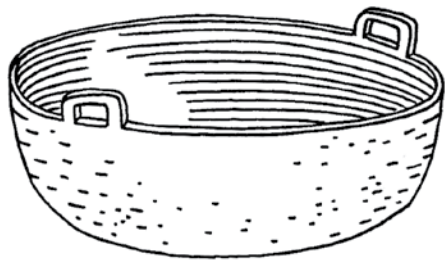
Caca de dragón



Caja de bombones



Caldero de chocolate



Caldero grande



Caléndulas



Campana



Carta del amado



Cera



Cesta de manzanas verdes



Collar elegante



Cometa



Costilla del navegante



Costilla del navegante



Cubiertos robados



Cuchillo de plata



Diadema de la morena



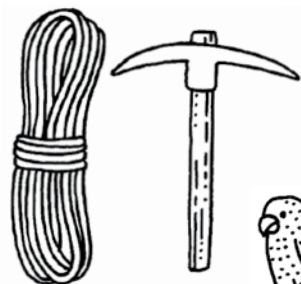
Dibujo de la arpía



Disfraz de sol



Entradas para *El silencio de la muerte*



Equipo de escalada



Estatuilla de loro arcoíris



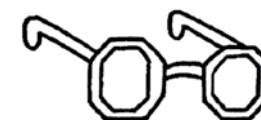
Flauta de encantador



Fruta vidente de la montaña



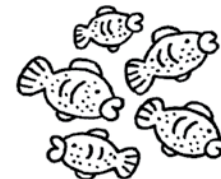
Fruta vidente del río



Gafas para Bartin



Gafas para Ludomira



Galletas de jengibre con forma de carpa



Garra de grifo



Gata Andrómeda



Gato Deimos



Gata Harti



Gel de perche



Gran tambor decorado



Granos de cacao



Guantes antimágicos



Haz de mijo cortado con un cuchillo de plata



Hielo de las montañas



Higos



Hogaza de pan de centeno



Hoz de Fuego



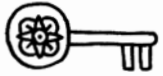
Lentes para Bartin



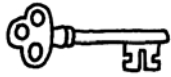
Libro de lenguas antiguas



□ Libro de nigromancia



□ Llave con un signo extraño



□ Llave de la cápsula



□ Manivela



□ Medallón de la Fábrica de la Moneda



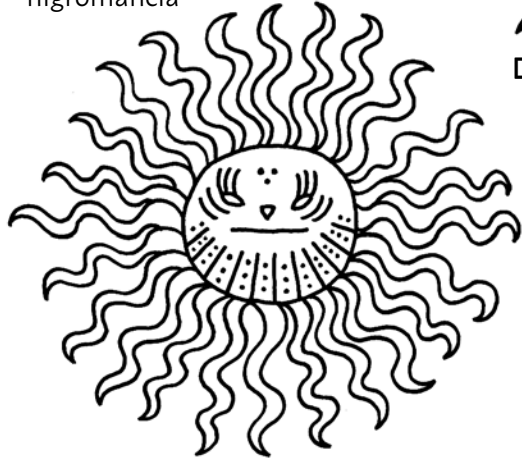
□ Máscara del médico de la peste



□ Medallón del Espíritu de las Montañas



□ Medallón de roble



□ Máscara de oro del sol



□ Miel



□ Miniatura de la Carpa Bailarina

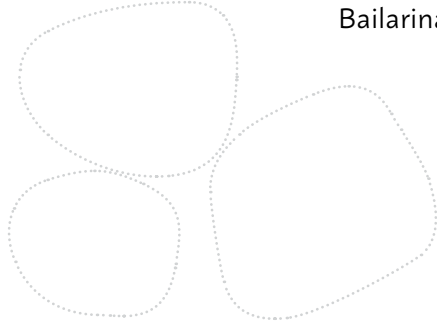
□ Modelo de la escultura de Erwin  
□ □ □ □ □



□ Monstruos urbanos grandes y pequeños



□ Muestrario de tartas de miel



□ Monos azules



□ Muñeca de trapo



□ Obsidiana



□ Pañuelo con el plano de la ciudad



□ Pegalotodo



□ Pelo



□ Perlas



□ Pintura roja



□ Piña deshidratada



□ Polvo absorbentes



□ Pólvora flash



□ Receta de gafas



□ Regreso a las estrellas



□ Resina de pino



□ Saco de harina



□ Saco de trigo



□ Sangre de vampiro



□ Semillas de hierba  
.....  
.....



□ Seta misteriosa



□ Sílex



□ Sopa de barro



□ Talismán de la rana



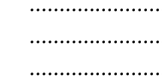
□ Tarro de cristal



□ Telarañas de arañas gigantes



□ Tambor



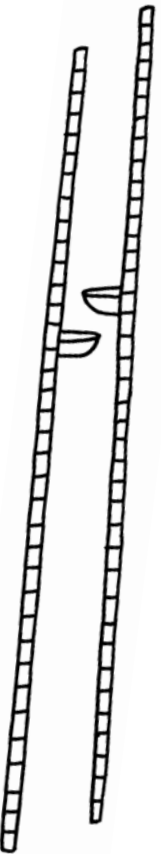
□ Trozo de la mejor tarta de cerezas



□ Trufa de oro



□ Vid resistente



□ Zancos