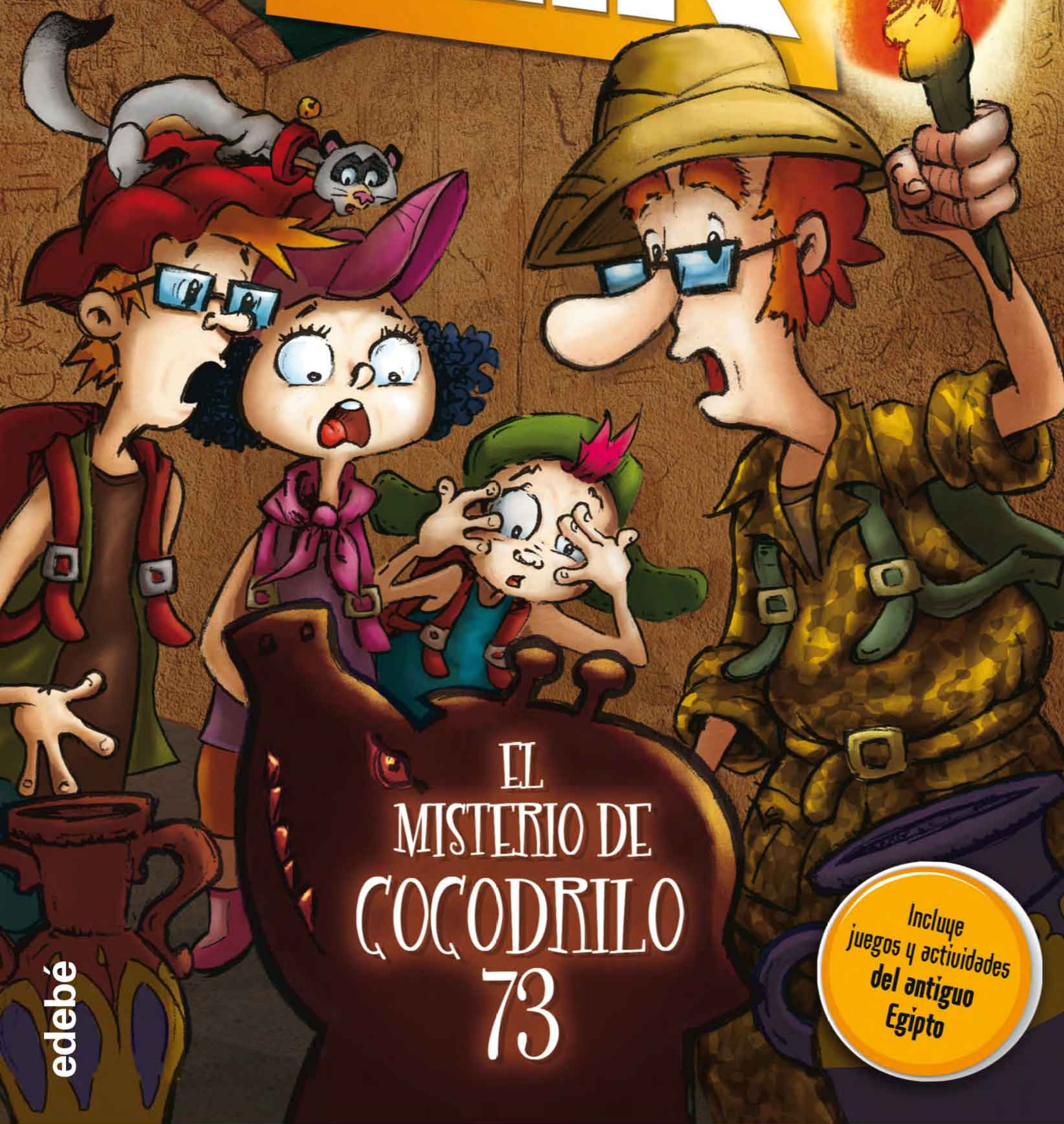


# La pandilla CLIK



## EL MISTERIO DE COCODRILO 73

Incluye  
juegos y actividades  
del antiguo  
Egipto



**edebé**

©2014, Innovant Publishing, s.l.u. - Dospuntos, s.l.  
www.innova-nt.com | www.dospuntos.eu

Equipo: Xavier Ferreres (dirección proyecto), Javier Soler y Pablo Montañez (dirección creativa), Óscar Fernández (ilustración), Alejandra Vidal Melero (textos) y Esteban Ratti (coloreado).

© de la edición EDEBÉ. 2014  
Paseo de San Juan Bosco, 62  
08017 Barcelona  
www.edebe.com

Atención al cliente 902 44 44 41  
contacta@edebe.net

Primera edición, septiembre de 2014

ISBN 978-84-683-1279-8  
Depósito legal: B. 13806-2014  
Impreso en España  
Printed in Spain

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 05).



EL MISTERIO DE  
COCODRILO

73

**edebé**

# ¡HA LLEGADO UNA CARTA!



ra una mañana soleada en Hills Town y el profesor Clik y su sobrino Eliot estaban desde muy temprano trabajando en su laboratorio.

Esta vez llevaban días inmersos en un invento más que curioso: la brújula termodinámica. Nada más y nada menos que un aparato que, además de localizar el Norte, podía indicar a cuántos kilómetros se encontraba la fuente de agua más cercana. Pero no solo eso, sino que Clik se había empeñado en instalarle un localizador que permitiría saber siempre a Eliot dónde se encontraba su tío y viceversa.

—Tío, hace días que estamos trabajando con la brújula termodinámica y aún no me has explicado por qué de repente te han venido estas prisas en tenerla lista —le preguntó Eliot a Clik sin levantar la vista de la pantalla de su ordenador.







—Mi querido y brillante sobrino, ¡creo que ahí mismo tienes la respuesta a tu pregunta! —contestó el profesor con optimismo, a la vez que miraba hacia fuera por la ventana del laboratorio.

«Ding, dong», sonó el timbre de la mansión. El profesor se apresuró a bajar las escaleras y Eliot vio desde la ventana a Vicente, el cartero de Hills Town, en su bicicleta esperando junto a la verja de la mansión.

—¡Buenos días, profesor! —saludó el simpático cartero entregándole un sobre a Clik—. Ha llegado una carta directamente desde Egipto para usted.

—Buenos días, Vicente, ¡por fin ha llegado la invitación a la Convención de egiptólogos!

—exclamó Clik abriendo el sobre con entusiasmo.







—¿La Convención de egiptólogos? ¿Invitación? —Vicente era el cartero de Hills Town hacía mucho tiempo y sabía todo de la vida de sus habitantes, pues era bastante cotilla. —¡Efectivamente! Hace años que trabajo en la lectura de jeroglíficos. Me fascina el antiguo Egipto y me han invitado a la Convención de egiptólogos que se celebra en El Cairo. Llamaron la semana pasada para avisarme de que recibiría la carta.

—Vaya..., así que sabe leer jeroglíficos. Usted es una caja de sorpresas, profesor. ¡Le deseo un buen viaje! —se despidió Vicente con prisas, pues todavía le quedaban cartas por entregar en cinco de las siete colinas de Hills Town.

—Gracias, Vicente. ¡Hasta la vuelta!





El profesor entró en la casa muy alegre. En el recibidor ya estaban Eliot y Leonardo esperándolo con cara de curiosidad. Como era habitual, por el salón circulaban a sus anchas los peculiares artefactos inventados por Clik y Eliot, armando bastante alboroto. Esta vez, el jaleo sobrepasaba lo normal. Un prototipo de caballo mecánico a pequeña escala se había quedado atascado en mitad de la habitación, dando brinco y relinchando sin parar. Eliot no lograba oír lo que Clik le gritaba desde la otra punta de la sala, así que se acercó al descontrolado caballo y pulsó un botón. Al bullicioso y metálico animal se le apagaron las lucecitas de los ojos de inmediato y se desplomó sobre el suelo, con lo que el ambiente quedó mucho más tranquilo.

—Ahora sí... ¡Vaya jaleo! —exclamó Eliot con alivio—. Tío, mucho me temo que al prototipo del Gran Caballo de Leonardo Da Vinci todavía le faltan algunos ajustes, ¿no crees?

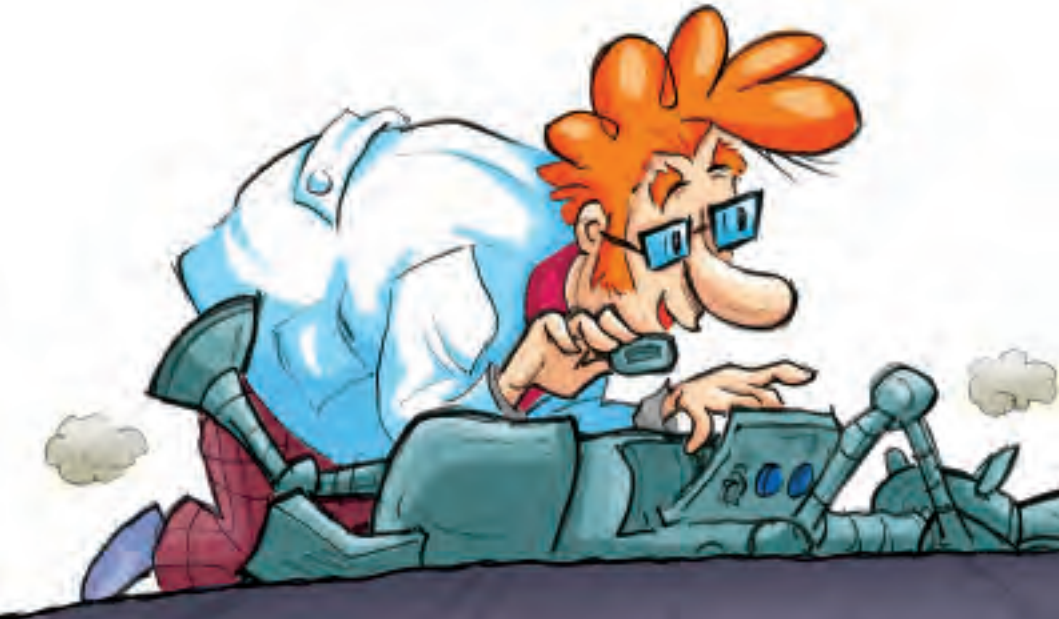
—Tienes razón. Parecía un poco desbocado nuestro animalito —contestó Clik, levantando la mirada por encima de sus gruesas gafas mientras se acercaba a la máquina inmovil.





—Bueno, ¿es que no vas a contarnos de qué trata la carta? Eliot estaba ansioso por que su tío le dijera cuál era el contenido de la carta y qué tenía que ver con la brújula termodinámica. Leonardo, por su parte, brincaba alrededor del científico esperando una respuesta. Sin embargo, Clik estaba totalmente inmerso en las entrañas del caballo metálico, ajeno a la expectación que lo rodeaba.

—Oh, cierto..., ¡la carta! —siguió el despistado profesor mientras alzaba frente a sus ojos una tuerca procedente de la mismísima barriga del aparato—. ¡Ajá!, aquí está el problema —prosiguió, inspeccionando la pieza con





interés. Se la metió en el bolsillo de la bata y acto seguido se acercó a Eliot y Leonardo para decirles—: Chicos, preparad las maletas porque ¡nos vamos a Egipto! Estoy invitado a la Convención de egiptólogos de El Cairo. Y, además, ¡iremos de crucero por el río Nilo!

—¡A Egipto! Guaaau... —exclamó Eliot llevándose las manos a la cabeza—. ¿Y podemos invitar a Dani y a Kyra? —preguntó ilusionado.

—¡Claro! La invitación está abierta a acompañantes. ¡Los llamaré enseguida! —dijo Clik con el teléfono en la mano.

