



**CAPÍTULO 4**  
**- BIENVENIDO A BOTANA -**





# ÍNDICE

## **Bienvenido a Botana**

**3**

- *El Punjab Inn*

*3*

- *En el mercado*

*4*

- *La casa del pantano*

*5*

- *El taxista de elefantes*

*5*

- *En la selva*

*6*

- *El mono trabajador*

*7*

- *El santuario*

*7*

- *La planta carnívora*

*8*







## BIENVENIDO A BOTANA

Ya estábamos cerca de la aldea, donde me esperaba mi merecida recompensa. Pero antes de que pudiera darme cuenta un animal salvaje se llevó al querido Montgomery... Vaya, ¡qué pena!

Me adentré en la selva y muy cerca de la aldea me dirigí a un altar, donde recogí una **varilla de incienso usada**. Una vez en el poblado, hablé con los dos soldados británicos que protegían la entrada y que se negaron a dejarme entrar sin enseñar los papeles que demostraban mi ciudadanía inglesa... ¡Vete tú a saber dónde estaría mi documentación!



### - El Punjab Inn

Me fui hacia la izquierda y entré en el Hotel Punjab. Pulsé el timbre del mostrador y hablé con el dueño del hotel... ¡Qué pesado el tío! De la charla al menos pude averiguar que Montgomery ocupaba una habitación, pero el dueño no me iba a dejar entrar en ella. Tenía que distraerle para conseguirlo.



El hotelero me ofreció un **vaso de agua**, que utilicé para apagar la chimenea y distraerlo mientras, con la velocidad de una liebre, ponía el **detergente** en el estante del **aguarraés**, y viceversa. Luego ensucí con la varita de incienso la dichosa estrella del hotel, de manera que, cuando el dueño fue a limpiarla, cogió el aguarraés en vez del detergente y la despegó...





Cogí la **estrella** y a cambio de ella le pedí al tipo que me dejara la **llave** de la habitación número 7, donde se hospedaba Montgomery. Subí y entré; a la derecha vi un **calcetín rojo** en el suelo, y sobre la mesa encontré un **paquete confidencial**: al examinarlo descubrí que el muy sinvergüenza se había gastado mi dinero en la compra de una propiedad! ¡Será...!



También me hice con una **placa de identificación** que me vendría de maravilla a la hora de hablar con los agentes británicos. Me dirigí hacia ellos y les enseñé el documento, pero me sometieron a un nuevo interrogatorio para averiguar si de verdad era inglés. Obviamente no pudieron percatarse de que no era quien afirmaba ser, y pude atravesar la barrera.

### - En el mercado

Una vez en la aldea, me dirigí hacia la derecha y encontré al padre de Shari, el señor Gopesh, un hombre que pretendía ser un mafioso de corte siciliano... Tras hablar con él, volví al mercado y encontré un **folleto**. Allí charlé con una mujer llamada Rupiah, dueña de una agencia inmobiliaria. A cambio del título de propiedad que tenía me entregó las **llaves** de la casa que el listillo había comprado con el dinero de MI recompensa. Después, tuve que insistir en la conversación para que me indicara dónde se encontraba esa casa.







### - La casa del pantano

Avancé y pasé junto a Shari. A su lado había unas escaleras por las que bajé, y a la izquierda divisé una puerta cerrada que daba a un cementerio. Junto a la puerta recogí una **vela**. Cruzé un puente de madera sobre el pantano y encontré mi supuesta casa. Usé las llaves para entrar en ella y descubrí que era una auténtica ruina!



Tenía que volver a hablar con la mujer de la agencia, no podían engañarme otra vez! Le conté que la casa era un desastre y le pedí que me devolviera el dinero, pero Rupiah sólo me dio **10 libras y un chelín**.

### - El taxista de elefantes

Llegué hasta el puesto de control y me topé con un taxista de elefantes de nombre Pandu, que se quejaba porque los guardias le habían quitado el carné tras un incidente en el que su elefante perdió el faro trasero. Para recuperar su carné le pedían 10 libras, así que pensé que era una buena forma de gastar lo poco que tenía, y le di mi dinero.

Quería abandonar esta maldita isla cuanto antes y Pandu me dijo que podría llevarme al aeródromo del doctor T, pero antes me aconsejó que probara la **mermelada** de la tía de Shari, Louise.







Volví al mercado para saborear semejante delicia. Hablé con Louise y ella me dio un tarro de mermelada, pero luego decidí regalársela a Shari para alegrarla. Shari se limitó a devolverme **el tarro vacío**.

Fue entonces cuando se me ocurrió una idea brillante: metí la vela en el tarro y luego el tarro dentro del calcetín rojo... ¡Hala! ¡Tenía un faro trasero para el taxista! Corrí a colocarlo en la parte posterior del "taxi-elefante" y hablé con los guardias para que dejaran pasar al taxista. Tras conversar con Pandu nos pusimos en marcha, rumbo al aeródromo.



### - En la selva

Llegué sano y salvo a un cruce de caminos y, como no podíamos avanzar más, me alejé de mi amigo Pandu. Pero nada más irme de allí, éste me volvió a llamar para invitarme a su picnic, por lo que volví atrás.



Junto al elefante había una caja con herramientas, y me apoderé de un **ankus**, una **pieza de pala** y un **mango de pala**. Volví al cruce, anduve por el sendero e intenté cruzar el río por un tronco; pero una anaconda me impedía el paso.

Tomé el sendero que salía a mano derecha y trepé por unas raíces que me llevaron hasta una enorme estatua. Trepé por el pie de la estatua y subí unas escaleras. Recogí una **bellota gigante** que había allí mismo y continué caminando por la estatua hasta llegar arriba. Una vez allí, giré a la derecha y me encontré con un gran tronco que obstruía el paso: allí recogí una **rama** del suelo.





## - El mono trabajador

Tomé el sendero de la izquierda y llegué a una valla electrificada. Cogí un viejo **destornillador** que hallé en el suelo. Volví a la cabeza de la estatua y, como tuve la impresión de que estaba hambrienta, le encasqueté en la boca ese pedazo de bellota que había recogido.



Además, coloqué la rama en un pequeño agujero que había a la izquierda de la cabeza. Me apoyé en la rama para trepar y dirigirme hacia una choza que había en medio de la selva. Encontré una **rejilla** atascada en la verja, pero usé mi destornillador para hacerme con ella. Luego utilicé el ankus para tocar la campanilla y fastidiar un rato al simpático mono que se entretenía pedaleando en el interior de la chocita para generar energía eléctrica con la que alimentar la valla electrificada.

Volví al pie de la estatua. Desde el mismo lugar donde había cogido la bellota pude ver perfectamente que abajo seguía la maldita anaconda. Pensé que la única forma de deshacerme de ella sería atrapándola con la rejilla, así que se la tiré encima... ¡perfecto!

## - El santuario

Bajé de la estatua, crucé el río por el tronco y llegué a un santuario con varias estatuas. Allí se me ocurrió tirar de la palanca que había junto a la **cabeza de elefante**. Al hacerlo se activó un mecanismo que cerró la boca de la estatua gigante rompiendo la bellota que yo le había dejado como recuerdo.







Me dirigí hacia la izquierda y vi que la senda seguía detrás de la vegetación. Saqué mi amada navajita y corté las hierbas para abrirme paso.

### - La planta carnívora



Enseguida me encontré frente una planta carnívora. Tenía que liberarme de ella, así que volví al santuario del elefante y, a la derecha, descubrí una **liana** colgando: la corté con mi navaja y volví a la planta para cerrarle el pico de una vez envolviéndola en la liana.

Combiné el mango con la pieza de la pala y arranqué la planta. Con ella volví a la cabeza de la estatua, recogí la cáscara de la bellota y al meter la planta en ella creé una preciosa **maceta**.

Regresé a la choza del mono y como regalito le dejé la maceta en su terraza, no sin antes haber liberado la planta de la liana. Toqué de nuevo la campanilla con el ankus y la planta, al ver al pobre mono, se lo tragó de un bocado.

Regresé a la valla (gracias a mi habilidad ya no estaba electrificada); la salté y llegué a un edificio. No sé por qué, pero de la conversación que mantuve con la vieja que había en la ventanilla deduje que no iba a ser nada fácil encontrar una plaza para volar a Calcuta...

