ZAG HEROEZ

POWER PLAYERS

Un día en la bolera

Planeta Junior

ZAG HEROEZ

POWER PLAYERS

Un día en la bolera

Planeta Junior

© 2021 – ZAGTOON – METHOD ANIMATION –
FRANCE TELEVISIONS – PLANETA JUNIOR – WDR –
WDR MEDIAGROUP ALL RIGHTS RESERVED.

Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2021
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)
Primera edición: septiembre de 2021
Texto y maquetación: Delivering iBooks & Design
ISBN: 978-84-08-24469-1
Depósito legal: B. 11.303-2021
Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).
Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Capítulo 1

Un día por la tarde, Axel Mulligan va en bici a toda pastilla por las afueras de la ciudad equipado con un casco y unas muñequeras. Colgada a la espalda, lleva una mochila en la que van metidos dos muñecos: Barbaroso, un oso de peluche armado con un martillo, y Masko, un campeón de lucha libre de cuerpo muy elástico. Pero estos juguetes no son normales y corrientes: ¡tienen vida!

A Axel aún le cuesta creer el gran cambio que ha dado su vida en tan solo unas semanas. Todo comenzó cuando enviaron a sus padres a una misión diplomática y él tuvo que irse a vivir a casa de su tío Andrew, que tiene un taller de reparación de juguetes. Desde el principio, Axel congenió con su vecina Zoe, una chica de su edad. Y cuál no sería su sorpresa cuando ella le contó que, en el pasado, Andrew había sido un inventor de juguetes y que, según se decía, había creado unos muñecos revolucionarios. Lo misterioso del asunto es que Andrew había dejado de inventar juguetes de un día para otro, sin dar ninguna explicación convincente, y que desde entonces solo se dedicaba a repararlos.

Solo cinco días después de mudarse, Axel descubrió que su tío tenía un labora-

torio secreto en el sótano. Por pura casualidad, encontró allí unas muñequeras, que no dudó en ponerse y ¡que le quedaban de maravilla! Fue entonces cuando tuvo lugar el hecho que lo cambió todo. Él no podía ni siquiera imaginarlo, pero las muñequeras estaban dotadas de habilidades especiales y, al ponérselas, dieron vida a un muñeco negro y verde con cuernos y tentáculos llamado Madcap. Este malvado juguete, que el tío Andrew tenía encerrado en una caja, consiguió con engaños que Axel lo liberase. Nada más salir de la caja, miró al chico con sus maliciosos ojos rojos y le exigió que le diera las muñequeras que acababa de encontrar. ¡Axel supo al instante que había cometido un grave error!

Además de las muñequeras, el villano quería encontrar una batería que también había inventado Andrew. Ambos objetos son fuentes de minergía, la esencia vital de los juguetes, con la que Madcap pretende despertar a todos los muñecos del mundo para volverlos malos y así poder tomar el control de la humanidad. Axel se negó rotundamente a ayudarlo y empezó a perseguirlo por toda la casa para volver a encerrarlo en la caja.

Sin darse cuenta, con las muñequeras el muchacho había dado vida a otros seis juguetes que también contenía la caja: los Power Players. Cuando estos juguetes descubrieron que Axel era el culpable de que Madcap estuviera libre, fueron a por él. Al intentar huir, Axel se cayó por la escalera de la casa y, sin querer, juntó los

puños. Y entonces ocurrió lo más extraordinario de todo: ¡las muñequeras activaron otra de sus funciones y lo convirtieron en Acción Axel, una figura de acción!

No tardó en comprobar que, aunque con la transformación se volvía mucho

más pequeño de tamaño, pasaba a tener un cuerpo robótico muy fuerte que llevaba integrados un dron, un escudo y una espada, además de propulsores en los pies.

Después de aclarar el malentendido con los Power Players, Axel pasó a ser el líder del grupo. Por desgracia, ese día Madcap acabó escapando y se hizo con la batería de minergía de Andrew, por lo que ahora puede dar vida a otros juguetes. Pero el chico se ha prometido hacer todo lo posible para entorpecer sus planes diabólicos y enmendar su error de haberlo liberado.

Mientras pedalea a toda velocidad, Axel piensa que todo lo que le ha ocurrido tiene una parte muy positiva: ahora nunca se aburre y, aún más importante, ha encontrado a gran-

des amigos en los Power Players. Además de Barbaroso y Masko, en el equipo también están el Sargento Asalto, Galileo, Lentobot y Bobbie Blobby.

Toda esta doble vida tiene que combinarla con su día a día en la escuela. Asimismo, debe vigilar que su tío no lo descubra, y eso no es del todo fácil. Por suerte, siempre puede contar con la ayuda de su vecina y mejor amiga, Zoe, que es la única persona que sabe de la existencia de los juguetes con vida.

Pero, esta tarde, Axel tiene previsto pasarla como cualquier chico de su edad, y no luchando a escondidas contra pandas de juguetes malvados.

—¡Date prisa, Barbaroso! ¡Llegamos tarde! —exclama.