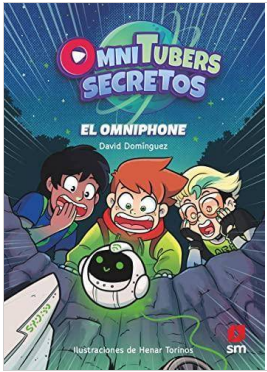


Infantil

Recomendados a partir de 9 a 11 años



El omniphone

David Domínguez.

Año 2023

Aventuras-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

Cuando Sara, Hugo y Adrián descubren los restos de un extraño meteorito, no saben que su vida está a punto de cambiar para siempre. Porque, sin saber muy bien cómo, van a convertirse en omnitubers famosos en todos los universos del espacio-tiempo (¡salvo en la Tierra!). Pero, mientras los tres amigos se lo pasan genial en el Omniverso, hay enemigos que los acechan... y que están dispuestos a hacer cualquier cosa para eliminarlos. Eso sí: los Omnitubers Secretos son tres huesos difíciles de pelar...



El final de Omnitube

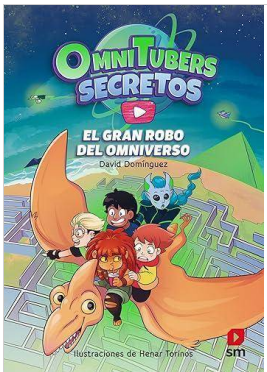
David Domínguez.

Año 2024

Aventuras-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

Sara, Hugo, Adrián y Fiokara vivirán una nueva aventura, esta vez al ser descubiertos en su propio instituto. Alguien desvela el secreto de los omnitubers de la Tierra y estos se ven obligados a viajar por el Omniverso por última vez...



El gran robo del omniverso

David Domínguez.

Año 2023

Aventuras-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

Sara, Hugo, Adrián y Fiokara están deseando disfrutar del premio que han ganado en el concurso de omnitubers: ¡un tour por las mayores maravillas del Omniverso! Pero, cuando su viaje empieza, se dan cuenta de que un criminal misterioso se quiere aprovechar de su fama para cometer grandes robos... Y los problemas de su fama no acaban ahí: uno de los cuatro amigos se está enganchando demasiado a eso de postear videos y está descuidando su vida real.



En la dimensión oscura

David Domínguez.

Año 2024

Aventuras-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

Sara, Hugo, Adrián y Fiokara vivirán una nueva aventura, esta vez adentrándose en la Dimensión Oscura, un lugar fuera de todas las coordenadas, más allá de todos los mapas, de donde nadie ha logrado regresar con vida... ¿Lograrán los Omnitubers Secretos cumplir su objetivo y regresar sanos y salvos a sus casas?



Los Compas y el lobo feroz

Mikecrack.

Año 2025

Fantasia-Libros infantiles.

De 9 a 12 años



El misterio del escape room infinito

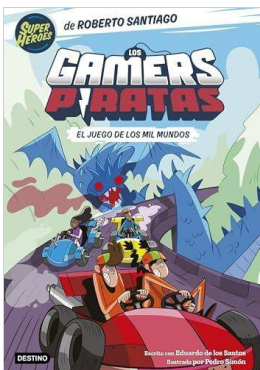
Roberto Santiago.

Año 2025

Misterio-Libros infantiles.

De 9 a 12 años.

El escape room más grande del mundo está en Sevilla la Chica. La cuenta atrás ha comenzado y todo el pueblo participa. Lo que no saben es que hay algo muy importante en juego. ¡Un nuevo reto para los futbolisimos! Y que el destino de todos está en peligro.



El juego de los mil mundos

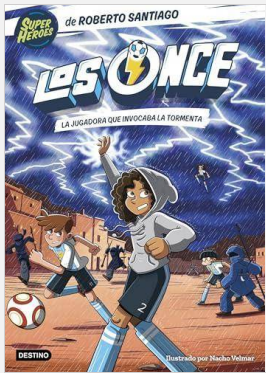
Roberto Santiago

Año 2025

Videojuegos.

Recomendado a partir de 9 años.

Los Gamers Piratas viajan a Andorra para participar en el torneo RAWR, organizado por el legendario gametuber Ruus, basado en el juego Crafting Racing. El ganador obtendrá la gloria y todos los seguidores del Ruus. Sin embargo, todo se complica cuando aparece una antigua enemiga y, aún peor, el juego cobra vida y los niños comienzan a desaparecer. Los Gamers Piratas se enfrentan a un nuevo misterio: ¿Qué hay detrás de todo esto? ¿Será de nuevo La Hermandad? ¿O Pegaso y Delta han encontrado un enemigo aún más siniestro?



La jugadora que invocaba la tormenta

Roberto Santiago.

Año 2025

Superhéroes.

De 9 a 12 años

Los Once acuden a Tarifa para jugar un torneo contra el equipo local, el Santa Catalina, pero el partido se suspende debido a las altas temperaturas. Es entonces cuando los tíos de Jalila, que viven en Tánger, invitan a los amigos de su sobrina a celebrar con ellos la primera noche de Ramadán. La aparición de un misterioso hombre obligará a Los Once a embarcarse en una misión imposible: encontrar el mítico Caldero de Vida y purificar la maldición del sueño eterno antes de que se extienda por todo el planeta. ¡Antes del amanecer!



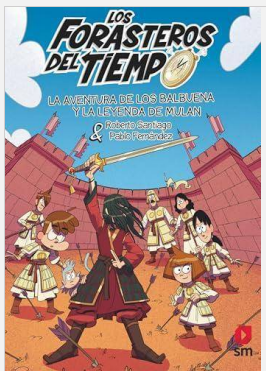
Profe a la fuga

Estíbaliz Burgaleta.

Año 2025

Novelas juveniles

Cuando llega un profe nuevo al cole, no tarda en convertirse en el ídolo de todos los alumnos. Roldán cuenta los mejores chistes, sabe tirarse en paracaídas y ha viajado por todo el mundo viviendo montones de aventuras. ¡Es casi un héroe!



La aventura de los Balbuena y la leyenda de Mulán

Roberto Santiago.

Año 2025

Aventuras-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 10 años (editorial)

Año 103, la Edad de Oro de China. Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. El ejército mongol amenaza el país... y eso podría ser el fin de la emperatriz Wu. ¡Solo los Balbuena y sus vecinas pueden evitarlo! Bueno, y una misteriosa guerrera llamada Mulán que nadie sabe muy bien quién es.



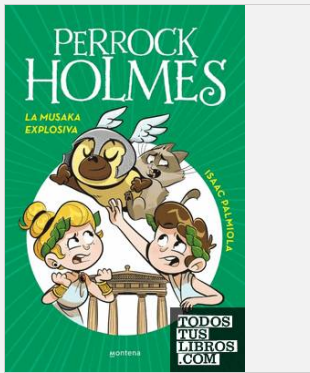
Los abuelos cañeros

Estíbaliz Burgaleta.

Año 2025

Amistad-Libros infantiles.

Cuando Max llega a su nuevo cole, no entiende nada. ¿Por qué el equipo de fútbol no juega en el patio, sino por los pasillos? ¿Y qué hacen los de quinto pintando con los dedos? Y eso no es jugar al balón prisionero: ¡eso es una batalla campal! La culpa de que el cole esté patas arriba es de Hugo, Alexis y Olivia, también conocidos como el club de las malas ideas. No porque sean mala gente, no. Más bien porque, por muy buenas intenciones que tengan, allá donde van, les persigue el desastre. Y mira, precisamente se les acaba de ocurrir un nuevo plan. Y... ¿qué hacen? ¿Por qué miran tan fijamente a Max? Parece que van a necesitar su ayuda en este embrollo. Quiero decir... ¡plan!



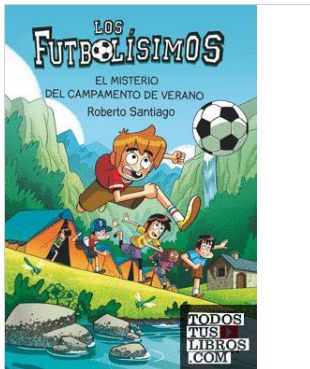
La musaka explosiva

Isaac Palmioli.

Año 2025

Misterio-Libros infantiles.

¡En Grecia hay alerta roja por explosión! La policía necesita la ayuda de Mystery Club de forma urgente: sospechan que alguien está a punto de hacer volar Atenas por los aires. ¡Alguien ha robado un barco cargado con 150 kilos de dinamita! Solo cuentan con un misterioso mensaje oculto: "Siloporca oido"...



El misterio del campamento de verano

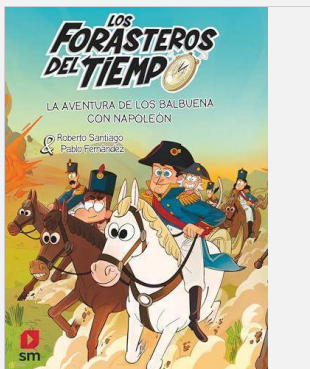
Roberto Santiago.

Año 2025

Misterio-Libros infantiles.

De 9 a 12 años.

El Soto ha sido seleccionado para participar en el mítico campamento El Trebol. Allí convivirán durante cuatro semanas con equipos de otros países, practicarán deportes al aire libre y vivirán aventuras increíbles. O esto es lo que ellos esperan. Cuando llegan allí todo se complica en este lugar lleno de misterios.



La aventura de los Balbuena con Napoleón

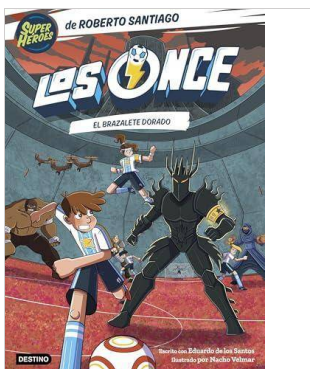
Roberto Santiago.

Año 2025

Aventuras-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 10 años (editorial)

Los Forasteros del Tiempo se enfrentan a su misión más arriesgada: viajar a la batalla más famosa de todos los tiempos, Waterloo. Allí tendrán que impedir la victoria de Napoleón Bonaparte. Si el emperador gana, conquistará el mundo entero, y la historia cambiará para siempre. Un momento, todo el mundo sabe que esa batalla la ganaron los ingleses... ¿qué ha provocado semejante giro? El responsable es Jean Paul, un carismático adolescente, hijo secreto de Napoleón. El chico lidera un grupo de valientes, los Jóvenes Dragones, cuyas hazañas cambiarán el destino de occidente.



El brazalete dorado

Roberto Santiago.

Año 2025

Superhéroes.

De 9 a 12 años.

Los Once regresan a Nakatomi tras ganar un premio fabuloso en un torneo de Tarifa: el legendario brazalete dorado del mismísimo emperador Moctezuma. O una réplica, al menos. En plena celebración reciben la noticia de que un saboteador ha sido atrapado en el interior del reactor de la central nuclear de Nakatomi-París. ¡Y ha pedido hablar con Los Once! ¿Cómo ha logrado colarse ahí? ¿Qué quiere? y, sobre todo, ¿cómo conoce a Los Once? La búsqueda de estas respuestas enviará a nuestros protagonistas a un viaje a través del tiempo. Un viaje al futuro, donde los supervivientes de Nakatomi viven sometidos a un poder oscuro.



Los Compas y el frijolito mágico

Mikecrack.

Año 2025

Fantasia-Libros infantiles.

De 9 a 12 años



¿En serio, Goa?

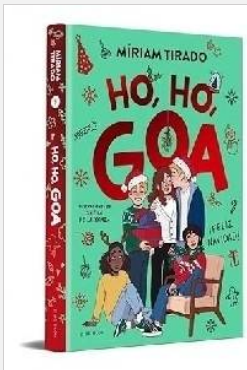
Miriam Tirado.

Año 2025

Adolescentes-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

¡Por fin cumpla trece! Y aunque mola, estoy superremovida. No sé muy bien lo que siento; no tendré el regalo que deseaba, creo que mi madre se está enamorando y, encima, mis amigos están raros... ¿Cómo voy a celebrar algo estando así? Uf..., en serio, ¡yo paso!



Ho, ho, Goa

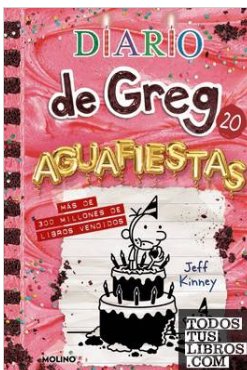
Miriam Tirado.

Año 2025

Adolescentes-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

Ójala fuera Navidad otra vez..., y en especial, la última. Fueron días increíbles y llenos de sorpresa: como que tooda la familia se juntara, Año Nuevo con Ana, aquel beso con Klaus y hablar cada día con él... Solo recordarlo, se me acelera el corazón. ¡Fue la mejor Navidad!



Aguafiestas

Jeff Kinney.

Año 2025

Humor-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

Greg Heffley es alérgico a las sorpresas, sobre todo a las que tienen que ver con su cumpleaños. Y este año su familia le ha preparado una que jamás habría imaginado. Cuando se lanza a planear un fiestón legendario, Greg tiene una sola cosa en mente: hacerse con un cromó de lo más raro que cuesta un auténtico pastizal. El problema es que medio planeta anda tras él y no está nada claro que pueda echarle el guante. ¿Verá Greg cumplidos sus deseos cumpleañoseros? ¿O descubrirá que algunos sueños son más bien pesadillas?



Qué drama, Goa

Miriam Tirado.

Año 2025

Adolescentes-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

¡Por fin están aquí las vacaciones de Semana Santa! La espera ha sido interminable, pero he sobrevivido. Ahora, me esperan unos días de camping con Ana, Klaus, su prima Martina... y, bueno, el resto de nuestras familias, claro. Lo importante es que estos días serán increíbles. Nada podría arruinarlos..., ¿verdad?



Welcome, Goa

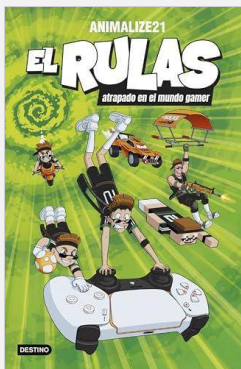
Miriam Tirado.

Año 2025

Adolescentes-Libros infantiles.

Recomendado a partir de 9 años.

¡Por fin nos vamos a Inglaterra! Qué ganas de conocer a Lindsey, pero es la primera vez que voy en avión y ¡me muero de miedo! Además, aunque sigo pensando en Klaus, estoy hecha un lío, porque con Leo todo es tan fácil... Help! Suerte que tengo a Ana. ¡Este viaje será top!



El Rulas atrapado en el mundo gamer

Animalize21

Año 2025

Youtuber

El protagonista, El Rulas, un personaje propenso a los problemas y creado por el influencer Animalize21, se ve envuelto en una nueva aventura cuando recibe una misteriosa videoconsola. Al encender el aparato, El Rulas es inmediatamente absorbido por la pantalla y queda atrapado dentro de un mundo de videojuegos virtual. Su objetivo principal a partir de ese momento es encontrar la manera de escapar y regresar al mundo real.