

image not found or type unknown



El crucigrama de Jacob

A.L. Martin

Fecha de publicación:

05/04/2016

Sello Editorial:

Editorial Planeta

Contacto de prensa

Nombre: Isabel Santos

Teléfono: 91 423 03 33

Email:

isantos@planeta.es

Nombre:

INTERNACIONAL: Patricia Jiménez

Teléfono: 93 492 82 76

Email:

pjimenezl@planeta.es

Nombre: Laura Franch

Teléfono: 91 423 03 03

Email: lfranch@planeta.es

Nombre:

INTERNACIONAL:
Eduardo Martín

Teléfono: 93 492 89 06

Email:

emartines@planeta.es

Nombre: Laura Verdura

Teléfono: 91 423 03 03

Email:

lverdura@planeta.es

Nombre: Fátima Santana

Teléfono: 91 423 03 03

Email:

fsantana@planeta.es

Resolver el enigma se transformará en una gran aventura. Acompaña a los protagonistas en su huida

En la primavera de 1491, el consejo de sabios de la judería de una ciudad del norte de España recibe un mensaje secreto que informa del próximo edicto de expulsión de los judíos, firmado por los Reyes Católicos a instancias del gran inquisidor Torquemada.

Benavides, cabeza del consejo, sabe que eso significa que deben huir lo antes posible, ya que, tras el edicto, sus vidas y propiedades carecerán de valor. Ayudado por su amigo, el maestro de cábala Abravanel, diseñan un plan de huida para toda la comunidad, para el que necesitarán instruir a sus respectivos hijos, Aviraz e Isaac, para que puedan desentrañar los mensajes codificados en la lectura de los libros sagrados.

Solo ellos dos conocerán todos los detalles para evitar peligros si alguno es capturado.

Sin embargo, Aviraz comparte algunas de sus claves y mensajes con Telat, la hermana menor de Isaac, de la que está enamorado. Será la única forma que ella tendrá para encontrarle, ya que el joven no partirá con el resto de la comunidad, su objetivo es mucho más ambicioso: desentrañando los mensajes de su padre, deberá recorrer el camino primitivo del Santo y buscar la piedra de Jacob.

Una novela histórica que esconde un juego

Un juego que se transforma en una novela de aventuras

A.L. Martin