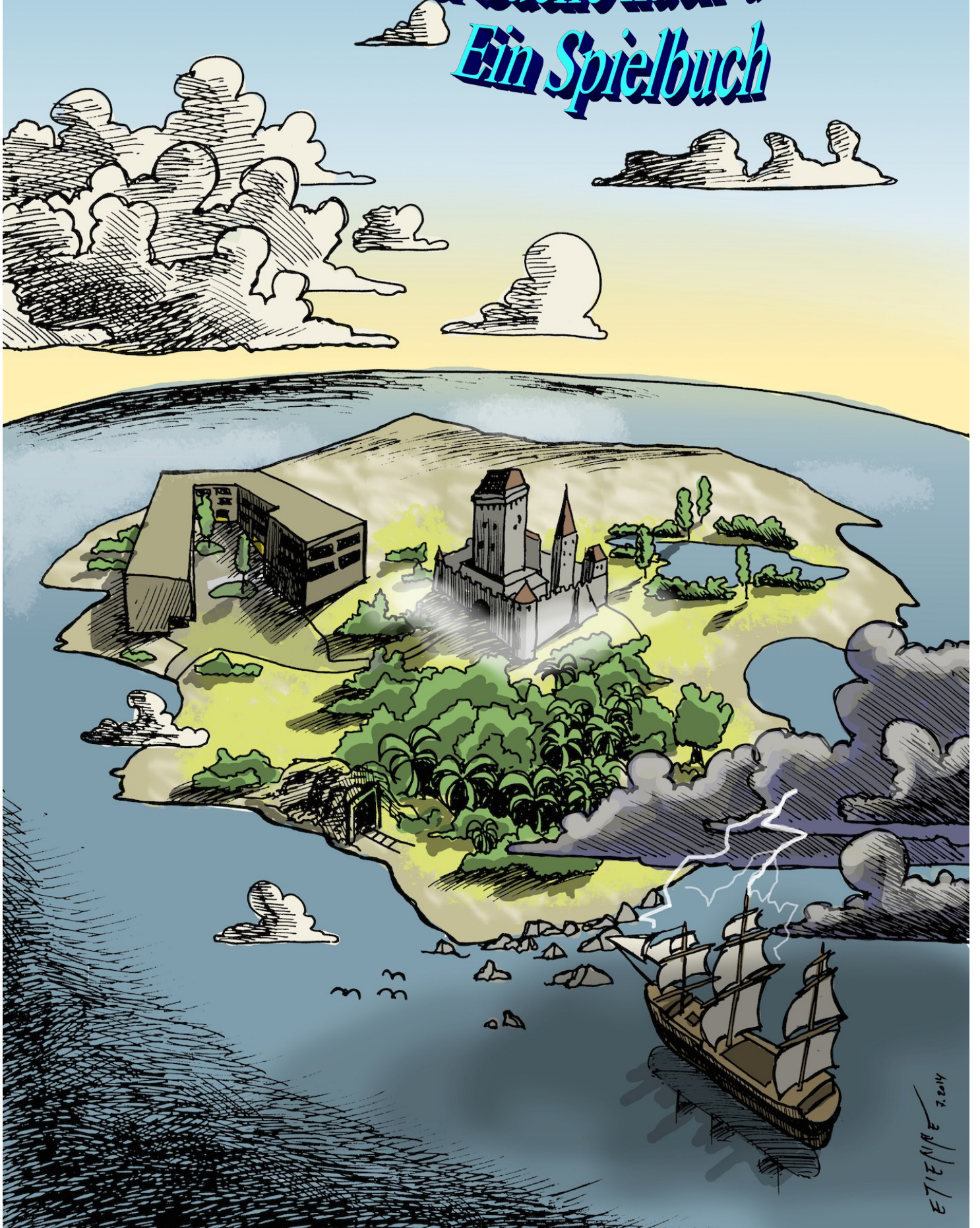


# Auf der Suche nach dem Glück

## Ein Spielbuch



ETIENNE 2014

## Vorwort

Wie kann man die DaF-Schüler dazu bringen, mehr zu schreiben und gleichzeitig ein wenig Spass daran zu finden. Seit langem hatte ich schon die Absicht, ein gemeinsames Buch mit Schülern zu verfassen. Die Frage der Form blieb trotzdem noch offen.

Ein Spielbuch ist ähnlich konzipiert wie ein Videospiele, was unseren heutigen Schülern naheliegt. Eine elektronische Fassung hat auch den Vorteil, nicht mehr blättern zu müssen, sondern über den Link direkt zum entsprechenden Kapitel zu gelangen.

In einer ersten Phase wurden also die verschiedenen Welten im Klassenrahmen entwickelt, was mit 34 Meinungen nicht so einfach ist... Nach dem Skizzieren kam eine Redaktionsphase, in der die Schüler gruppenweise das Geschehen entwickelten. Das Zusammenfügen der Gruppenproduktionen hat leichte Änderungen und Verbesserungen durch den Lehrer verlangt.

Das heutige Produkt kann durchaus noch weiter entwickelt werden. Vielleicht entsteht irgendwann ein Endprodukt.

Wie könnte dieses Spielbuch im Rahmen eines DaF-Unterrichts angewendet werden?

Zuerst könnte die Aufgabe den Schülern gegeben werden, den Fallen auszuweichen und das „Ende“ zu finden. Ein Tipp dazu: der Leser soll ein wenig aufschreiben, welche Kapitel er schon gelesen hat, um schneller zurückzukommen, falls eine schlechte Wahl getroffen wurde...

Dann könnten die Schüler ihren Weg vorstellen und beschreiben. Da das Spielbuch in Du-Form im Präsens verfasst wurde, sollen die Schüler dann die Vergangenheitsform benutzen, um ihr Abenteuer zu erklären.

Es ist auch möglich alle im Text vorkommende unregelmässige Verben aufzuspüren.

Danach könnten die Schüler auch einen Moment ihres Abenteuers auswählen und diesen Moment umfassend beschreiben: Was hören, sehen, riechen, schmecken, fühlen sie?

Schliesslich ist es auch möglich, ein neues Spielbuch zu verfassen.

Nun, wünsche ich Euch allen viel Spass beim Entdecken dieses Spielbuches!

# Auf der Suche nach dem Glück

## Ein Spielbuch

*Willkommen in unserem Spielbuch! In diesem Abenteuer wirst Du wichtige Entscheidungen treffen müssen und selbst Deine Geschichte auswählen...*

*Du wirst verschiedene Objekte entdecken müssen, um Deine Aufgabe zu erfüllen.*

*Bleib geduldig, weil der gefährlichste Weg nicht immer der richtige ist!*

### 1

Du bist ein Händler und lebst im 18. Jahrhundert. Vor ein paar Wochen hast du entschlossen, Europa zu verlassen und auf den grossen Atlantik dein Glück zu finden. Da du reisen magst, bewirbst du dich als Mitreisender. Du hast nun ein Schiff gefunden, um neue Aussenhandel im Westen zu entdecken.

Du bist zur Zeit auf diesem Handelsschiff, das zu einem unbekanntem Ort reist: Das ist aber Abenteuer! Das Schiff hat eine ziemlich grosse Besatzung und du bist ein einfacher Mitreisender. Das Schiff hat zwei grosse Segel und misst 30 Meter lang.

Die Reise verläuft gut, die Sonne strahlt und der Wind bläst regelmässig... Plötzlich kommt ein Matrose zum Kapitän angerannt.

„Ich habe eine schlechte Nachricht!“ sagt er zum Kapitän. „Ich habe den Kompass ins Wasser fallen lassen!!!“

- Was sagst du? Jetzt sind wir verloren.“ Nun dreht sich der Kapitän zu dir und sagt: „Wir müssen eine Lösung finden, um weiter zu fahren.“

Was willst du tun?

- ➔ Willst du den Delphinen folgen, die südlich schwimmen, dann lies weiter bei [012](#),
- ➔ du kannst auch um Hilfe bitten, dann lies weiter bei [023](#),
- ➔ oder du gehst ohne Kompass weiter, dann lies weiter bei [100](#).

### 2

Du getraust dich nicht auf die Insel zu fahren, so fährst du nach links in den Süden.

Einige Zeit danach fährst du weiter auf dem Meer und siehst in der Ferne ein anderes Schiff. Freund oder Gegner? Was machst du?

- ➔ Du nimmst einen Spiegel und benutzt die Sonne, um dem Schiff Hilfe zu erbitten. Lies weiter bei [013](#).
- ➔ Du blickst durch ein Fernglas und bemerkst, dass es ein Piratenschiff ist und du fliehst, indem du rückwärts kommst. Lies weiter bei [144](#).
- ➔ Du blickst durch ein Fernglas und bemerkst, dass es ein Piratenschiff ist und du fliehst immer mehr nach links. Lies weiter bei [024](#).

### 3

Du fängst an, dem Fluss zu folgen und hoffst, dass du den Ausgang finden wirst, weil du seit langer Zeit nichts gegessen hast. Der Weg wird immer matschiger und du kannst fast nicht mehr laufen. Du denkst, dass du zurückkommen sollst aber in diesem Moment fällst du in den Schlamm und bist total eingesteckt. Niemand kann dir helfen und ein paar Stunden später stirbst du vor Erschöpfung. Spielende.

### 4

Nach einer Wanderung auf diesem Gehweg, kommst du in einem Sumpfgebiet an: Es gibt viel Wasser um dir, alles ist feucht... Ein paar Bäume liegen im Wasser, wenn sie nicht mehr unter dem Gewicht der Äste und Moos leiden... Es ist dunkel, die Sonne ist vom dicken Nebel abgedeckt, es stinkt und du hast Angst, weil es viele Geräusche gibt.

Es gibt nun vier Möglichkeiten für dich:

- du folgst dem Quaken der Frösche, dann lies weiter bei [015](#),
- du folgst einem Licht, das du durch die Bäume siehst. Lies weiter bei [026](#),
- du wartest bis jemand dich abholt, dann lies weiter bei [037](#),
- du gehst in den Sumpf spazieren, dann lies weiter bei [125](#).

### 5

Du rennst, weil du Angst hast. Du hörst Lärm, das ist komisch, danach drehst du dich um, es gibt nichts... du gehst also weiter, ohne zu rennen. Unerwartet erscheint aber etwas vor dir und frisst dich auf der Stelle auf! Spielende.

### 6

Nachdem du den kleinen Wanderweg erreicht hast, folgst du ihm. Du kommst vor einem Schuppen an und die Tür ist offen.

- Wenn du hineingehen willst, dann lies weiter bei [017](#).
- Wenn du hier bleiben willst, dann lies weiter bei [089](#).

### 7

Du kommst aus der Mine in einem Eisenbahnwagen heraus, draussen ist das Wetter grossartig und neben dir gibt es einen Wald aber auf der anderen Seite gibt es eine Klippe und du siehst nicht was es unten gibt. Du siehst nur, dass es Felsen auf der Klippe gibt. Die einfachste Lösung ist geradeaus weiterzufahren aber wenn du rauskommst, fährt ein Zug auf dich zu. Es treibt dich zum Unfall... Du kannst:

- Auf die rechte Seite in die Felsen springen. Lies weiter bei [018](#).
- Auf die linke Seite in die Bäume springen. Lies weiter bei [029](#).
- Auf den Zug springen. Lies weiter bei [040](#).

## 8

Falls du den Schlüssel in der Miene gefunden hast, kannst du jetzt in die Schule gehen. Lies weiter bei [019](#).

Falls du den Schlüssel nicht hast, nimmst du den Zug zurück. Lies weiter bei [040](#).

## 9

Du erreichst jetzt das Esszimmer, wo es viele verschiedene Speisen auf einem grossen Tisch gibt. Du hast Hunger.

→ Wenn du einen Moment bleiben willst, um zu essen, dann mach es und genieße das tolle Essen! Dann lies weiter bei [020](#).

→ Wenn du trotzdem weitergehen willst, lies weiter bei [031](#).

## 10

Entlang des Ufers war die Strecke mühsam, weil du die Strasse verlassen musstest. Mit der Zeit fällst du auf einen Fluss, der mit Sand bedeckt ist. Du entscheidest diesem Sandfluss zu folgen. Der Fluss bringt dich bis zum Teich eines Schlossgartens. Du siehst eine mutierende Libelle. Du schwimmst schnell, aber die Libelle fängt dich. Du tauchst in ihrem Nest auf. Es gibt eine Kerze im Nest. Du kannst beschließen, sie mit dir zu nehmen, aber da du nicht vielen Platz hast, sollst du Nahrung hinterlassen, um sie zu nehmen.

Plötzlich zerbricht das Nest und du fällst in den Kamin hinunter, lies weiter bei [086](#).

## 11

Du öffnest die Tür und bemerkst, dass die Löwen von Hunger gestorben sind. Zum Glück! Lies weiter bei [086](#).

## 12

Zwei Stunden später haben dich die Delphine in die Nähe einer Insel geführt. Die Insel ist sehr klein und es gibt nur eine Kokospalme darauf, aber du bist sehr durstig. Du wirst also anhalten, aussteigen, und zur Insel schwimmen, um Kokosmilch zu trinken.

Nachdem du geschwommen bist, stehst du auf dem Strand der Insel und du bemerkst eine Kokosnuss. Du hast also die Auswahl:

→ Du steigst auf den Baum, obwohl er sehr gross ist, dann lies weiter bei [045](#),

→ Du gibst auf und gehst zurück zum Schiff, dann lies weiter bei [023](#).

## 13

Oh, schade! Dein Schiff brennt wegen des Spiegels und der Sonne auf dem Holz... Das ganze Schiff sinkt und du ertrinkst mit der gesamten Besatzung... Spielende.

## 14

Manchmal ist ins Unbekannte zu fahren die beste Lösung. Nach ein paar Stunden Wanderung durch den Wald hast du endlich den Ausgang des Dschungels gefunden. Du bist sehr müde deshalb machst du eine kurze Pause.

Lies weiter bei [168](#).

## 15

Du verstehst, dass die Frösche giftig sind. Um zu überleben, kannst du:

- laufen, dann lies weiter bei [048](#), oder
- auf einen Baum klettern, dann lies weiter bei [059](#).

## 16

Du baust ein Netz, um die Schmetterlinge zu fangen. Du isst einige und dann läufst du weg, bis zu einem kleinen Wasserpunkt. Die einzige Möglichkeit, um die andere Seite des Wassers zu erreichen, ist, das Wasser zu überqueren:

- Du schwimmst, dann lies weiter bei [049](#).
- Du nimmst ein altes Schiff, dann lies weiter bei [060](#).

## 17

Du befindest dich jetzt in der Schlucht einer Miene. Du nimmst ihn mit. Nach ein paar Schritten kommt schon die erste Abzweigung mit drei Wegen.

- Der erste Weg riecht nach geröstetes Essen. Da du seit vielen Stunden nichts gegessen hast, zögerst du hineinzugehen. Lies weiter bei [159](#).
- Aus dem zweiten Weg hörst du ein Säuseln von Musik, du bist sicher neugierig oder ? Lies weiter bei [148](#).
- Der dritte Weg ist gut gebaut und flösst dir Vertrauen ein. Lies weiter bei [028](#).

## 18

Du fällst nicht lange und bist schnell von den Felsen zerrissen. Schade! Spielende.

## 19

Du bist im ersten Flur. Es gibt viele Türen aber schliesslich findest du die Kantine. Du hast grossen Hunger und läufst in die Kantine aber es gibt nur ein Problem: Du hast kein Geld dabei. Um Geld zu finden, kannst du:

- im Erdgeschoss suchen. Wenn du etwas auf diesem Stock nicht findest, kannst du immer noch im ersten Stock suchen. Lies weiter bei [030](#).
- im ersten Stock suchen. Es gibt viele finstere Räume, mit mehreren Menschen darin. Lies weiter bei [041](#).
- im Keller suchen. Das Licht ist ausgegangen, also ist jemand da. Lies weiter bei [052](#).

## 20

Dein Essen war vergiftet! Schade für dich. Spielende.

## 21

Mit einem Baumast trittst du dem Tiger näher an und schlägst ihn mit einem Schlag um. Der Tiger bleibt ohnmächtig liegen. Schnell nimmst du dein Sackmesser und zerschneidest den Pelz des Tigers. Damit fertigst du dir einen schönen warmen Pelzmantel als Trophäe an. Leider springt ein Vertreter des WWF aus dem Wald und halten dich fest. Sie fesseln dich und sperren dich ein. Dein Fehler ist unverzeihlich und nach einem kurzen Prozess, wirst du gehängt und stirbst auf der Stelle. Spielende.

## 22

Sobald du die Tür öffnest, wirst du direkt von dem Nashorn gegen die Wand zerdrückt und du stirbst auf der Stelle. Spielende.

## 23

Auf dem Schiff siehst du einen Astrologen, der auch mitreist. Du erkennst ihn an seiner komischen Bekleidung: er trägt ein langes blaues Kleid und schaut ständig in den Himmel durch seine dicke Brille hinauf. Ab und zu öffnet er seinen Reisekoffer und zieht sehr ungewöhnliche Instrumente heraus. Du gehst zu ihm und fragst:

„Entschuldigung, können Sie uns bitte helfen?“

- Ja? Wie kann ich Ihnen helfen?

- Wir haben ein Problem. Ein Matrose hat den Kompass verloren. Vielleicht können Sie uns mit Ihrem Talent helfen...

- Ja, natürlich biete ich Euch meine Hilfe!“

Der Astrologe ist also einverstanden und schlägt dir vor, als allererstes einen Tee zu trinken. Zwei Stunden später, nachdem er einen Tee getrunken hat, tritt er aus der Kabine und schaut in den Himmel. Aber der Himmel ist mit Wolken dicht bedeckt und kann also nicht mehr helfen! Schade. Lies weiter bei [034](#).

## 24

Obwohl du so schnell wie möglich fliehst, holt dich das Piratenschiff ein. Es kommt immer näher an. Du bekommst Angst und springst ins Rettungsschiff und lässt den Piraten dein Schiff zurück. Lies weiter bei [057](#).

## 25

Leider waren die Beeren giftig. Du bekommst Kopfschmerzen und Blut fließt aus deiner Nase. Nach ein paar Minuten stirbst du alleine im Wald. Schade ! Spielende...

## 26

Du wanderst eine Stunde lang geradeaus in die Richtung des Lichtes. Der Weg ist kompliziert, weil deine Füße nass werden und deine Schuhe im Sumpf schwer werden. Schliesslich gelangst du an das Licht an. Du erreichst die kleine Hütte aus Holz, wo du das Licht vorhin gesehen hattest. Du hoffst, dass sich jemand drin befindet, um dir zu

helfen. Durch das Fenster siehst du einen Tisch, zwei Stühle und ein Feuer im Kamin, das schön und stark brennt. Man hört komische Geräusche und

→ du bleibst, weil du kalt hast. Lies weiter bei [081](#),

→ du gehst wieder weg, dann lies weiter bei [092](#).

## 27

Du siehst Saft entlang des Baumes fließen. Du gehst vor aber du stolperst, du hast keine Kraft mehr, du fällst wieder, du kriechst und du erreichst endlich den Saft, du trinkst einen Tropfen aber leider vergiftet er dich. So stirbst du mit Magenschmerzen. Spielende.

## 28

Das Arbeiterlager ist nicht weit. Ein paar Meter später siehst du das Lagerfeuer. Wirst du hier Leute treffen? Du bist neugierig! Schade es gibt niemand! Aber warum dieses Feuer? Weiter hörst du schrille Lärme.

→ Möchtest du endlich mit jemandem reden? Lies weiter bei [039](#).

→ Möchtest du eine Abkürzung nehmen? Geh direkt recht und lies weiter bei [072](#).

## 29

Du fällst in den Wald und springst auf die Bäume. Du hast viel Glück, die Bäume retten dich und du kannst ohne schlimme Wunden deinen Weg weitergehen. Plötzlich siehst du einen Fluss und zwei Wege vor dir. Du musst jetzt auswählen, welchen Weg du nimmst.

→ In den Fluss springen. Lies weiter bei [073](#).

→ Den breiten Weg nehmen. Lies weiter bei [062](#).

→ Den schmalen Weg nehmen. Lies weiter bei [051](#).

## 30

Du triffst eine blonde Frau, die einen Kaffee in der linken Hand hat, in der rechten Hand trägt sie eine bunte Tasche.

→ Sie scheint nicht sehr gefährlich zu sein. Du probierst Geld von ihrer Tasche zu stehlen. Lies weiter bei [063](#).

→ Ihre Kleider sind komisch. Du könntest ein Kompliment über ihre Bekleidung machen. Lies weiter bei [074](#).

## 31

Du kommst wieder in einen dunklen Raum an. Überall stehen Fläschchen aus verschiedenen Farben. Du siehst Spinnen und andere schöne Insekten. An der Decke hängen Spinnennetze und der Staub liegt überall. Du hörst eine hässliche fürchterliche Stimme. Du siehst einen Schatten und entdeckst, dass es sich um eine Hexe handelt. Hast du ein Schwert mit dir, um sie zu töten?

→ Wenn nicht, fliehe und lies weiter bei [173](#).

→ Wenn ja, töte sie und lies weiter bei [097](#).



## 32

Du wirfst Fleisch dem Tiger zu und der Tiger hat das ganze Fleisch gegessen, das du hattest. Aber er lässt zu, dass du auf seinen Rücken steigst. Er springt über eine zerbrochene Brücke und erreicht das Schloss. Der Tiger stellt dich auf den Boden und geht schnell wieder weg, bevor du Zeit hast, dich bei ihm zu bedanken. Nun stehst du am Eingang des Schlosses und trittst hinein. Vor dir stehen mehrere Möglichkeiten:

- Wenn du in den dunklen schrecklichen Korridor gehen möchtest, lies weiter bei [043](#).
- Wenn du die Treppe hochgehen willst, lies weiter bei [054](#).
- Wenn du lieber auf die alte Leiter kletterst, dann lies weiter bei [065](#).

## 33

Der Magier sagt dir: „Prima! Ich bin stolz auf dich und gebe dir jetzt eine Hacke. Sei vorsichtig, du wirst sie wahrscheinlich gebrauchen können. Lass mich jetzt ruhig und geh zurück!“ Du verzeihst dich und setzt deinen Weg weiter fort. Lies weiter bei [082](#).

## 34

Du willst aber nicht aufgeben und sprichst mit dem Kapitän:

„Ich glaube, dass wir trotzdem weiterreisen sollen, aber ohne Kompass, und zwar unserer Nase nach. Ich habe nämlich keinen Ersatz ausleihen können.

- Gut, antwortet der Kapitän, dann los! Unsere Schicksale sind nun dem Zufall gebunden!“

Trotz aller Versuche bleibt das Schiff in der Nähe der Insel und scheint blockiert zu sein, wie verzaubert. Du wusstest nämlich nicht, dass der Astrologe ein wenig Zauberer war und hier bleiben wollte. Deswegen musst du auf dem Schiff bis zum Ende deines Lebens bleiben. Wie geht's weiter?

- Du kannst hier bleiben und mit dem Astrologe bis zum Ende deines Lebens Schach spielen und Wasser aus der Kokosmilch trinken, dann lies weiter bei [095](#).
- Du entscheidest alleine weiterzufahren, indem du ein Rettungsboot auf dem Schiff nimmst und weit weg ruderst, dann lies weiter bei [057](#).

## 35

Du ruderst in Richtung Insel und kommst gesund und gut auf den Strand an. Jetzt darfst du die Insel entdecken... Viel Glück!

Der Strand ist breit und du siehst nichts ausser Sand nach links oder rechts. Da du Holz brauchst, entscheidest du in den Dschungel hinter dem Sandstrand zu gehen. Lies weiter bei [079](#).

## 36

Als du auf den Baum geklettert bist, siehst und hörst du den Gorilla nicht mehr. Du bleibst auf dem Baum einen Moment, um dich eine Weile auszuruhen. Du hörst den Lärm eines Flusses. Du gehst auf den Boden und denkst, dass du dich im Fluss waschen könntest. Lies weiter bei [167](#).

## 37

Du hast keine Lust mehr zu warten und machst ein Feuer, um viel Rauch zu machen. Ein Phantom nähert sich langsam, um zu sehen was los ist. Du möchtest fliehen. Es gibt drei Wege.

- Du gehst bis zum Boot, der auf dem Sumpf liegt. Lies weiter bei [070](#).
- Du kletterst auf einen Baum. Lies weiter bei [059](#).
- Du probierst, um dem Sumpf herumzugehen. Lies weiter bei [103](#).

## 38

Du bist müde und du schläfst auf einem Blatthaufen. Du träumst schön und süß, aber ein lauter Lärm weckt dich auf. Das ist ein Krokodil, du bist zu langsam also beisst er deine Beinen ab. Ohne Ausweichmöglichkeit stirbst du auf der Stelle... Spielende.

## 39

"Wer wagt sich in mein Revier zu kommen? Ich bin genervt, weil ich noch hungrig bin. Hast du mein Croissant von der Kantine mitgebracht?" Die Stimme ist fürchterlich.

- Wenn du es hast und es geben kannst, dann lies weiter bei [061](#).
- Sonst musst du zurückkommen und lies weiter bei [017](#).
- Möchtest nicht zurück gehen? Dann lies weiter bei [050](#).

## 40

Ohne grosse Mühe und dank der langsamen Fahrt kannst du auf den Zug springen. Der Zug führt dich leider zurück in die Mine. Lies weiter bei [116](#).

## 41

Du bist im Flur auf dem ersten Stockwerk. Es gibt fast nur Türen. Du kannst:

- aufs Klo gehen. Du kannst Wasser trinken und vielleicht gibt es eine oder zwei Personen, die dir Geld geben können. Lies weiter bei [085](#).
- an der ersten Tür klopfen und ins Klassenzimmer eintreten. Lies weiter bei [096](#).

## 42

Du hast jetzt die Auswahl zwischen zwei Wegen.

- Wenn du denjenigen auf der rechten Seite auswählst, lies weiter bei [031](#).
- Wenn du entscheidest, den linken zu nehmen, lies weiter bei [053](#).

## 43

Während du vorsichtig zum Korridor gehst, öffnet sich eine Fallgrube unter deinen Füßen und du fällst in den Raum hinunter. Lies weiter bei [151](#).

## 44

Nachdem du die Tür hinter dir geschlossen hast, trittst du sorgfältig und ruhig auf der Fusspitze, um das schlafende Tier nicht zu wecken. Das Krokodil hat dich aber schon gehört und es kommt dir entgegen. Was sollst du jetzt tun? Vielleicht mit einem Bambusstück...

- Wenn du eine Bambuspflanze hast, dann lies weiter bei [055](#).
- Wenn du keine Bambuspflanze hast, dann lies weiter bei [066](#).

## 45

Du versuchst auf die Kokospalme zu klettern. Du versuchst es vergeblich mehrmals und bemerkst, dass dir sehr heiss wird. Du schwitzt immer mehr und ziehst dich aus. Schliesslich am dreizehnten Versuch findest du den Weg, um auf den Baum zu kommen. Sobald du ein paar Meter hinaufgekommen bist, siehst du eine Kokosnuss neben dir fallen... Du lässt dich sorgfältig hinunterfallen. Auf dem Boden ist die Kokosnuss offen. Zum Glück! Du kannst endlich was trinken. Was machst du nun?

- Du trinkst das Wasser aus der Kokosnuss, dann liess weiter bei [095](#).
- Du hast ein komisches Gefühl und verzichtest auf dieses gute Wasser und gehst zurück zum Schiff, dann lies weiter bei [023](#).

## 46

Nach ein paar Tage stellst du dir die Frage was passiert. Die Besatzung kommt nicht mehr zurück und du langweilst dich auf diesem Schiff.

- Du entscheidest, das Rettungsboot zu nehmen, und ruderst auf die Insel zu, dann lies weiter bei [035](#).
- Du bleibst trotzdem auf dem Schiff und spielst Karten mit der Besatzung. Lies weiter bei [068](#).
- Du entscheidest, das Rettungsboot zu nehmen, und ruderst weit weg in Richtung des Meeres und hoffst dich selbst zu retten. Dann lies weiter bei [057](#).

## 47

Du schläfst auf dem Boden. Der Platz ist angenehm und du schläfst fast. Während dem Einschlafen und kurz vor einem tiefen Schlaf, wenn du schon so wohl fühlst, da nähert sich immer mehr eine Schlange, die auf dem Boden leise schleicht. Ohne dass du es bemerkst, beisst sie dich in den Arm mit ihrem Gift. Im Schlaf stirbst du ein paar Stunden danach. Spielende...

## 48

Du bist lange gerannt und, da du wieder Luft einnehmen musst, bleibst du lange stehen, um etwas zu trinken. Die Frösche haben dich überholt und du wirst tödlich gebissen. Leider stirbst du sehr schnell auf der Stelle. Spielende.

## 49

Du gehst schnell zu Fuss ins Wasser aber das Wasser ist eisig kalt. Du hast leider keine andere Wahl zu nehmen. Nach einigen Minuten schwimmen hörst du eine kleine sanfte Melodie: du bist verzaubert. Du fühlst etwas dein Bein fangen, diese Kreatur ziehst du unter dem Wasser. Trotz der Angst kannst du nicht mehr bewegen und siehst alles positiv, als wärest du betäubt. Du spürst deine Schmerzen nicht mehr und ertrinkst langsam und ruhig. Diese Kreatur war ein Meerjungfrau. Spielende.

## 50

Nun spricht die fürchterliche Stimme weiter: „Mmmh, es riecht nach frischem Fleisch, du wirst mir gefallen! Nun fresse ich dich in einem Biss auf.“

In der Schlucht der tiefen Miene tönen deine Knochen, die vom Zyklopen mit den Zähnen gebrochen werden. Spielende.

## 51

Auf dem schmalen Weg wanderst du ruhig, bis du auf ein Tier stösst: Ein Nilpferd sperrt dir den Weg ab. Obwohl du still bleibst, greift dich das Nilpferd an und du spickst zurück in das Gebüsch. Lies weiter bei [029](#).

## 52

Der Keller war nicht ganz ausgebaut... Du fällst in ein Loch. Eine Katze entdeckt dich am nächsten Morgen auf dem Boden erschlagen. Spielende.

## 53

Du kommst ins Königszimmer an. Neben der Wand steht ein grosses Bett mit Baldachin, vor dem Fenster steht ein grosser Schreibtisch mit vielen Blättern. Da jemand daran arbeitet und konzentriert liest, gehst du ganz leise auf den Fusszähen vorwärts. Du siehst eine Tür vor dir, du nimmst sie und kommst wieder in einem kleinen Raum mit zwei Toren an. Das eine Tor ist aus Holz, und das andere aus Stein. Welches willst du nehmen?

→ Wenn du das Holztor nimmst, dann lies weiter bei [064](#).

→ Wenn du das Steintor auswählst, dann lies weiter bei [075](#).

## 54

Du läufst lange auf die Treppe hoch. Die Treppe scheint unendlich zu sein. Aber wenn du hinter dir schaut, bist du nicht vorgerückt. Du kannst nicht mehr aufhören zu laufen. Du bist verpflichtet, bis zu deinem Tod pausenlos zu laufen. Viel Spass! Spielende.

## 55

Dank deiner Bambuspflanze blockierst du das Kiefer des Krokodils und es bleibt mit diesem offenen Mund bis zum Ende seines Lebens. Ohne Gefahr darfst du nun deinen Weg fortsetzen. Lies weiter bei [031](#).

## 56

Nach einigen Stunden Schifffahrt wird die Besatzung des Schiffes total hungrig. Keine Mitreisende hatten Lebensmittel mehr und plötzlich hat ein Seemann die Idee, eine Angelrute mitzubringen um zu fischen.

Die Angelrute hängt im Wasser und alle verzweifeln mit der Zeit etwas zu fangen. Plötzlich spürst du, dass etwas am Angelhacken beisst und ziemlich stark daran zieht.

- ➔ Die ganze Besatzung versucht zusammen den grossen Fisch zu fangen und zieht an der Angelrute. Lies weiter bei [067](#).
- ➔ Der Fisch scheint zu stark zu sein und es ist besser darauf zu verzichten und die Angel abzuschneiden. Lies weiter bei [078](#).

## 57

Allein auf dem Rettungsboot ruderst du so schnell und so viel du kannst. Mit der Zeit fühlst du deine Arme nicht mehr. Vor Angst und Furcht ruderst du trotzdem noch zwei Tage und zwei Nächte lang. Ohne Kraft, ohne Lebensmittel und natürlich ohne etwas zu trinken, stirbst du ganz alleine durch starken Schmerzen auf dem Meer. Niemand wird dich finden und deine Familie wird auf deinem Grabmal schreiben: „Zu früh wegen langer und vergeblicher Suche gegangen“... Spielende.

## 58

Nach einer Weile fühlst du dich müde und du bedauerst, dass du nichts zum Essen gefunden hast. Wasser gibt es auch nicht in der Nähe trotz all dieser grünen Pflanzen. Wenn du aus einer Kurve auf dem Dschungelweg rauskommst, siehst du rechts ein Licht zwischen den Bäumen und links in der Ferne eine grosse Eiche. Was machst du?

- ➔ Du denkst, dass das Licht dich aus dem Wald führt und du rennst dorthin, lies weiter bei [113](#).
- ➔ Du willst zur Eiche gehen, weil du dort beim Klettern vielleicht den Ausgang finden wirst, lies weiter bei [123](#).

## 59

Nachdem du über Lianen gesprungen bist, nährst du dich immer mehr an einem Licht. Lies weiter bei [026](#).

## 60

Du hast es gelungen, das Wasser zu überqueren. Du siehst endlich das Ende des Sumpfes aber du fühlst etwas komisches in deinem Körper, dir ist komisch, deine Beine zittern, du machst einen Schritt und dann gehst du hinunter auf den Boden. Der Gift der Bluteigel der Dreieckhöhle erreicht deine lebenswichtigen Organe. Du stirbst, das ist wirklich das Ende... Spielende.

## 61

„Ich gebe dir eine Hacke, die dir nützlich sein könnte. Du kannst auch die Fackel nehmen, falls du es brauchen könntest.“ Jetzt lies weiter bei [072](#).

## 62

Auf dem breiten Weg läufst du sehr schnell und bist zufrieden so schnell vorwärts zu kommen. Auf einer Lichtung entdeckst du einen magischen Brunnen, im Wasser kann man Pailletten sehen. Du läufst jetzt schon seit langer Zeit und du hast grossen Durst. Du kannst:

- das Wasser von der Quelle neben dem Brunnen trinken. Lies weiter bei [084](#).
- das Wasser aus dem Brunnen vom Becken trinken. Lies weiter bei [095](#).
- nichts trinken. Lies weiter bei [084](#).

## 63

Sobald du versuchst, die Tasche zu stehlen, hat die feste Frau Angst und wirft dir ihr Kaffee ins Gesicht. Das Getränk war so heiss, dass es dich verbrannt hat und du wirst sofort verzaubert und weggerissen. Lies weiter bei [004](#).

## 64

Hinter der Tür erreichst du wieder ein neues Zimmer. Das ist aber ein Labyrinth und du hast sehr wenig Leute gekreuzt! Du bist in einem Zimmer, das total durcheinander ist. Achtung es gibt Glasscherben auf dem Boden, du könntest dich schneiden und verletzen! Vorsichtig springst du von einem Fuss auf den anderen und erreichst schliesslich das andere Ende des Raumes. Hier gibt es eine Tür. Um zu entdecken was hinter dieser neuen Tür gibt, lies weiter bei [151](#).

## 65

Trotz des schlechten Zustandes der alten Leiter kommst du in den Saal obenauf an. Du bemerkst eine Kerze, aber du zögerst, sie zu nehmen, weil sie einen seltsamen Lichtschein hat. Aber du kannst sie zu fassen, obwohl du es möchtest. In der Mitte des Zimmers findest du auch eine Platte, über die geschrieben ist „Vereinfachen“ :

$\frac{b^2x^2+b^2}{1+x^2+b+bx^2}$  Vor dir gibt es aber drei Türen, auf denen eine Lösung steht. Wähle die richtige aus...

- Auf der ersten Tür steht „  $\frac{b^2x^2+b^2}{1+x^2+b+bx^2}$  “, dann lies weiter bei [076](#).
- Auf zweiter Tür steht „3“, dann lies weiter bei [087](#).
- Auf der dritten Tür steht „Keine Ahnung“, lies weiter bei [086](#).

## 66

Du musst nun so schnell wie möglich wieder hinauskommen und zurück zur Schule laufen. Du versuchst den Weg wieder zu finden und verirrst dich mehrmals. Beim letzten Versuch hast du den Ort gefunden und erreichst die richtige Stelle. Lies weiter bei [131](#).

## 67

Alle helfen mit, die Angelrute zu halten und zu ziehen. Jeder hofft auf eine grosse Mahlzeit. Aber der Fisch ist stärker, da es sich um ein Walfisch handelt und er zieht die ganze Besatzung in die Tiefe des Ozeans. Du ertrinkst nun mit der Angelrute in der Hand... Spielende.

## 68

Die Tage vergehen und eines Tages siehst du in der Ferne ein Schiff: Freund oder Gegner? Mit dem Fernrohr bemerkst du, dass es sich um ein Piratenschiff handelt... Da dein Schiff auf den Korallen blockiert ist, hast du wenig Auswahlen:

- Du nimmst das Rettungsboot und ruderst in Richtung Meer. Dann lies weiter bei [057](#).
- Du nimmst einen Spiegel und versuchst mit der Sonne zu spielen, um die Piraten zu blenden, damit sie auf die Koralle fahren. Dann lies weiter bei [013](#).

## 69

Du entscheidest dich dafür, das Tier zu bekämpfen. Leider war das Tier zu stark. Wenn du versuchst, ihn mit deiner Axt zu enthaupten, reißt der Gorilla deinen Magen aus. Du verlierst viel Blut und stirbst nach ein paar Minuten. Spielende...

## 70

Das Boot ist sehr alt und leider wird es durch dein Gewicht sofort kentern. Obwohl du schwimmen kannst, kommen Piranhas dir entgegen und fressen dich auf. Ohne Kraft wirst du das erwartete Abendmahl dieser Tiere. Spielende.

## 71

Du hast dich entschlossen, diesen Wanderweg mitten in den Feldern zu nehmen. Gute Wahl! Du wanderst ruhig und fröhlich auf der Suche nach dem nächsten Objekt. Du fühlst dich leicht und tapfer und beginnst zu laufen und singen.

Je mehr du deinem Weg folgst, desto enger umrahmt sich die Landschaft. Mit der Zeit befindest du dich in einem engen Tal und du hörst das Echo deiner Schritte. Du kommst immer langsamer und vorsichtiger vorwärts. Lies weiter bei [082](#).

## 72

Du gehst in einem langen dunklen Gang weiter und siehst deine Füße nicht mehr. Du kannst einige Steinschläge hören. Plötzlich berührt deine Hand viele grosse Steine, die den Weg absperren.

- Wenn du auf der Insel eine Hacke schon gefunden hast, bohr es durch und lies weiter bei [083](#).
- Wenn du nur deine Hände hast, geh zurück und lies weiter bei [028](#).

## 73

Nun schwimmst du im Fluss. Du kannst

- weiter schwimmen, die Wassertemperatur ist sehr angenehm. Warum nicht baden

bleiben? Lies weiter bei [117](#).

→ Ans Ufer schwimmen. Lies weiter bei [106](#).

## 74

Du bist die erste Person, die ihren hässlichen Stil mag, deswegen gibt sie dir 5 Franken. Lies weiter bei [107](#).

## 75

Leider ist für dich das Tor viel zu schwer. Du brauchst mehr Gemüse zu essen, um dieses Tor zu öffnen! Die einzige Lösung ist den Zauberspruch zu sagen. Kennst du ihn? Nein? Dann musst du also das andere Tor benutzen. Lies weiter bei [053](#).

## 76

Du trittst ins erste Zimmer hinein. Die Tür schließt sich wieder zu und du erstickt auf der Stelle, weil die Luft verschwindet. Es war nicht die richtige Antwort... Spielende.

## 77

Du wanderst nun mit allen Objekten auf dem Rücken und hältst ab und zu an, um ein wenig Beeren entlang des Weges zu essen. An einer Kreuzung vor einem Strohhäuschen sitzt ein Mann, der sitzend ein paar Insekten grilliert. Er spricht dich nun an:

„Guten Tag, ich heiße Mamadu. Es interessiert mich nicht, wie man dich nennt. Aer magst du Bananen?“

Wie willst du reagieren?

→ Antwortest du „Ja“, dann lies weiter bei [088](#).

→ Antwortest du „Nein“, dann lies weiter bei [099](#).

## 78

Obwohl die ganze Besatzung hungrig ist, hast du die richtige Wahl getroffen. Du siehst nämlich den Rücken eines Walfisches vor dem Schiff mit deiner Angel vorbei schwimmen... Nun bleibst du verhungert aber lebendig und das Schiff fährt weiter auf dem breiten Meer. Lies weiter bei [144](#).

## 79

Du kommst in einen dichten und feuchten Dschungel an. Es ist schwierig sich zu bewegen, aber glücklicherweise hast du daran gedacht, eine Axt mitzunehmen. Du trittst immer tiefer in den Wald hinein und stößt auf eine Kreuzung an. Im Osten hörst du seltsame Geräusche. Im Norden hast du das Gefühl, einen Fluss zu hören und im Westen siehst du eine Lichtung.

→ Wenn du nach Norden gehen willst, dann lies weiter bei [101](#).

→ Wenn du nach Osten gehen willst, dann lies weiter bei [112](#).

→ Wenn du nach Westen gehen willst, dann lies weiter bei [090](#).



## 80

Die Pilze haben gut geschmeckt und du fühlst dich ganz erholt. Danach gehst du wieder tiefer in den Dschungel. Es ist immer wärmer und dunkler. Plötzlich siehst du im weiten eine grosse Eiche und du bewegst dich dorthin. Lies weiter bei [123](#).

## 81

Du spürst Hitze an dir ankommen, du tretest zur Tür. Du greifst den Türgriff und öffnest die Tür. Du bist vor einem gigantischen Feuer entsetzt. Mit der offenen Tür kommt das Feuer hinaus und steckt dich an. Deine Kleider beginnen zu brennen. Vor Schreck läufst du weg und schreist du. Du rollst dich auf dem Boden in den nassen Sumpf, aber das Feuer brennt dich über dem ganzen Körper. Schliesslich stirbst du. Spielende.

## 82

Plötzlich befindest du dich vor einem alten Holztor in einem Berg. Du kannst gar nicht sehen, was passiert ist, aber vielleicht hast du Lust, Abenteuer zu erleben !

- Wenn du in Sicherheit den Berg entlanggehen willst, dann lies weiter bei [093](#).
- Wenn du die Tür öffnen willst, dann lies weiter bei [126](#).
- Weiter links gibt es einen kleinen Weg, aber du weisst nicht, was geschehen wird. Lies weiter bei [006](#) um zu sehen.

## 83

Du fällst in einer Höhle, Augen in Auge mit einem grossen Steinzyklop. Was für ein Monster, das deinem schlimmsten Alptraum gleicht! Möchtest du zurücklaufen? Zu spät, du musst kämpfen. Das einsame Auge öffnet sich, aus dem Zorn blitzt.

- Wenn du ihn mit deiner Hacke schlägst, dann lies weiter bei [160](#).
- Wenn du zwischen seine Beine läufst und ihn fallen machst, lies weiter bei [149](#).
- Wenn du hier stehen bleibst und wartest, bis er den Kampf beginnt, lies weiter bei [138](#).

## 84

Du fährst deinen Weg weiter. Wenn du das Wasser getrunken hast, bist du jetzt unsichtbar. Du kannst

- den Weg nehmen, der durch die wilden Felder führt. Lies weiter bei [128](#).
- den anderen Weg nehmen, der zur Schule führt. Lies weiter bei [161](#).

## 85

Du hörst wie der Hausabwart die Tür abschliesst und nun bist du eingesperrt. Es gibt kein Fenster und die Lüftung ist ausgeschaltet, du erstickst in diesem Raum, ohne dass man deine Leiche je finden wird. Spielende.

## 86

Du bist jetzt in einem dunklen Zimmer, du siehst nichts! Wie willst du nun vorwärts gehen und sehen was um dir steht? Du kannst die Kerze benutzen, die du mitgenommen hast.

- Wenn du keine Kerze hast, lies weiter bei [173](#).
- Wenn du eine Kerze hast, lies weiter bei [108](#).

## 87

Du trittst ins zweite Zimmer hinein und du fällst in ein Loch mit Lanzen. Leider war es nicht die richtige Antwort... Spielende.

## 88

Auch wenn du gelogen hättest, ist Mamadu zufrieden und führt dich bis zu einer Höhle. Lies weiter bei [110](#).

## 89

Du hast entschlossen hier zu bleiben. Wahrscheinlich ist es, weil die Gegend so schön ist und du dich nicht getraust in den Schuppen hineinzugehen. Du bist weise und vorsichtig aber du wirst nie mehr nach Hause zurückkommen. Es ist warm hier und du wirst hier als Nahrung für die Geier, die schon weit oben über dir fliegen und warten, bis du verdurstest. Spielende.

## 90

Endlich hast du die Lichtung erreicht, es hat länger gedauert als du es dir gedacht hattest, weil der Weg mit Ästen überfallen war. Aber hier ist es ruhig und gemütlich. Du siehst um dich herum und entdeckst eine Brücke. Du hast aber mehrere Möglichkeiten:

- Du entscheidest, die Brücke zu überqueren, dann lies weiter bei [134](#).
- Du bist müde von der langen Reise und du möchtest dich ausruhen, lies weiter bei [156](#).
- Du findest unnütz dich zu erholen, dann gehst du weiter in den dichten Wald hinein. Dann lies weiter bei [058](#).

## 91

Du kommst ein bisschen zurück, um einen besseren Weg zu finden aber plötzlich ist ein Jaguar vor dir und du bist total erschrocken. Du probierst zurückzurennen aber das Tier ist viel schneller. Es springt auf dich mit Gewalt und tötet dich. Spielende.

## 92

Jetzt bist du draussen und siehst du einen komischen Mann mit einem scharfen Beil. Du gerätst in Panik. Zwei Ideen kommen dir in Sinn:

- du versuchst zu fliehen, dann lies weiter bei [114](#),
- du rennst in das Haus hinein, dann lies weiter bei [081](#).

## 93

Du gehst also dem Berg entlang und steigst aus dem Tal hinaus. Vor dir sitzt ein grosser Magier in einem blauen Kleid unter einem Baum.

- Willst du mit ihm reden, dann lies weiter bei [104](#).
- Willst du weitergehen, dann lies weiter bei [137](#).

## 94

Er ist stärker als du, pass auf! Komm wieder zurück und lies weiter bei [083](#).

## 95

Du stirbst ... das Wasser war vergiftet. Spielende.

## 96

Als du hereinkommst, siehst du ein ganz staubiges Klassenzimmer mit einer braunen Tasche, die auf dem Boden liegt. Du kannst

- die Tasche öffnen. Lies weiter bei [118](#).
- nichts machen und zurückgehen, schnell aus diesem staubigen Raum raus! Lies weiter bei [041](#).

## 97

Du hast die Hexe getötet und du kommst in einen Raum, wo es viele Bilder gibt. Du gehst weiter und siehst, dass sie lebendig sind! Die linke Figur des Bildes sagt dir, dass du den Weg rechts nehmen sollst und die andere rechts schlägt dir vor den linken zu nehmen. Wähle jetzt welcher Figur du vertraust.



- Wenn du der ersten traust, lies weiter bei [064](#).
- Wenn du der zweiten traust, lies weiter bei [108](#).

## 98

Du öffnest die Tür mit der Beschriftung „Folterraum“ sehr langsam und mit grosser Furcht. Was wird nun wieder geschehen? Du siehst jetzt zwei Personen: eine wunderbare Fee mit langen blonden Haaren und blauen Augen. Neben ihr steht ein schlechter pickeliger Zwerg. Beide stricken auf ihrer Seite und streiten sich sehr laut, um zu wissen, wer am besten stricken kann.

Da die beiden Stricken sehr schön aussehen, möchtest du ein mitnehmen. Aber welches Stricken wirst du nehmen?

Wenn du das Stricken der Fee nimmst, lies weiter bei [109](#).

Wenn du das Stricken des Zwerges nimmst, lies weiter bei [120](#).

## 99

Mamadu ist mit deiner Antwort nicht zufrieden und er tötet dich. Die Insekten waren nur die Gewürze für dein Fleisch. Er isst dich nun auf, da er aus einem Kannibalenstamm kommt... Spielende.

## 100

Obwohl es ohne Kompass gefährlich sein kann, überzeugst du den Kapitän weiter zu reisen. Dieser befiehlt seinen Matrosen das grosse Segel auszuhängen. Nun fließt das Schiff in Richtung Norden. Du navigierst eine gewisse Zeit, dank dem südlichen Wind verläuft die Schifffahrt gut und schnell. Trotzdem verschlechtert sich das Meer und Wellen werfen das Boot hin und her.

- ➔ Wenn du weiter in den Norden fahren willst, lies weiter bei [111](#),
- ➔ und wenn du einen anderen Weg nehmen willst, lies weiter bei [056](#), aber wenn du einen anderen Weg nimmst, kannst du dich vielleicht verfahren...

## 101

Du hörst einen Fluss. Du möchtest diesem Lärm näher gehen. Je mehr du vorwärts kommst, desto lauter wird das Geräusch des Flusses. Lies weiter bei [167](#).

## 102

Du schläfst auf dem Baum. Du bist kaputt, aber du denkst, dass du hier mehr in Sicherheit bist. Wenn du aufwachst, fühlst du dich erholt und genug stark, um weiter zu gehen. Du gehst auf den Boden. Du siehst, dass der Dschungel immer grösser ist. Du musst entweder dem Waldrand entlang folgen oder durch den Wald laufen. Was machst du?

- ➔ Du gehst diese Bäume entlang, weil es gefährlich sein könnte, lies weiter bei [003](#).
- ➔ Du gehst durch die Bäume und in den Wald, weil du genug stark bist, um dem Wald zu durchqueren und du denkst, dass es kürzer ist. Lies weiter bei [135](#).

## 103

Du rennst lange und weit. Zum Glück hast du in der Schule viel geübt... Leider bemerkst du, dass du auf Treibsand stehst. Es ist schon zu spät: Dein Körper sinkt immer tiefer in den Sand und umschlingt und verschluckt dich. Du willst dich wehren, aber je mehr du bewegst, desto schneller sinkst du in die Erde. Langsam siehst du, wie dein Körper immer tiefer schwindet. Ohne Wort und halbohmächtig schläfst du in den Tod ein. Spielende.

## 104

Der Magier spricht dich nun mit einer tiefen Stimme an: „Hallo! Du bist mutig. Ich habe von deinem Abenteuer viel gehört und habe dich gesehen. Ich habe jetzt eine Frage für dich. Ich hoffe, dass du bereit bist...“

Nun die Aufgabe: Ein Mann und sein Sohn sind beide zusammen 36 Jahre alt, aber der Vater ist 30 Jahre älter als das Kind. Wie alt sind sie ?

„Und, was denkst du?“

Das Alter des Vaters ist die nächste Nummer.

Wenn du die Antwort nicht gefunden hast, dann lies weiter bei [115](#), um deine Antwort zu überprüfen.

## 105

Vor dir erscheinen Bahnschienen. Das ist sicherlich eine Kreuzung. Plötzlich hörst du einen betäubenden Lärm. Zwei Wagen sind entgleist. Du stellst sie wieder auf die Schiene, um sie dann zu schieben. Aber wohin? Du hast zwei Richtungen zur Auswahl:

- Wenn du hinausfahren willst, dann lies weiter bei [007](#).
- Wenn du in die Bohrung weiterfahren willst, dann lies weiter bei [127](#).

## 106

Du kommst an einem riesengrossen Feld an. Es gibt viele Pflanzen mit verschiedenen Farben und Parfüms. Es gibt auch seltsame Tiere wie zum Beispiel einen kleinen blauen Elefant. Lies weiter bei [128](#).

## 107

Mit diesem Geld willst du ein grosses Salami-Sandwich kaufen. Dein Magen knurrt, deswegen gehst du schnell in die Kantine, um deinen Hunger erleichtern zu können. Das Sandwich kostet 7 Franken.

- Falls du das Geld hast, kannst du es dir kaufen. Lies weiter bei [129](#).
- Wenn du das Geld nicht hast, musst du aus der Kantine heraus, um mehr Geld zu finden. Lies weiter bei [041](#).

## 108

Du hast nun der Frau vertraut und du kommst in eine grosse Kirche an. Vor dir beten Mönche und singen sehr laut. Weil du solche Musik nicht sehr magst, nimmst du die Kerze, die neben dir steht, und gehst wieder weiter. Lies weiter bei [086](#).

## 109

AAAAAAH ! Dein Stricken ist gebrochen und du bist hinuntergefallen! Schade. Spielende.

## 110

Vor der Höhle hält Mamadu an und er spricht dich an:

„Nun hast Du Dein Ziel fast erreicht, da Du alle Objekte eingesammelt hast und Du lebst. Du darfst nun auswählen, welchen Weg Du nimmst. Nur ein Weg bringt Dich zum Schiff, da alle verzaubert sind. Leider darf ich Dir keinen Weg empfehlen...“ Dir stehen nun drei Wege zur Auswahl:

Geradeaus gibt es einen dunklen finsternen Gang. Wählst du diesen aus, dann lies weiter bei [121](#).

Auf der Seite der Wand bemerkst du eine Klappe. Wählst du diese aus, dann lies weiter bei [132](#).

Auf der linken Seite siehst du eine Treppe mit einem himmlischen Licht. Wählst du diese aus, dann lies weiter bei [143](#).

## 111

Du fährst weiter in den Norden, und du bemerkst, dass die Wellen das Boot immer stärker hin und her werfen. Das Schiff bewegt zu viel und du verstehst, dass du in einem Wirbelsturm geraten bist. Jetzt du hast zwei Möglichkeiten :

- ➔ Du probierst, das Segelschiff zum Maximum zu drehen, dann lies weiter bei [122](#),
- ➔ du nimmst Gewicht aus dem Schiff weg, weil es zu viel wiegt. Lies weiter bei [133](#).

## 112

Als du in der Nähe von dem Lärm ankommst, siehst du einen sehr großen und starken Gorilla. Er ist sehr einschüchternd, aber du denkst, dass er gut für dein Frühstück sein wird.

- ➔ Wenn du denkst, dass du mit deiner Axt genug stark bist, um ihn zu töten, gehst du zum Angriff über. Lies weiter bei [069](#).
- ➔ Wenn du denkst, dass er zu stark ist, dann läufst du schnell weg und kletterst du auf einen Baum. Lies weiter bei [036](#).
- ➔ Wenn du lieber weggehst und so schnell wie möglich fliehst, dann lies weiter bei [091](#).

## 113

Du bist total aufgeregt, weil du den Ausgang endlich gefunden hast aber, wenn du aus dem Dschungel herauskommst, gibt es Klippen und leider in deiner Dynamik kannst du nicht anhalten und fällst mehrere Meter hinunter. Du stürzt auf Felsen und stirbst auf dem Schlag. Spielende.

## 114

Du versucht so schnell wie möglich zu entfliehen. Aber der Mann ist schneller und er erwischt dich und tötet dich grausam auf dem Schlag mit dem Beil. Spielende.

## 115

Der Vater und sein Sohn sind 3 und 33 Jahre alt.

Wenn du richtig geantwortet hast, lies weiter bei [033](#). Sonst bei [137](#).

## 116

Du bist im Bahnwagen und du fährst direkt nach 082.

## 117

Du schwimmst weiter. Der Fluss ist ruhig aber du bemerkst, dass du ein bisschen schneller schwimmst. Du kannst

- ➔ geradeaus zum Wasserfall schwimmen. Jeder weiss, dass es Höhlen in Wasserfällen gibt. Lies weiter bei [139](#).

- in den linken Fluss schwimmen. Es ist nicht so gefährlich und das Wasser ist nicht kalt. Lies weiter bei [150](#).
- einen geheimnisvollen Waldweg nehmen. Du kannst nicht sehen wohin er führt, aber der Weg ist hell und man kann sehen, dass er viel benutzt wird. Lies weiter bei [161](#).

## 118

Die Tasche hat viele alte Bücher und einen Kompass: Endlich findest du dieses nützliche Objekt, um mit dem Schiff wieder zurückzufahren! Du nimmst es in deiner Hosentasche mit. Nach einer langen Suche findest du noch 7 Franken, die für dich viel gelten. Lies weiter bei [107](#).

## 119

Neben der Strasse siehst du viele bunte Pflanzen, wilde Tiere und die Vögel singen, um dich zu begrüßen. Hinter einer Kurve und versteckt hinter einem Baum trittst du auf einer alten Brücke aus Stein. Du bewunderst den Fluss unter der Brücke und siehst weitere Tiere im Wasser. Nun sollst du auswählen, wie du von der Brücke weitergehst:

- Wenn du links abbiegen willst, lies weiter bei [130](#).
- Wenn du rechts abbiegen willst, lies weiter bei [141](#).
- Wenn du geradeaus gehen willst, lies weiter bei [152](#).

## 120

Der Zwerg war so konzentriert auf die nächste Bemerkung, die er der Fee antworten wollte, dass er sein Stricken auf den Boden fallen lassen hat. Nun kannst du ohne Mühe das Stricken nehmen und dem roten Faden folgen. Dieser Faden führt dich zu einer letzten Tür. Sobald du diese Tür geöffnet hast, spürst du dich gesaugt und ohne Kraft lässt du dich weitertragen. Nun fällst du auf das Gras und siehst hinter dir das Schloss, woher du kommst. Du drehst dich um. Lies weiter bei [161](#).

## 121

Durch einen Zauber wirst mit allen Objekten direkt auf dein Handelsschiff versetzt. Zufrieden kannst du das Schiff instandsetzen. Am nächsten Tag kommt wieder ein guter Wind und die ganze Besatzung fährt glücklich weiter von dieser verzauberten Insel. Der Kapitän bedankt dich ganz herzlich für deine Mitarbeit und verspricht dir, dass du reich und berühmt in deiner Heimat sein wirst. Herzlichen Glückwunsch!

Ende: du hast gewonnen!

## 122

Du probierst, das Segelschiff zum Maximum zu drehen und du bemerkst, dass dies nicht funktioniert. Das Schiff beginnt langsam zu sinken. Trotz aller Bemühungen versuchst du, das Schiff zu retten. Du hast versagt und du sinkst mit deinen Mitmenschen in die Tiefe des Hochwasser und ertrinkst... Spielende.

## 123

Du rennst bis zur Eiche, die wie einen Sonnenschirm aussieht. Ihre grünen Blätter zeigen dir, dass der Baum jung und zerbrechlich ist. Es wäre perfekt um das Schiff zu reparieren, deshalb fängst du an, Holz zu schneiden. Nach einem dreissigminütigen Versuch siehst du, dass du zu müde bist, um die Arbeit zu beenden. Deswegen beschließt du, dich ein wenig auszuruhen und einen kurzen Schlaf zu machen, lies weiter bei [146](#).

## 124

Du badest im Fluss. Das Wasser ist nicht so kalt, du fühlst dich beruhigt. Nach ein paar Minuten erweckt etwas deine Aufmerksamkeit. Ein Piranha isst deinen Arm! Dein Körper wird von Piranhas in ein paar Sekunden gefressen. In einem langen Schrei und grossem Leiden stirbst du. Spielende.

## 125

Während deines Spaziergangs siehst du eine Schneckenarmee. Was machst du?

→ Du folgst dem Licht, lies weiter bei [136](#).

Du machst ein Feuer, um die Schnecken zu brennen, lies weiter bei [147](#).

## 126

Hinter der Tür liegt ein langer dunkler Gang. Du folgst diesem Gang entlang und siehst deine Füsse nicht mehr. Deswegen gehst du vorsichtig und langsam mit den Händen nach vorne gestreckt vorwärts. Du kannst einige Steinschläge hören. Plötzlich berührt deine Hand viele grosse Steine, die den Weg absperren.

→ Wenn du schon eine Hacke auf der Insel gefunden hast, bohr die Absperrung ab und lies weiter bei [083](#).

→ Wenn du nur deine Hände hast, komm auf deine Schritte zurück und lies weiter bei [082](#).

## 127

Du hast gewählt in Richtung Bohrung zu fahren. In deinem Wagen fährst du schnell vorwärts und du musst dich am Rand festhalten, um nicht umzufallen. Es ist nämlich verboten sich aus der Bahn hinauszulehnen. Jetzt bist du in einem lauten Raum der Miene. Es gibt eine lärmintensive Maschine. Niemand ist da, aber die Maschine hebt den Grund aus.

→ Um ein Loch zu graben und weiterzugehen, nimmst du dein Feuer und das Loch wird dich bei [086](#) bringen.

→ Wenn du kein Feuer hast, lies weiter bei [017](#).

→ Wenn du auf dem Wagen zurückfahren möchtest, lies weiter bei [105](#).

## 128

Die Felder sind dicht und reif für die Erntezeit. Du siehst eine grosse grüne Pflanze. Was könnte das nun für eine Pflanze sein? Gibt es hier auch verzauberte Pflanzen? Nun sollst du entschliessen, wie es weiter geht...



- Willst du neben den Feldern weiterlaufen, weil du schliesslich keine Zeit zu verlieren hast? Lies weiter bei [161](#).
- Vielleicht gehst du durch die Felder, um vielleicht eine Abkürzung zu finden? Lies weiter bei [172](#).
- Du bist so müde, dass du entscheidest, eine Pause zu machen. Dazu bist du hungrig und probierst von dieser guten grünen Pflanze, deren Früchte so lecker aussehen. Lies weiter bei [171](#).

## 129

Dein gut verdientes Sandwich ist himmlisch. Der Salami ist so frisch und lecker. Du beschliesst aus der Schule herauszugehen. Du stehst wieder vor der grossen Holztür. Lies weiter bei [131](#).

## 130

Die Brücke geht kaputt und du fällst ins Wasser neben Dutzend Krokodile. Du bist gezwungen so schnell wie möglich zu schwimmen. Zum Glück kehrst du mit all deinen Körperteilen zum Ufer zurück. Lies weiter bei [163](#).

## 131

Du verlässt nun die Schule, nachdem eine familiäre Glocke laut geklungen hat. Im Prinzip solltest du alle Objekte gefunden haben, um dein Schiff zu reparieren und auf das Meer weiterzufahren. Wenn du nichts vergessen hast, sind deine gefundenen Objekte folgende: ein Brett aus Eichenholz, eine Hacke, einen Kompass und eine Kerze. Wenn dir ein Objekt fehlt, dann brauchst du es noch zu finden...

- Wenn dir eine Kerze fehlt, dann lies weiter bei [175](#).
- Wenn dir eine Hacke fehlt, dann lies weiter bei [142](#).
- Wenn du es geschafft hast, alles zu haben, und du nicht zurückwandern willst, dann lies weiter bei [153](#).
- Wenn du alles hast und bereit bist, eine lange Strecke bis zum Schiff zu gehen, dann lies weiter bei [077](#).
- Wenn du kein Bambusholz hast, dann lies weiter bei [154](#).

## 132

Du hast recht: warum soll man überhaupt sein Leben lang arbeiten und Geld verdienen, wenn es möglich ist, in einem fabelhaften Ort zu leben. Die Nahrung ist immer möglich und das Meer ist schön. Du entscheidest nun an diesem Ort zu bleiben, lebst bescheiden und erfindest eine neue Pflanze, um dich zu ernähren. Lebe wohl an diesem Ort! Spielende.

## 133

Du nimmst Gewicht aus dem Schiff, und du kommst aus dem Wirbelwind. Alle Passagiere bedanken dich, weil sie dachten, dass sie sterben werden. Aber du hast nicht gesehen, dass es ein Piratenschiff gibt, das am Horizont auf euch zukommt. Sie sind viel zu viel und sie töten dich und die Besatzung. Ende des Urlaubs... Spielende.

## 134

Du hast den Fluss überquert und bist erschöpft, weil die Wanderung sehr anstrengend war. Danach bist du ein bisschen verloren und weisst nicht, was du machen sollst, deshalb entscheidest du dich zu schlafen, weil die Nacht Rat bringt. Zwei Möglichkeiten:

- Du schläfst auf dem Boden, lies weiter bei [047](#).
- Du schläfst in einem Baum, lies weiter bei [102](#).

## 135

Du bist vor einer Kreuzung. Du kannst rechts abbiegen, wo es Licht gibt und deshalb könnte es der Ausgang des Dschungels sein. Du kannst links abbiegen, weil du Häuser siehst und du denkst, dass du um etwas zu essen bitten könntest.

- Wenn du rechts abbiegst, lies weiter bei [014](#).
- Wenn du links abbiegst, lies weiter bei [145](#).

## 136

Du nimmst einen anderen Weg und es ist immer noch Nacht. Dir ist sehr kalt. Du suchst etwas zu essen aber du findest nichts. Nach einer mühsamen nassen Strecke findest du plötzlich einen trockenen Weg. Du entscheidest diesem zu folgen, obwohl er immer mehr Kurven bildet. An einer Stelle erscheinen aus der tiefen Dunkelheit der Nacht einen runden Platz. Vor dir stehen drei Höhlen:

- Wenn du die dreieckige Höhle nimmst, lies weiter bei [158](#).
- Wenn du die runde Höhle nimmst, lies weiter bei [169](#).
- Wenn du die quadratische Höhle nimmst, lies weiter bei [005](#).

## 137

Jetzt kommst du auf einen Hügel und kannst du den Ausblick beobachten. Du gehst deinen Weg weiter auf der anderen Seite des Hügel. Du gehst ziemlich schnell durch das dichte Gestrüpp und plötzlich... KRACK, fällst du in ein Loch, und siehst nichts mehr. Langsam betäubst du dich und kommst wieder zu dich. Lies weiter bei [083](#).

## 138

Bist du verrückt? Du bist tot. Schade... Spielende.

## 139

Der Fluss strömt wütend. Deine Arme und Beine sind sehr müde und es ist schwierig, das Ufer zu erreichen. Du hast deine Kapazitäten überschätzt und versumpfst ins Wasser. Spielende.

## 140

Du hast einen guten Weg ausgewählt, weil die Strasse trocken und hart ist. Du trittst schnell voran und steigst rasch auf die Anhöhe hinauf. Aus diesem Aussichtspunkt kannst du die märchenhafte Landschaft vor dir sehen. Du bemerkst, dass deine Strasse wieder

hinunter durch bunte Pflanzgärten zu einem grossen Schloss führt. Glücklich und motiviert entschliesst du weiterzugehen. Lies weiter bei [119](#).

## 141

Die Brücke geht kaputt und du fällst ins Wasser neben Dutzend Krokodile. Zum Glück kehrst du mit all deinen Körperteilen zum Ufer zurück. Lies weiter bei [163](#).

## 142

Du kommst vor der Miene und du siehst, dass die Miene geschlossen ist. Deswegen musst du ohne Hacke weitergehen. Aber wenn du dich gut daran erinnerst, solltest du in deiner Tasche diese Hacke finden... Du kommst also zur Schule zurück. Lies weiter bei [131](#).

Wenn du aber trotzdem die Hacke nicht findest, dann lies weiter bei [168](#).

## 143

Du gehst die Treppe hoch und erreichst einen hellen Raum. Leider war das himmlische Licht nicht das göttliche Licht, sondern das Licht von Beelzebub: Du bist in die Hölle gelandet und wirst nie mehr die liebe Erde sehen können... Du bist nun gestorben. Spielende.

## 144

Dein Schiff reist weiter und weiter, obwohl nichts am Horizont erscheint. Nach einer ruhigen Reisenacht weckt ein Matrose die ganze Besatzung des Handelsschiffes, indem er mitteilt, dass es eine Insel gibt. Auf der rechten Seite der Insel steigen immer dunklere Wolken. Nun hast du mehrere Möglichkeiten:

- Wenn du zur Insel fahren möchtest, dann lies weiter bei [155](#),
- wenn du rechts abbiegen möchtest, dann lies weiter bei [166](#),
- wenn du links abbiegen möchtest, dann lies weiter bei [002](#).

## 145

Du bist in der Nähe des Dorfes. Du siehst Leute in ihren Häusern, die dich sehr intensiv und komisch von oben bis unten anschauen. Du fragst den ersten Mann, den du siehst, um zu wissen, ob du etwas zu Essen bekommen könntest. Leider verstehen sie dich falsch und du wirst gegessen, weil du bekommen mit werden verwechselst... Ganz erstaunt wirst du gefesselt, in einen Topf gesteckt und mit warmem Wasser gegossen und aufgeköcht, bis du langsam einschläfst und schliesslich als Abendmahl des Kannibaldorfes dienst. Spielende.

## 146

Nach deinem langen Schlaf hast du wieder genug Kraft, um die Arbeit zu beenden. Jetzt hast du dein Brett aus Eiche aber du weisst noch nicht wo der Ausgang des Dschungels ist. Es gibt einen Weg, der in den dichten Wald hineinführt. Vielleicht sollst du lieber auf die hohe Eiche klettern, um den Ausgang zu finden. Was wählst du aus?

- Wenn du dem unbekanntem Weg folgen willst, dann lies weiter bei [014](#).
- Wenn du die Baumbesteigung machen willst, lies weiter bei [157](#).

## 147

Schade, du stirbst, weil es einen giftigen Gas gibt. Als du das Feuer angezündet hast, hat alles explodiert und du auch. Spielende.

## 148

Woaouh! Was für ein schöner See... Du bist glücklich, weil du das verlorene vergrabene Tal gefunden hast. Weisst du was passiert, wenn jemand ein Geheimnis entdeckt ? Du musst jetzt sterben... Langsam bist du vom Sirenengesang angezogen, eine Sekunde später ertrinkst du. Spielende.

## 149

Er fällt und steht tobsüchtig auf.

- Wenn du mit deiner Hacke zuschlägst, lies weiter bei [160](#).
- Wenn du ihn angreifst, lies weiter bei [094](#).
- Wenn du fliehst, dann lies weiter bei [138](#).

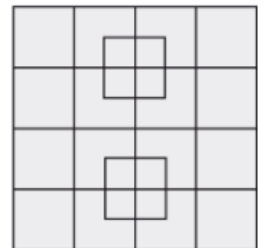
## 150

Du kommst in eine andere Landschaft. Es ist wahrscheinlich ein Sumpf. Du kannst in dem Fluss nicht weiterschwimmen, weil du ein Krokodil siehst. Es war eine gute Idee, den Fluss zu verlassen, indem du hinauskommst und auf dem Ufer weiterläufst. Lies weiter bei [004](#).

## 151

Du kommst in den Keller an. Und dann siehst du einen kleinen Gnom. Er stellt dir ein Rätsel vor, um zu wissen, welchen Weg du weitergehen sollst. Du musst folgende Frage richtig beantworten: Wie viele Quadrate gibt es auf diesem Bild?

- a) 26, also lies weiter bei [009](#).
- b) 30, also lies weiter bei [173](#).
- c) 40, also lies weiter bei [162](#).



## 152

Die Brücke geht kaputt und du fällst in Wasser neben Dutzend Krokodile. Zum Glück kehrst du mit all deinen Körperteilen zum Ufer zurück. Lies weiter bei [163](#).

## 153

Auf einem Schild siehst du eine Beschriftung mit „Ruderboot“. Da du auf einer Insel bist und dein Handelsschiff stecken geblieben ist, könnte es eine gute Idee sein, mit dem Ruderboot dem Ufer entlang zu fahren. Deswegen folgst du nun den Schildern und erreichst eine kleine Bucht mit türkisblauem Wasser und einem Ruderboot.

Was machst du nun?

- Wenn du hier bleiben willst, weil es so schön ist, dann lies weiter bei [132](#).
- Wenn du mit dem Ruderboot zu deinem Schiff zurückfahren möchtest, dann lies weiter bei [164](#).
- Wenn du trotzdem zurückkommen willst, dann lies weiter bei [131](#).

## 154

Neben der Schule siehst du auf der linken Seite einen tropischen Wald. Sicherlich findest du hier eine Bambuspflanze. Nach ein wenig Suche entdeckst die erwünschte Pflanze und mit deiner Hacke zerschneidest du einen Bambusstab. Zufrieden kommst du zur Schule zurück. Lies weiter bei [131](#).

## 155

Dein Schiff nähert sich ziemlich schnell zum Ufer in Richtung Insel. Kurz vor ankommen ruft ein Matrose „Koralle! Koralle!“. Da du keine Ahnung hast, was das bedeuten kann, schaust du über den Rand des Schiffes. Plötzlich hörst du einen grossen Lärm mit Holzbruch und das Handelsschiff bleibt stecken. Alle stehengebliebene Gegenstände und Menschen fallen auf den Boden des Schiffes. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten, um das Schiff wieder zurecht zu bringen. Um mit dem Schiff weiterzufahren, brauchst du mehrere Objekte: ein Brett aus Eichenholz, eine Hacke, einen Kompass und eine Kerze.

- Mit einer Gruppe von Matrosen nimmst du ein kleines Ruderboot, um auf der Insel verschiedene Objekte zu finden, damit das Schiff repariert werden kann. Dann lies weiter bei [035](#).
- Du bleibst lieber auf dem Schiff und schickst andere Leute auf die Insel, um die Objekte zu finden. Dann lies weiter bei [046](#).
- Du nimmst ein Ruderboot und fährst alleine zurück auf das weite Meer, dann lies weiter bei [002](#).

## 156

Du hast einen Mittagsschlaf gemacht und du bist wieder fit, um deinen Weg weiterzuführen. Aber du hast Hunger, denn du hast seit ein paar Stunden nichts mehr gegessen. Du fängst an, etwas zum Essen zu suchen und findest zwei Sachen, aber du weisst nicht, was du in diesem feindlichen Dschungel essen kannst.

- Die süssen roten Beeren sehen geschmackvoll aus, und du beschliesst sie zu essen, lies weiter bei [025](#).
- Du liebst Pilze und findest einige. Sie erinnern dich an diejenige, die deine Grossmutter für dich vorbereitete, deshalb fängst du an, sie zu essen. Lies weiter bei [080](#).

## 157

Du fängst an, hinaufzugehen aber es ist nicht leicht, weil die Äste sehr dick sind, du kannst sie nicht gut einfangen. Ganz langsam kommst du hoch und siehst in die Umgebung hinaus. Leider passt du nicht wirklich auf und trittst auf einen kleineren Ast, der unter deinem Gewicht bricht. Du fällst von zehn Metern hoch und stirbst, wenn du auf den Boden landest. Spielende.

## 158

Sobald du die Tür öffnest, siehst du ein Loch vor dir. Du musst dir an kleinen Ringen festhalten, die an der Decke hängen. Wenn du fällst, wirst du dich von den Blutegelein auf dem Grund essen lassen. Glücklicherweise bist du nicht gefallen, du hast nur einige Bisse. Eines Tages kommst du aus der Höhle heraus. Du hast während der Nacht keine Minute geschlafen und dort siehst du einen Baum voller Schmetterlinge. Hier hast du drei Möglichkeiten, aber pass auf, einige Sachen können dir das Leben retten:

- du kannst essen, lies weiter bei [016](#),
- du kannst trinken, lies weiter bei [027](#),
- du kannst schlafen, lies weiter bei [038](#).

## 159

„Hallo! Du siehst müde aus! komm wieder zu Kräften. Ich lade dich ein! Ich werde dich nicht weggehen lassen, bevor du nicht sechs Nahrungsmittel gefunden hast. Suche sie auf dem Bild.“ Danach hast du zwei Möglichkeiten,

- geh weiter in das Esszimmer und lies weiter bei [170](#).
- oder du gehst in die Schlucht zurück und lies weiter bei [017](#).



## 160

Nach diesem starken Schlag, macht er das Auge auf... Der Zyklop fällt nach hinten. Es hat dir gelungen. Schnell, nimmst du die Schlüssel in seiner Hand, bevor er wieder zu Kräften kommt und du läufst weit weg. Jemand hat diesen Schlüssel sicher hier verloren und vielleicht kann er dir irgendwann nützlich sein. Lies weiter bei [105](#).

## 161

Du kommst vor einer Schule an, falls du unsichtbar warst, bist du jetzt nicht mehr unsichtbar. Dieses Gebäude beruhigt dich nicht, aber du hast Hunger. Vielleicht gibt es darin etwas zum essen. Lies weiter bei [008](#).

## 162

Super ! Du hast die richtige Lösung gefunden. Du gehst nun weiter und der Gnom sagt dir, dass du in den Folterraum gehen darfst...

- Möchtest du in diesen Raum gehen, obwohl du schreckliche Geräusche hörst? Lies weiter bei [098](#).
- Wenn nicht, dann geh du zurück und lies weiter bei 151.

## 163

Ganz erschöpft von deinem Sturz und der Gefahr der Krokodile, atmest du rasch und du bist zufrieden, dass du trotzdem auf die andere Seite des Flusses geschwommen bist. Nun sollst du deinen Weg fortsetzen.

- Du kannst jetzt entweder auf das Land gehen, dann lies weiter bei [174](#),
- oder dem Ufer entlang gehen, dann lies weiter bei [010](#).

## 164

Auf das Ruderboot legst du alles eingesammelte Material und beginnst zu rudern. Du lässt immer das Ufer auf deiner linken Seite und siehst das Ufer sich entfernen. Die Wellen werden immer grösser und du kämpfst gegen die Strömung.

Das Ruderboot entfernt sich immer mehr von der Insel und du ruderst immer stärker aber du hast keine Möglichkeit zurückzukommen. Du hast wahrscheinlich die falsche Wahl getroffen, indem du den einfachsten Weg benutzen wolltest. Lies weiter bei [057](#).

## 165

Sobald du die Klappe öffnest, wirst du aufgesaugt und mitgetragen. Ohnmächtig stehst du wieder auf und fragst dich, wo du bist. Lies weiter bei [131](#).

## 166

Du beschließt nicht zu stoppen und biegst nach rechts ab. Die Wolken wachsen immer grösser und dicker. Einige Zeit danach gehst du weiter auf dem Meer und leider siehst du in der Ferne, ein grosses Gewitter. Es windet immer mehr, die Wellen steigen immer höher. Lies weiter bei [111](#).

## 167

Du bist zu einem Fluss ankommen. Das Wasser ist zu türkis-blau, um real zu sein. Der Strom ist nicht so stark. Ein Bad in diesem Fluss wäre möglich. Daneben gibt es einen Ort, wo man durch den Fluss gehen kann. Was tust du nun?

- Du denkst, dass du schon eine lange Reise gemacht hast und denkst, dass du dich ausruhen musst. Du badest dich im Fluss, um stärker zu sein, falls etwas gefährliches geschehen würde. Lies weiter bei [124](#).
- Du denkst, dass du weitergehen musst, auch wenn du schwächer sein wirst. Du gehst durch den Fluss und gehst weiter. Lies weiter bei [134](#).

## 168

Nachdem du dich gut ausgeruht hast, kannst du nun auf die Suche nach den nächsten Objekte weitergehen. Du hast nämlich schon Brett aus Eichenholz dabei. Es fehlen dir noch ein paar andere Objekte, um dein Schiff zurechtzubringen und deine Reise fortzuführen. Hinter dir steht der dicke Dschungel und vor dir gibt es eine Kreuzung. Welche Auswahl stehen vor dir?

- Wenn du nach links schaust, siehst du einen Wanderweg auf einem offenen Gelände mit Gräsern und warme Luft. Lies weiter bei [071](#).
- Wenn du geradeaus schaust, siehst du eine breite trockene Strasse, die gewunden auf die nächste Anhöhe führt. Lies weiter bei [140](#).
- Wenn du nach rechts schaust, siehst du einen Gehweg, der zu einem kühlen nebeligen Ort führt. Lies weiter bei [004](#).

## 169

Vor dir steht viel Wasser, so musst du schwimmen, weil die Erhöhung zu tief ist. Aber plötzlich kommt eine riesige Wasserwelle und verschlägt alles. Da der Wasserdruck so stark ist, wirst du auch verschlagen und stirbst auf der Stelle. Spielende.

## 170

Möchtest du alles jetzt essen? Du bist dumm, du weisst nicht wie viel Zeit du in der Dunkelheit bleiben wirst. Du hast so viel gegessen, dass du ein kleines fettes rosarotes Schwein wirst! Ich glaube nicht, dass du alles, was du in der Folge treffen wirst, überwinden kannst.

Bleib hier und stirb. Spielende.

## 171

Alles rote und lecker schmeckt nicht unbedingt immer... Leider ist diese Pflanze gefährlich für die Menschen und wer davon etwas isst, wird sofort berauscht und fällt auf den Boden. Da du alleine reist, bekommst du keine externe Hilfe und bleibst im Vollrausch an dieser Stelle. Spielende.

## 172

Du trittst in die hohen Felder und verlierst dich ziemlich schnell. Trotzdem gehst du weiter und kommst auf einer Anhöhe. Von hier aus siehst du ein grosses Gebäude in der Ferne. Du entscheidest in diese Richtung weiterzugehen. Der Duft der Pflanze riecht komisch und du fühlst dich nicht mehr so frisch. Du bist ein wenig betäubt. Nach ein paar Kilometern fällst in den Fluss, den du nicht gesehen hast. Lies weiter bei [139](#).

## 173

Du gehst geradeaus und stösst an einer Tür. Du öffnest sie und du bist von einer starken Lampe geblendet: Willkommen im Thronraum. Du findest eine Kerze und ein Schwert. Welche Objekte wirst du mitnehmen? Wähle aus, notiere es auf einem Blatt und lies weiter bei [042](#).

## 174

Du bist jetzt eine lange Zeit über das Land gelaufen. Zum Glück gab es den harten Strassenbelag, damit dein Gehen nicht vernachlässigt war. Am Rande eines Waldes stösst du auf einen wilden Tiger. Du bist in Panik versetzt, du sollst schnell handeln.

→ Wirst du versuchen, ihn zu töten? Dann lies weiter bei [021](#).

→ Wirst du versuchen, ihm Nahrung zu schmeissen, obwohl du sehr wenig Fleisch für dich selbst besitzt? Dann lies weiter bei [032](#).

## 175

Du gehst einen neuen Weg vorwärts und folgst den Schildern, auf denen „Schloss“ steht. Nach einem ganzen Tag wandern erreichst du das Haupttor des Schlosses. Das Schloss ist mit Wasser umkreist und du musst über die Brücke gehen. Auf der anderen Seite der Zugbrücke gerätst du in einen Raum mit drei Türen.



- ➔ Wählst du die erste Tür rechts mit den drei hungertoten Löwen? Dann lies weiter bei [011](#).
- ➔ Wählst du die zweite Tür in der Mitte mit einem Nashorn? Dann lies weiter bei [022](#).
- ➔ Wählst du die dritte Tür links mit einem Krokodil? Dann lies weiter bei [044](#).