



Flugreise



Vorwort

"Dieses Schuljahr schreiben wir ein Buch zusammen..."

Die erstaunten DaF-SchülerInnen bleiben eher skeptisch bei solcher Lehreraussage. Trotzdem finden sie daran Spass und drücken ihre Fantasie aus, um gemeinsam eine Geschichte herzustellen.

Das ist schon das vierte Spielbuch. Jedes Jahr neue Schüler und Schülerinnen und jedes Jahr neue Ideen: Themen, Orte, Einflüsse von jugendlicher Kultur ändern sich nicht immer gleich... Ein Spielbuch schreiben ist ein Erlebnis, auch für den Lehrer...

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

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 neben der Lektüre aufschreiben, welche Kapitel er schon gelesen hat, um schneller zurückzukommen, falls eine schlechte Wahl getroffen wurde...

Dann könnten sich die Leser in Gruppen gegenseitig 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.

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 neuen Spielbuches!

Flugreise

Ein Spielbuch

001

Seit langer Zeit hast du beschlossen, schöne Ferien zu verbringen und zwar sehr weit von zu Hause. Wenn möglich möchtest du alleine auf einer Insel faulenzen und dich von diesem anstrengenden Alltag ausruhen. Deswegen hast du dein Gepäck gut vorbereitet und bist zum Flughafen angekommen. Es ist ein sonniger warmer Herbsttag, die Wälder haben ihren goldigen Mantel angezogen und deine Sorgen hast du zu Hause gelassen. Sobald du in den Flughafen eintrittst, schaust du dir die vielen Werbungen und Flugziele an. Eine wunderbare einsame Trauminsel erweckt dein Interesse und du nährst dich zum Schalter der entsprechenden Fluggesellschaft an. Die Stewardess empfängt dich sehr herzlich und kümmert sich um alle Formalitäten. Dein Gepäck wird zum Flugzeug aufgenommen und du hast nun zwei Stunden Zeit, um im Flughafen noch deine letzten unnützen Einkäufe zu erledigen. Du fühlst dich wohl und zufrieden.

Wenn du ziemlich schnell zum Flugzeug gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [046](#)

Wenn du zur Zuschauerterrasse gehen willst, um die anderen Flugzeuge anzuschauen, dann lies weiter bei Kapitel [045](#)

Wenn du noch einen Kaffee trinken möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [002](#)

002

Da du noch ein wenig Zeit vor dir hast, geniesst du den Moment und gehst zum nächsten Café, um einen Kaffee zu trinken. Du bestellst an der Theke dein Lieblingsgetränk und schaust die anderen Kunden an. Plötzlich klingelt dein Handy für eine SMS. Obwohl du in den Ferien bist, liest du diese Meldung. «Komm sofort nach Hause zurück, es ist etwas Schlimmes geschehen. Dein Freund» Besorgt entschliesst du, deine Ferien abzubrechen und nach Hause zurückzufahren, um deinem Freund zu helfen. Schade, das Spiel ist zu Ende. Lies weiter bei Kapitel [001](#)

003

Gute Wahl. Schliesslich hast du dich so stark auf diese Ferien gefreut, dass dein Freund auch andere Leute kontaktieren kann. Du kommst nach einer Stunde aus dem Flugplatz und suchst dir ein kleines Hotel am Ufer des Meeres aus. Du findest ein tolles Bungalow mit einer Hängematte. Wunderbar. Blauer Himmel, türkis Wasser, weisser Sand, absolute Ruhe. Einfach Traumhaft. Du nimmst etwas zu trinken, ein spannendes Buch und legst dich auf die Hängematte, um dich völlig auszuruhen und den Moment zu geniessen. Lies weiter bei Kapitel [047](#)

004

Die Tür hat sich verändert und du befindest dich wieder in einem Flugzeug. Nach zwei Stunden Flugreise landest du in Paris. Der Flughafen ist sehr gross und es gibt viele Leute so bist du während eines kurzen Moments verloren. Du nimmst deine Koffer und versuchst den Ausgang zu erreichen. Lies weiter bei Kapitel [048](#)

005

Du erreichst das Museum Orsay. Es war ein Bahnhof und jetzt ist es eine Kunst- und Skulpturenausstellung. Es ist sehr hoch und hell. Da es zu viele Leute gibt, bleibst du nicht lange hier und du gehst weiter. Du möchtest etwas draussen besichtigen.

Wenn du den Jardin de Luxembourg sehen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [139](#)

Wenn du den Jardin des Tuileries sehen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [141](#)

006

Du darfst jetzt auswählen, was du besichtigen möchtest:

Wenn du ein Museum sehen möchtest, lies weiter bei Kapitel [005](#)

Wenn du Versailles sehen möchtest, lies weiter bei Kapitel [094](#)

Wenn du Notre-Dame von Paris sehen möchtest, lies weiter bei Kapitel [050](#)

007

Du befindest dich in den Katakomben, wo es viele Schädel gibt. Du gehst während einiger Zeit durch diese Gräben. Lies weiter bei Kapitel [051](#)

008

Der Panthéon ist ein altromanisches Monument und im Gebäude gibt es die Gräber von vielen wichtigen Leuten wie Emile Zola. Da du ein bisschen verängstigt bist, gehst du zu einem anderen Ort.

Wenn du eine typisch französische Show sehen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [052](#)

Wenn du den Sacré-Coeur besichtigen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [098](#)

009

Wenn du in diesem Bezirk von Paris ankommst, der ein ehemaliger Sumpf ist, beschliesst du, spazieren zu gehen, um ein wenig Architektur zu betrachten. Nach ungefähr einer Stunde Gehen beschliesst du zurückzugehen. Lies weiter bei Kapitel [053](#)

010

Du stehst vor dem Eiffel Turm. Du musst deinen Kopf aufheben, um den Gipfel zu sehen. Du kannst auch die Seine sehen. Der Boden zittert aber du passt nicht auf und steigst auf den Eiffel Turm. Du befindest dich jetzt auf dem zweiten Stockwerk. Du hast zwei Auswähle: Wenn du zum dritten Stock steigen willst, dann lies weiter bei Kapitel [054](#)

Wenn du Schwindel hast, gehst du den Sacré-Coeur besichtigen. Lies weiter bei [098](#)

011

Du gehst nach Hause mit der U-Bahn und du gehst in dein Zimmer hinauf. Du bist so müde, dass du vergisst, deine Kleidung auszuziehen und du schläfst ein. Du träumst von einer Treppe... Lies weiter bei Kapitel [157](#)

012

Du gehst vom Flughafen mit dem Taxi weg, seit 20 Minuten beachtest die monotone Landschaft der Autobahn beobachten. Dann kommt Paris, die Stadt des Lichtes. Der Eiffelturm ist ihr Denkmal, das du am Rande der Seine siehst, und wo du neben seinen vier Beinen kleine schwarze Insekten bemerkst. Der Fahrer bringt dich zu einem Hotel neben den Champs-Élysée. Lies weiter bei Kapitel [049](#)

013

Du kommst in ein weisses Zimmer. Es gibt viel Licht, das dich blendet. Du siehst keine Tür um wegzugehen. Es gibt nur einen kleinen und schwarzen Punkt. Du beobachtet ihn und weisst nicht was tun.

Wenn du auf den Punkt drückst, lies weiter bei Kapitel [101](#)

Wenn du nichts machst, dann lies weiter bei [014](#)

014

Du wartest nicht lang, bis eine Tür auftaucht. Du näherst dich an und öffnest sie. Wenn du hinausgehst, siehst du eine grosse breite gelbliche Wüste. Es ist warm. Du hast kein Wasser. Du kommst trotzdem voran. Du weisst nicht, warum du hier bist und was passiert ist. Du siehst einen Kompass.

Wenn du nach Norden gehst, dann lies weiter bei Kapitel [102](#)

Wenn du nach Westen gehst, dann lies weiter bei Kapitel [146](#)

Wenn du nach Süden gehst, dann lies weiter bei Kapitel [103](#)

Wenn du nach Osten gehst, dann lies weiter bei Kapitel [016](#)

015

Du rennst zur Tür, öffnest sie und trittst hinein. Es gibt kein Geräusch, kein Licht mehr. Du hörst in dieser komischen Stille eine tiefe erschreckende Stimme: « So, so, so, du hast entschieden die Welt, deine Welt aufzugeben. Ich muss dich in diesem Fall töten, weil du zu viele Sachen kennst. » Bimo, der grösser als vorher ist, steht hinter dir. Er schlägt dich und du zerquetschst gegen die Wand. Er fängt dich und verdreht deinen Hals. Du stirbst auf der Stelle. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

016

Während du nach Osten gehst, kreuzt du einem Wagen, der stehenbleibt. Es ist ein Militärwagen. Ein Mensch, der sich mit vielen Tattoos und mit einer Glocke bewegt, stellt dir eine Frage: - Was machst du hier? Du sagst: - Ich... Ich bin hier für eine Mission.
- Ah. Welches?

- Ich will es nicht sagen, ich vertraue Ihnen nicht.

- Wenn es so ist. Der Fahrer fährt wieder los. Du bist noch einmal allein. Du beschliesst den Spuren des Autos zu folgen. Das ist sehr lang. Das ist zu lang. Du stürzt auf warmen Sand, ohne Nahrung. Du stirbst an Müdigkeit und Hunger. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

017

Du hast kein Wasser getrunken. Dir ist sehr warm. Nach ein wenig Zeit bekommst du Halluzinationen. Du denkst, dass du ein Seil siehst, aber es ist eine Schlange. Du nährst dich daran und wirst gebissen. Du stirbst nach 30 Sekunden. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

018

Du siehst etwas wie ein Schiff. Es ist schwarz, gross und macht kein Geräusch. Es beginnt abzugeben. Es trifft dich, und du stirbst. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

019

Du gehst durch die mittlere Tür. Kurz vor dem Verlassen des Raumes hörst du ein seltsames Geräusch. Du drehst dich um und siehst Bimo, der sich ans Transpolatischerium anschliesst. Lies weiter bei Kapitel [100](#)

020

Du gehst in die Stadt. Du hörst Waffenschüsse, aber du siehst niemand. Alles ist chaotisch. Wenn du zu den Waffenschüsse gehst, dann lies weiter bei Kapitel [021](#)

Wenn du Hunger hast und du dich verstecken willst, dann lies weiter bei Kapitel [065](#)

021

Du hast keine Waffe, aber du bist mutig. Du siehst ein Ungeheuer, das schwarz ist. Es sieht dich und tötet dich mit seinem Tentakel. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

022

Während du in einen Gang gehst, hörst du eine Diskussion hinter einer Tür. Leute sprechen darüber, den neugeborenen Sohn des Herren zu töten. Du musst etwas machen!

Wenn du ins Zimmer hineintrittst, um mehr zu erfahren, lies weiter bei Kapitel [061](#)

Wenn du beschliesst, darüber mit dem Herren sprechen zu gehen, lies bei Kapitel [023](#)

023

Du sprichst mit dem Herren des Schlosses und sagst ihm, dass Leute planen, seinen Sohn zu töten. Er ist wütend und befiehlt, dass man die Verschwörer tötet. Er will dir danken. Er bietet dir die Ehre an, am Turnier teilzunehmen. Lies weiter bei Kapitel [111](#)

024

Während du dich der Loge nährst, hörst du ein grosses Geschrei. Der Sohn des Herren ist gestorben. Er ist vergiftet worden. Die Soldaten und die Verräter fangen an zu kämpfen. Das Turnier verändert sich schnell in ein Schlachtfeld.

Wenn du in die Loge zurückgehst und versuchst, den Schlüssel zu nehmen, lies weiter bei Kapitel [025](#)

Wenn du denkst, dass es zu gefährlich ist, in die Loge zu gehen, beschliesst du, unauffällig dich zu entfernen. Lies weiter bei Kapitel [069](#)

025

Du gehst in die Loge. Du schlängelst dich durch die Kämpfer, und du weichst den Schwertern und den Äxten aus. Dann siehst du den Herren. Er kämpft gegen zwei Feinde, aber er trägt immer noch den Schlüssel am Hals. Aber plötzlich zerbricht ein Feind mit seiner Akt die Halskette. Der Schlüssel fällt auf den Boden. Der Herr kämpft immer weiter, dann profitierst du davon, den Schlüssel zu fangen. Du nimmst ihn in die Hand. Sie verschafft dir ein seltsames Gefühl und plötzlich wirst du ohnmächtig. Lies bei Kapitel [062](#)

026

Willkommen in der Eiswelt. Es ist ein kaltes Reich von Frieden. Hier leben komische Lebewesen, die du bald treffen wirst. Du siehst einen Seehund, der mit einer Rutschbahn spielt. Du siehst zwei Weltteile: ein, das ganz weiss ist und ein anderes, das bunt ist. In welches möchtest du gehen?

Wenn du das weisse Teil sehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [070](#)

Wenn du das bunte Teil sehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [028](#)

027

Du versuchst ihr zu helfen aber es ist kompliziert. Ihre Haare sind lang und weich. Es ist ihr kalt und sie bewegt sich. Sie wiegt schwer und sie nimmt dich ins Wasser mit. Du ertrinkst. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

028

Du hast den Weg gewählt, der zum Sorbet führt. Der Boden ist weich aber du brichst dich nicht ein. Es gibt mehrere Sorbetypen wie Mango, Erdbeere und Zitrone. Du kannst auch ihren Geruch riechen. Es ist ein bisschen kalt und nach einigen Stunden siehst du zwei Wege. Der erste ist sonnig und der zweite ist dunkel.

Wenn es dir zu kalt ist, wähle den sonnigen Weg zum Kapitel [072](#) aus

Wenn du den selben Weg weitergehst, lies weiter bei Kapitel [116](#)

029

Du kommst vor einem Wald an, der aus Zuckerwatte gemacht ist. Alles ist aus Zuckerwatte gemacht, sowohl die Felsen wie auch die Vögel. Es gibt mehrere Farben wie blau, rot, grün, gelb, usw. Alles sieht so appetitlich aus, dass du glaubst, dich im Märchen « Hansel und Gretel » zu befinden. Du fragst dich nun, ob es seltsame Kreaturen gibt. Du siehst riesige Bäume mit bunten Süßigkeiten als Früchte. Die Zuckerwatte ist zu hoch und du kannst sie nicht essen. Ein kleiner Weg aus Puderzucker durchquert den Wald. Du riechst auch einen guten Geruch, der nach deinen Lieblingsfrüchten riecht.

Wenn du neugierig bist, beschliesst du, einen kleinen Spaziergang dem Puderzuckerweg entlang zu machen. Dann lies weiter bei Kapitel [073](#)

Wenn du die Zuckerwatte essen willst, dann lies weiter bei Kapitel [030](#)

030

Du kletterst aus einem Baum und nimmst eine schöne blaue Zuckerwatte. Du bist froh, weil dein Bauch voll ist und du dich stärker fühlst. Aber nach einigen Minuten beginnt deine Haut dich zu kribbeln und beginnt zu bauschen. Du gerätst in Panik und möchtest rennen aber deine Haut ist so aufgeblasen, dass du rollst. Du gehst auf einen Abhang und am Ende befindest du dich vor einem Haus. Dieses Haus hat sechs runde Teile, einige sind grösser als andere.

Wenn du in dieses Haus nicht gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [074](#)

Wenn du ins Haus gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [118](#)

031

Du gehst deinen Weg weiter. Es gibt Marshmallows überall. Es ist ein wunderschönes Land, das Fantastisch aussieht. Lies weiter bei Kapitel [075](#)

032

Also überquerst du den Fluss aber du hast ein bisschen Mühe zum anderen Ufer anzukommen. Denn du kommst in eine neue Welt an: die Eiswelt. Lies bei Kapitel [026](#)

033

Um dich ist es kalt aber du frierst nicht. Du siehst nichts und du hast ein bisschen Kopfschmerzen. Alles dreht sich. Du hast den Eindruck, zu einem unbekanntem und zeitlosen Ort zu gehen. Plötzlich fühlst du unter deinen Knien etwas Hartes. Eine Brise hebt deine Haare, dann kannst du wieder sehen, was es um dich gibt. Es gibt vier Archen, die sehr alt zu sein scheinen. Eine von ihnen heißt „N“, eine andere „O“, dann „S“ und die letzte „W“. Die vier Himmelsrichtungen...

Du magst die kühle Luft und die Nacht, deshalb wählst du, in den Norden zu gehen. Lies weiter bei Kapitel [077](#)

Du riechst einen Geruch des Sees und Blumen aus dem Westen. Du willst sehen gehen. Lies weiter bei Kapitel [121](#)

Aus dem Süden : nichts, kein Geräusch, die Ruhe. Du gehst hier, weil du diese Atmosphäre magst. Lies weiter bei Kapitel [165](#)

Du fühlst etwas Seltsames aus dem Osten und das ist attraktiv. Lies weiter bei Kapitel [034](#)

034

Du bist auf dem Berg Song in der Provinz von Henan. Du gehst ein wenig vor dir hin. Du entscheidest, dem Gelben Fluss zu folgen, der dich ins Kloster Shaolin führt. Gegenüber dem Kloster sitzt ein Mönch, der meditiert. Du möchtest ihn nicht stören, aber er öffnet die Augen und er schaut dich an. Sein Blick ist tief und durchdringend und er sagt dir: - Guten Tag! Wenn du nur ein einziges Objekt besitzen könntest, welches wäre das?

- Ein Teleskop. Lies weiter bei Kapitel [040](#) - Ein Kunstwerk. Lies weiter bei Kapitel [084](#)

- Meine Gedanken, kein Materialist zu werden. Lies weiter bei Kapitel [128](#)

035

Du diskutierst viel mit der Prinzessin und ihr habt viele Gemeinsamkeiten. Um dir für die Zeit zu danken, die ihr zusammen verbracht habt, lässt sie dich auf ihrem Einhorn reiten. Du kannst wählen, wohin du gehen möchtest.

Wenn du Daenerys Targaryen treffen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [037](#)

Wenn du China besichtigen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [034](#)

Wenn du zu den nördlichen Ländern gehen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [077](#)

Wenn du bei Dora zurückgehen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [121](#)

036

Du versuchst wegzulaufen aber Gollum wirft einen Stein auf dich. Du stirbst und du wirst vom ihm gegessen. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

037

Nach einigen Schritten erblickst du eine schöne junge Frau. Sie hat ein weisses Haar und eine Haarflechte. Sie liebkost drei dunkle Drachen. Einer von ihnen ist ein bisschen rot, ein anderer ist grün und der Letzte ist vergoldet. Neugierig näherst du dich an, um diese schönen Tiere näher zu sehen. Es gibt einen, der dich mehr interessiert als die anderen. Der Goldene befreit eine anziehende Aura, du willst zu ihm gehen. Lies bei Kapitel [081](#)

Die Aggressivität des Roten gibt dir Lust, deinen Mut zu testen. Lies weiter bei Kapitel [125](#)

Das mysteriöse Aussehen des Grünen gefällt dir. Lies weiter bei Kapitel [169](#)

038

Diese Süssigkeit ist wirklich lecker, wie aus einem Traum. Ohne zu wissen warum, erwachst du in der Mitte des Waldes. Was ist passiert? Lies weiter bei Kapitel [168](#)

039

Rauch erscheint vor dir und wickelt dich ein. Du kannst nichts mehr sehen. Dein Kopf tut dir weh und wenn der Rauch weggeht, hat sich die Landschaft verändert. Was möchtest du jetzt?

Hier absitzen, dann lies weiter bei Kapitel [077](#) ; Dich entfernen, dann lies bei Kapitel [171](#)

040

Ein grosser Wind bringt dich in den Raum. Du verstehst nicht mehr wo du bist. Alles, was du siehst, das sind dunkle Flecken. Aber wenn du dich umdrehst, siehst du ein Licht. Du näherst dich an und du entdeckst einen Alien! Er sagt dir:

-Ich sehe, dass du die Wissenschaft liebst. Ich schlage dir vor, mit mir zu bleiben, um Forschungen zu machen. Du wirst viele Geheimnisse auf der Welt lernen, aber du wirst hier für immer bleiben sollen. Wie reagierst du?

Oh ja super! Ich bleibe. Lies weiter bei Kapitel [088](#)

Nein aber danke für den Vorschlag! Lies weiter bei Kapitel [034](#)

041

Du fällst in Ohnmacht und, wenn du deinen Augen öffnest, stehst du in einem kleinen Wald. Die Temperatur ist angenehm und du hörst Grillen, die in der Nachtruhe singen.

Wenn du beschließt, den Geräuschen in den Büschen zu folgen, dann lies bei Kapitel [168](#)

Wenn du zum entfernten Licht gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [037](#)

042

In der Ferne siehst du viele seltsame Leute. Sie haben eine gräuliche Haut und ein weisses Haar. Hinzu kommt, dass ihre blauen Augen stark aufleuchten. Du beginnst, dich zu fürchten. Du hast Recht: sie laufen zu dir zu, um dich zu töten. In Panik versetzt, steigst du auf einen Baum. Du bist sicher, dass du sterben wirst. Aber plötzlich kommt ein tapferer Ritter auf einem wunderschönen Schimmel. Er nimmt dich mit sich mit und rettet dir das Leben.

- Ach ! Wunderbar ! Ich habe den Schüler gefunden, der nicht da war ! ruft er mit einem enormen Lächeln aus.

- Herr Lehrer ? Was machen Sie da ?

- Ich kümmere mich um meine Schüler !

Danach nimmt dich dein Deutschlehrer in einen friedlicheren Ort mit. Lies weiter bei Kapitel [122](#)

043

Du stiehst sein Fahrrad und du fliegst in den Himmel weg. Lies weiter bei Kapitel [044](#)

044

Du fliegst immer höher und siehst eine blendende Blitzlichtlampe. Du schliesst deine Augen zu und, wenn du sie öffnest, bist du auf der Insel. Die Sonne ist sehr hoch und das blendet dich. Du stehst auf und schaust um dich herum: nichts. Keine Schiffe am Horizont. Dir ist sehr warm und du hast Fieber. Das ist wahrscheinlich warum du diesen sehr seltsamen Traum gemacht hast.

Du hast weder etwas zu trinken noch etwas zu essen. Deine Kehle und deine Lungen brennen und dein Bauch tut dir weh.

Du legst dich auf den warmen und feinen Sand und schliesst deine Augen zu. Du schläfst noch einmal ein, aber dieses Mal wirst du nie wieder aufwachen. Lies bei Kapitel [091](#)

045

Der Weg zur Zuschauerterrasse scheint mit Schildern klar signalisiert zu sein. Du folgst nun den Wegweisern und befindest dich vor einer Glastür. Hinter der Scheibe siehst du mehrere Leute, die dir zulächeln und winken. Komisch... Warum scheinen sie dich zu kennen. Du willst zu ihnen gehen, aber die Glastür ist geschlossen.

Wenn du zurückgehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [002](#)

Wenn du die nächste Tür zu öffnen versuchst, dann lies weiter bei Kapitel [089](#)

046

Du kommst zum letzten Warteraum und setzt dich auf einen Stuhl. Dein Flugzeug ist langsam bereit und du schaltest dein Handy aus. Du bist ja schliesslich in den Ferien und brauchst keinen Kontakt mehr zu deinen Freunden. Nach dem Einstieg ins Flugzeug findest du deinen Sitz am Fenster und das Flugzeug startet. Du beginnst mit deiner freundlichen Nachbarin zu sprechen. Lies weiter bei Kapitel [090](#)

047

Obwohl das Buch sehr spannend ist, fühlst du dich müde, da es sehr warm ist. Deine Augen schliessen sich von selbst und du schläfst ein. Du fühlst dich gut und beginnst zu träumen. Lies weiter bei Kapitel [135](#)

048

Du bist vor dem Eingang des Flughafens. Es ist lärmig, es gibt viele Leute und sie bedrängen dich. Du fühlst dich unterdrückt aber du bist auch sehr glücklich und gespannt, Paris zu besichtigen. Du gehst durch die Leute und aus dem Flughafen raus. Du siehst einen Bus, der zum Bastille-Platz fährt.

Wenn du in den Bus einsteigen willst, dann lies weiter bei Kapitel [056](#)

Ein Taxifahrer ruft dich. Wenn du ins Taxi einsteigen willst, dann lies weiter bei Kapitel [012](#)

049

Du bist vor dem Hotel "*Beauchamps*", das eine schöne rote Eingangshalle hat. Du trittst hinein und der Empfang gibt dir ein Schlafzimmer im zweiten Stockwerk. Du benutzt eine magnetische Karte, um die Tür vom Schlafzimmer zu öffnen. In der Mitte des Zimmers gibt es ein Doppelbett mit weissen Kissen und einer grauen Decke. Eigentlich ist alles grau und weiss, deshalb herrscht eine gute Atmosphäre. Ein Geruch des Hörnchens gelangt in deine Nase. Du hast die Wahl, Paris zu besichtigen, weil du ungeduldig bist, die Stadt der Lichter zu entdecken, dann lies weiter bei Kapitel [006](#)

oder du bist sehr hungrig wegen der Reise und du beschliesst, in ein Restaurant essen zu gehen, dann lies weiter bei Kapitel [093](#)

050

Du erreichst die Insel und siehst die Kathedrale Notre-Dame. Sie ist sehr gross und alt. Du fotografierst das Monument und den Wasserspeier. Du gehst in den Dom und es ist etwas stickig und dunkel. Es gibt Nonnen, die singen. Du bist fertig jetzt und wenn du weitergehen möchtest, lies weiter bei Kapitel [006](#)

051

Wenn auf einmal das Gespenst von Louis XIV vor deinen Augen erscheint. Lies weiter bei Kapitel [095](#)

052

Du hörst eine Musik, die aus dem Gebäude kommt. Du bist vor dem Moulin Rouge und du gehst hinein. Lies weiter bei Kapitel [033](#)

053

Nach einem schönen Wandertag, was besser als ein Spaziergang entlang der Seine ist, hörst du einen Schrei. Lies weiter bei Kapitel [097](#)

054

Du nimmst den Aufzug. Jetzt befindest du dich auf dem dritten Stock und alles zittert. Der Turm bricht ein und du stirbst. Lies weiter bei Kapitel [004](#)

055

Du hast ein paar Museen besichtigt und jetzt gehst du die Joconde zurück anschauen. Dann siehst du, wie die Joconde aufbegehrt. Plötzlich kommt die Joconde aus dem Bild und steigt zu dir hinab. Sie isst dich auf. Lies weiter bei Kapitel [144](#)

056

Der Bus ist mit Touristen überfüllt und es ist heiss. Du bist ein bisschen nass, weil du schwitzt. Du setzt dich neben ein Fenster, weil du die Stadt sehen möchtest. Während der Fahrt siehst du den Fluss die Seine und viele Brücken. Du kannst auch einen Park bemerken. 45 Minuten später steigst du aus dem Bus. Lies weiter bei Kapitel [092](#)

057

Du entfernst dich vom Punkt und gehst zur nächsten Tür. Du trittst auf ein Kabel, das im Wasser lag. Du bekommst einen elektrischen Schlag und stirbst auf der Stelle. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

058

Bimo scheint zu wachsen und erscheint ein wenig größer als zuvor. Um ihn leuchtet eine rötliche Aura wie ein Ring. Seine Stimme verändert sich, sie wird tiefer. « Was machst du? Gib mir den Schlüssel! ».

Wenn du den Schlüssel geben willst, dann lies weiter bei Kapitel [107](#)

Wenn du den Schlüssel behalten willst, dann lies weiter bei Kapitel [151](#)

059

Du bleibst im Gebäude. Nach 3 Minuten hörst du eine Explosion. Das Gebäude stürzt ein und du stirbst. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

060

Du willst eine Waffe finden. Du suchst es aber findest keine. Du findest gar nichts während 2 Tagen. Du hast kein Essen, kein Trinken, und du bist müde. Nur hörst du manchmal Schreie. Du stirbst nach 4 Tagen, weil du weder gegessen noch getrunken hast. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

061

Du gehst ins Zimmer hinein. Zwei Männer stehen vor dir. Sie wissen, dass du sie gehört hast. Sie wollen dich nicht lebendig lassen. Die Zwei ziehen ihre Schwerter und rennen zu dir entgegen. Du ziehst auch dein Schwert und kämpfst mit den zwei Männern. Du bist mutig und du kämpfst gut, aber der Kampf ist ungleich. Du tötest einen, aber leider ist der Kampf sehr schwierig und erschöpfend. Nach einem langen Kampf stirbst du unter den Schlägen des Schwertes des zweiten Mannes. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

062

Du erwachst im gleichen dunklen und feuchten Zimmer auf. Aber du hast einen Schlüssel. Bimo sagt dir: « Ach, endlich bist du da. » Bimo zeigt dir, wohin du den Schlüssel auf das Transpolatischerium einfügen sollst. Du gehst zum Transpolatischerium und fügst den Schlüssel ein. Der grösste Ring des Transpolatischeriums beginnt sich zu drehen, zuerst langsam, dann immer schneller. Ein seltsames blaues Licht kommt aus dem Ring. « Gut, sehr gut. »

Wenn du die zwei Schlüssel gefunden hast, ist das Transpolatischerium bald fertig, dann lies weiter bei Kapitel [058](#)

Wenn du die zwei Schlüssel nicht gefunden hat, dann musst du den zweiten Schlüssel suchen, sehr schnell, die Zeit ist kurz. Lies weiter bei Kapitel [019](#)

063

Du benutzt mit dem Fahrer eine Chaotische Strasse. Ihr kreuzt ein Schiff, ein grosses und schwarzes Ship. Die Männer haben Angst davor und sagen dir, dass es ein Feind ist. Das Schiff beginnt aufzugeben und explodiert dein Auto. Der Chef ist fast gestorben, und du siehst, dass er die Schlüssel hat. Du nimmst sie, lies weiter bei Kapitel [155](#)

064

« Was machst du, kleines Insekt. Nimm dieses Kabel, wenn du willst. Ha ! Ha ! Ha ! du kannst deinen Tod nicht stoppen ! » Du stirbst, aber vorher hörst du noch etwas : du hörst Bimo. Er sagt: « Niemand wird mich aufhalten. Mit dem Transpolatischerium werde ich die Welt kontrollieren. » Lies weiter bei Kapitel [091](#)

065

Du siehst ein Auto, das in deine Richtung fährt. Ein Mann, mit Tätowierungen steigt aus. Er fragt dich, ob du mit ihm kommen willst. Da du allein bist, sagst du ja. Lies weiter bei Kapitel [063](#)

066

Bimo scheint ein wenig grösser als zuvor sein. Um ihm gibt es eine blaue Aura wie ein Ring. Seine Stimme verändert sich, sie ist tiefer. « Was machst du? Gib mir den Schlüssel! ».

Wenn du den zweiten Schlüssel gibst, dann lies weiter bei Kapitel [107](#)

Wenn du den Schlüssel behlten willst, dann lies weiter bei Kapitel [151](#)

067

Du gehst durch die mittlere Tür. Kurz vor dem Verlassen, hörst du ein seltsames Geräusch. Du drehst dich um und siehst Bimo, der sich ans Transpolatischerium anschliesst. Lies weiter bei Kapitel [109](#)

068

Während du mit Knappen sprichst und isst, hörst du ein grosses Geschrei. Der Sohn des Herren ist gestorben. Er ist vergiftet worden. Die Soldaten und die Verräter fangen an zu kämpfen. Das Turnier verändert sich schnell in ein Schlachtfeld.

Wenn du in die Loge gehst und versuchst, den Schlüssel zu nehmen, lies bei Kapitel [025](#)

Wenn du denkst, dass es zu gefährlich ist, in die Loge zu gehen, beschliesst du, unauffällig dich zu entfernen. Lies weiter bei Kapitel [069](#)

069

Während du versuchst, den Kampf laut zu ermitteln, sieht dich ein Soldat. Er denkt, dass du ein Verräter bist und tötet dich. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

070

Das weisse Teil ist eigentlich Packeis, wo es kalt ist. Du findest warme Klamotten, die du sofort anziehst. Rechts siehst du einen Pinguin, der ein Eis isst. Auf einer anderen Seite siehst du eine Meerjungfrau. Diese befindet sich aber in Gefahr! Willst du zum Pinguin gehen oder der Meerjungfrau helfen?

Wenn du der Meerjungfrau helfen willst, dann lies weiter bei Kapitel [158](#)

Wenn du zum Pinguin gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [114](#)

071

Mhm es schmeckt so gut! Du isst es in fünf Sekunden! Ah?! Aber was passiert? Deine Haut wird blau wie deine Haare!!! Du wirst ein Schlumpf-Bonbon und kannst dich nicht mehr bewegen. Der nette Pinguin sieht dich an und ist sehr froh, ein Bonbon zu finden. Er isst dich auf, ohne daran zu denken, dass du es sein kannst. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

072

Du fühlst die Sonne auf deinem Kopf. Du bemerkst, dass der Weg flüssiger wird. Du denkst, dass es sehr warm mit der Sonne ist. Du siehst nicht das Ende von dem Weg und auf deiner linken Seite siehst du eine Familie von Pinguinen. Jetzt musst du wählen, ob du der Familie von Pinguinen folgst oder deinen Weg weiter verfolgst.

Wenn du der Familie von Pinguinen folgen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [114](#)

Wenn du deinen Weg weiter gehen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [160](#)

073

Du läufst während einigen Stunden. Du bist müde und hungrig. Es gibt bunte Felsen, wo du dich hinsetzt. Diese Felsen sehen komisch aus, aber du willst dich nicht auf den Boden setzen und du bist zu müde. Unglücklicherweise sind die Felsen keine Felsen aber lebendige Zuckerwatte, auch als Barbapapa bekannt. Du hast sie geärgert und sie beschliessen dich zu hetzen. Um zu fliehen, musst du jetzt wählen:

Den rechten Weg nehmen, dann lies weiter bei [161](#)

Den linken Weg nehmen, dann lies weiter bei [117](#)

074

Du beschliesst in den Wald zu rollen, um einen Gegengift zu finden. Du bemerkst Schatten im Haus aber du gehst weiter. Du versuchst alle mögliche Wege. Leider gibt es keinen Gegengift und du wirst auf immer und ewig in der Zuckerwatten Welt rollen. Wie schade! Es ist das Ende von deinem Abenteuer und du wirst die Wahrheit nicht kennen. Du hättest bessere Wahlen treffen müssen. Fang wieder bei Kapitel [029](#) an.

075

Plötzlich kommst du an einen Fluss an, der komisch aussieht. Du entscheidest dich also: entweder das Wasser zu probieren, um zu sehen wie es ist. Lies bei Kapitel [163](#)

Oder den Fluss zu überqueren und den Weg weiter zu gehen. Lies weiter bei Kapitel [032](#)

076

Du wachst von deinem Traum auf. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

077

Der Wind in den Bäumen macht auf dich den Eindruck, nicht allein zu sein. Du gehst weiter, jedoch schneit es stark und es wird kälter. Irgendwann fühlst du mit deinen Händen eine Eiswand. Du tastest es an und findest eine kleine Tür.

Wenn du an der Mauer entlang läufst, ist es sicherer. Lies weiter bei Kapitel [132](#)

Wenn du dank der Tür über die Mauer steigst, lies weiter bei Kapitel [086](#)

078

Du gehst auf einen kleinen Schotterweg weiter. Das Wetter ist wunderschön, die Sonne scheint und die Temperatur ist ideal. Einen Moment später trennt sich der Weg in drei. Wohin möchtest du gehen?

Nach links, zum Gipfel des Berges. Lies weiter bei Kapitel [079](#)

Geradeaus. Lies weiter bei Kapitel [123](#)

Nach rechts, um die Landschaft anzusehen. Lies weiter bei Kapitel [167](#)

079

Während du wanderst, fällst du in ein Loch und du fällst in Ohnmacht. Wenn du aufwachst, bemerkst du, dass du in einer feuchten und kalten Höhle bist. Du hörst eine seltsame Stimme, die dich entsetzt. Du siehst über einem Felsen und siehst ein seltsames Wesen, mit sehr klarer Haut, sehr wenigen Haaren und nur ein kleines Ende von Geweben wie Kleidung. Er spricht mit einem toten Fisch, das er auf einen Stein schlägt: - Smeagol ist sehr froh. Wir werden Fisch zu essen haben. Sei ruhig! Aber Smeagol ist sehr nett und... die Klappe! Ich habe ein Geräusch gehört!

Du versteckst dich hinter den Felsen, aber wenn du erneut zusiehst, wo er war, ist er verschwunden.

- Lecker! Siehst du was wir zum Mittagessen haben werden?! Ja, wir sind sehr glücklich Gollum ist jetzt auf dem Felsen, hinter welchem du versteckt warst. Was machst du?

Du läufst weg. Lies weiter bei Kapitel [036](#)

Du bleibst wo du bist. Lies weiter bei Kapitel [080](#)

Du kommst näher. Lies weiter bei Kapitel [124](#)

080

Du flehst ihn an, damit er dich nicht zu tötet und er ist einverstanden, wenn du auf sein Rätsel richtig antwortest. - Der Schrein ohne Deckel, Scharnier birgt einen goldenen Schatz, glaub es mir!

Der Berg → Falsch: du stirbst, weil er dich tötet. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

Das Herz → Falsch: du stirbst, weil er dich tötet. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

Ein Ei → Richtig: aber du stirbst, weil er dich tötet. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

Ein Tempel → Falsch: du stirbst, weil er dich tötet. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

081

Die junge Frau sieht dich herkommen.

- Guten Abend ! Sie scheinen von meinem treuen Begleiter Viserion interessiert zu sein. Ich kann Ihnen einen Moment mit ihm lassen. Ich verstehe Ihr Interesse für ihn. Er ist so... Sie werden verstehen.

Daenerys hatte Recht: als ihr allein seid, verwandelt sich Viserion zu Draco Malfoy um, deshalb klopft dein Herz schneller. Dann bietet er dir zwei Sachen an. Du sollst wählen, was du vorziehst.

Eine wunderbarere Cremeschnitte... Du zögerst nicht: das ist dein Lieblingsdessert. Lies weiter bei Kapitel [038](#)

Eine Nacht mit der Begleitung von Harry Potter zu verbringen. Auch wenn du lieber mit Draco übernachtet, ist Harry trotzdem ziemlich toll. Lies weiter bei Kapitel [082](#)

082

Du bist mit deiner Nacht mit Harry zufrieden. Sie war so unglaublich, dass du sehr froh bist! Doch erwachst du in der Mitte des Waldes und dazu erinnerst du dich an nichts mehr. Lies weiter bei Kapitel [168](#)

083

„Wenn du auf die dunkle Seite nicht kommen willst, musst du sterben“, sagt er mit seiner Stimme im unterbrochenen Atem.

Darth Vader wendet sein rotes Lichtschwert auf dich. In deiner Hand erscheint ein grünes Lichtschwert. Was möchtest du machen?

Du nimmst dein Lichtschwert und tötetest Darth Vader. Lies weiter bei Kapitel [127](#)

Du bleibst friedlich und du entfernst dich. Lies weiter bei Kapitel [039](#)

084

Du kommst zum Sound, einer Diskothek in Berlin. Er ist noch früh und es gibt fast niemanden. Du nährst dich der Szene. David Bowie wiederholt für sein Konzert an diesem Abend. Er sagt dir:

- Hey hallo! Ich bin David Bowie. Warum siehst du mich so an? Habe ich zu viel Gewicht verloren? Ja, das ist wahr, das Künstlerleben ist schwer... Aber sag mir, welches Lied wünschst du, das ich singe?

Heroes. Lies weiter bei Kapitel [077](#)

Let's dance. Lies weiter bei Kapitel [122](#)

085

Du weichst dem Mönch aus und er gratuliert dich für dein Weisheit, weil kämpfen keine Probleme löst. Er möchte bei einem Freund von ihm, der er sehr gut kennt, weil er seine alte Meister ist. Lies weiter bei Kapitel [171](#)

086

Nachdem du die Mauer überstiegen bist, ist die Kälte noch tiefer. Du musst gegen die Kälte während mehrerer Stunden kämpfen. Das ist schwierig und du musst mutig bleiben: das ist ein Überlebenskampf. Plötzlich hörst du Schrittgeräusche.

Wenn du vorziehst, einen anderen Weg zu nehmen, dann lies weiter bei Kapitel [130](#)

Wenn du denkst, dass das deine einzige Chance ist, um zu überleben, deswegen gehst du zu diesen Geräuschen, lies weiter bei Kapitel [042](#)

087

- Näher kommen du sollst, junger Padawan, sagt er dir.

- Yoda?

- Wer noch? Besser nachdenken du solltest und keine dummen Fragen stellen du solltest, Bruder.

Er kommt näher und fragt dich, ob du die Macht kontrollieren lernen willst, obwohl das eine lange und schwere Arbeit ist.

Wenn du hier bleiben möchtest, um die Macht kontrollieren zu lernen, dann lies weiter bei Kapitel [131](#)

Wenn du zurückgehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [033](#)

088

Der Alien lässt dich in sein Raumschiff eintreten. Sie gehen in seinen Planet und du wirst da leben und sterben mit viele andere Aliens auf alle Forme und Farben. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

089

Ein paar Metern von dir entfernt bemerkst du eine neue Glastür, die zum Glück offen ist. Du öffnest sie und trittst hinein. Der Flur ist lang und breit. Die winkenden Leute entfernen sich und du folgst ihnen nach. Nach ein paar Minuten taucht wieder eine neue Glastür vor dir. Du versuchst sie zu öffnen aber auch diesmal keine Chance. Lies bei Kapitel [133](#)

090

Der Flug läuft reibungslos während mehreren Stunden ab und du siehst schon bald deine erwartete Insel vom Fenster aus. Das Flugzeug bereitet sich für die Landung vor und berührt ohne Problem die Landungspiste mit den Rädern. Du schaltest wieder dein Handy an und du bekommst eine SMS «Komm sofort nach Hause zurück, es ist etwas Schlimmes geschehen. Dein Freund»

Wenn du mit dem gleichen Flugzeug sofort zurückfliegen willst, dann lies weiter bei [134](#)

Wenn du trotzdem auf deine Ferien nicht verzichten willst und du die SMS ignorierst, dann lies weiter bei Kapitel [003](#)

091

Das ist doch nicht möglich! Du kannst doch im Traum nicht sterben! Du erwachst auf deiner Hängematte und wegen deiner grossen Müdigkeit beschliesst du dich, wieder einzuschlafen und einen anderen Weg auszuwählen... Lies weiter bei Kapitel [135](#)

092

Du stehst jetzt auf dem Bastille-Platz. Du läufst etwa 5-10 Minuten und du erreichst die Jugendherberge. Es ist ein grosses altes weisses Haus, das an vielen anderen Häusern geklebt ist. Die Rezeption gibt dir einen Schlüssel und du gehst ins Zimmer. Das Zimmer ist weiss, gross und leuchtend. Es gibt ein Bett, einen Tisch mit zwei Stühlen und einen Schrank.

Du bist sehr müde so gehst zu schlafen. Lies weiter bei Kapitel [136](#)

Wenn du lieber Paris besichtigen willst, dann lies weiter bei Kapitel [006](#)

093

Du beschliesst, auf die erste Terrasse zu gehen, die du kreuzt und schön angestrichen ist. Du bestellst Austern mit einem Weinglas. Du findest, dass die Austern nicht gut aussehen, deswegen legst du sie unauffällig in die Tasche der Dame, die neben dir sitzt und du gehst, indem du schnell wegläufst. Du hast die Wahl, schlafen zu gehen, weil du sehr müde bist, dann lies weiter bei Kapitel [137](#)

oder die Stadt zu besichtigen, dann lies weiter bei Kapitel [006](#)

094

In Versailles ist es warm. Das Schloss ist grossartig und die Gärten riechen gut. Du beobachtest die fliegenden Bienen und das langweilt dich dann, deswegen gehst du in die Galerie der Spiegel. Lies weiter bei Kapitel [138](#)

095

Du gehst laufend und du verschwindest in den Katakomben. Nach einigen Tagen als Gangster stirbst du vor Durst und Mutigkeit. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

096

Du gehst zu den Halles, um etwas zu kaufen, aber du findest, dass es keine interessanten Sachen gibt, also gehst du in Richtung von « le Marais ». Lies weiter bei Kapitel [009](#)

097

Der Schrei erschreckt dich und du siehst forschend um dich um. Du fragst einen Touristen, ob er weiss, was hier passiert und der Pariser sagt dir, dich von der Seine schnell wegzurücken. Ein T... Lies weiter bei Kapitel [091](#)

098

Wenn du kommst unter dem Sacré-Cœur ankommst, entscheidest du, alle Treppen hinaufzusteigen. Nachdem du einige Fotos von aussen gemacht hast und die aussergewöhnliche Rundsichttrundfahrt gemacht hast, hast du die Wahl,

in den Louvre zu gehen, um die Joconde zu sehen, lies weiter bei Kapitel [142](#)

oder zum Opéra Garnier zu gehen. Lies weiter bei Kapitel [099](#)

099

In dem Augenblick, als du ankommst, beginnt ein Theaterstück und es gibt noch einen freien Sitzplatz. Also setzt du dich auf den Stuhl, weil es dein Lieblingstheaterstück ist. Dazu ist das Innere der Oper grossartig. Lies weiter bei Kapitel [143](#)

100

Bimo schickt dich in ein Zimmer, wo du auf einen Knopf drücken sollst. Du trittst in das Zimmer hinein. Lies weiter bei Kapitel [013](#)

101

Wenn du auf den Punkt drückst, öffnet sich eine Klappe und du fällst in ein unendliches Loch. Es ist sehr dunkel aber du siehst viele Dinge wie Autos, Tiere, Maschinen usw. Du fällst bis du stirbst. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

102

Du gehst während 2 Stunden nach Norden, bis du in ein kleines Dorf ankommst. Die Wände der Häuser sind mit Kugeln durchgebohrt. Einige sind zerstört. Du siehst Leichen auf dem Boden. Du hast Angst. Du läufst durch das Dorf, um etwas oder jemand zu finden. Du siehst einen Brunnen. Du brauchst Wasser aber du bist nicht sicher, ob du es trinken darfst, weil es hier Krieg gab, also vielleicht ist es vergiftet.

Wenn du trotzdem Wasser trinkst, dann lies weiter bei Kapitel [104](#)

Wenn du kein Wasser trinkst, dann lies weiter bei Kapitel [017](#)

103

Du findest nichts brauchbares. Nur Sand. Während vielen Kilometern gehst du nur voran. Du bist hungrig und durstig. Wenn die Sonne hinunterfällt, findest du eine Oase. Du beeilst dich, eine Frucht zu pflücken und sie zu essen. Du fühlst dich schlecht und erbrichst. Die Frucht war Gift. Du stirbst. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

104

Du hast mehr Energie. Nach ein wenig Zeit findest du einen Wagen, einen Jeep. Du steigst hinein und fährst auf einem kleinen Landweg. Am Abend kommst du in eine Stadt an. Du weisst, dass du einen Schlüssel finden sollst. Du weisst wie immer nicht was tun. Die Stadt ist sehr gross. Du siehst viele Gebäude. Manche brennen, andere sind zerstört. Du glaubst, dass du den Empire State Building siehst. Vielleicht bist du in New York. Warum gibt es hier Sand ? Du weisst auch nicht. Du hörst Schreie und Waffenschüsse.

Wenn du zu diesem Schrei gehst, dann lies weiter bei Kapitel [105](#)

Wenn du dich nicht ernährst, dann lies weiter bei Kapitel [018](#)

105

Du kommst zu einer dunklen Strasse an. Du siehst Blutspuren an den Mauern. Du siehst viele Soldaten, die in schwarz angezogen sind. Es gibt einen seltsamen Geruch. Du versteckst dich in ein Haus. Du findest eine Waffe und nimmst sie. Du hörst noch einmal die Schreie.

Wenn du versteckt bleibst, dann lies weiter bei Kapitel [106](#)

Wenn du zu den Schreien gehst, dann lies weiter bei Kapitel [150](#)

106

Du siehst andere Soldaten, die aus einer Tür kommen. Einer von ihnen hat viele Tattoos. Er ist sehr stark. Er hält vor der Tür an und sieht dich. Er wartet einigen Sekunden lang und sagt: -Was machst du hier? Du weißt nicht was sagen. - Also ? Sagt er. - Euh, ich bin hier für eine Mission. - Bist du allein ? - Ja, antwortetest du. - Also kommt mit uns.

Du weißt nicht, warum er das sagt, aber du gehst mit ihm. Du kommst in ein Gebäude an. Es gibt viele Soldaten drinnen. Du fragst: - Was ist hier geschehen? - Es ist Krieg, sagt der Mann mit den Tätowierungen. Sofort geht er in ein Auto, und sagt dir, dass das für eine Mission ist.

Wenn du mit ihm zur Stadt fährst, dann lies weiter bei Kapitel [063](#)

Wenn du im Gebäude bleibst, dann lies weiter bei Kapitel [059](#)

107

« Danke, kleiner Mensch. Jetzt brauche ich dich nicht mehr. Du bist mir nicht mehr hilfreich. Du warst nur ein Werkzeug für mich. » Er schlägt dich und du zerquetscht gegen die Wand. Bimo fängt dich am Hals. Du versuchst etwas auf ihm wegzuziehen. Es gibt drei Kabeln auf seinem linken Arm. Du hast Mühe zu atmen, du siehst nicht gut, alle Kabeln sind dunkel.

Wenn du das erste Kabel wegziehst, dann lies weiter bei Kapitel [064](#)

Wenn du das zweite Kabel wegziehst, dann lies weiter bei Kapitel [108](#)

Wenn du das dritte Kabel wegziehst, dann lies weiter bei Kapitel [152](#)

108

Das Kabel ist kaputt, es gibt viel Rauch. Bimo ruft laut los. Er lässt dich los und er springt zum Transpolatischerium. Er stolpert davor. Bimo macht ein kleines Dauergeräusch. Er ist kaputt. Du kannst nicht aufstehen, du bist müde. Du schläfst ein. Lies bei Kapitel [154](#)

109

Du kommst in einem dunklen Raum an. An den Wänden sind Fackeln aufgehängt und ein Feuer brennt in einem Kamin. Im Zentrum des Raumes stehen einen Tisch, Hocker und ein Kasten. Es ist ein bisschen kalt, aber sonnig. Du hörst Geräusche aus dem Zimmer herauskommen.

Wenn du beschliesst, nützliche Sachen im Zimmer zu suchen, lies weiter bei Kapitel [149](#)

Wenn du aus dem Zimmer gehst, um die Orte zu erforschen, lies weiter bei Kapitel [148](#)

110

Du kommst zum Turnier an. Es gibt viele Ritter und Knappen. Es gibt überall Zelte und die Loge des Herren steht vor dem Gelände des Turniers. Du fühlst Bier- und Nahrungsgerüche. Dann siehst du den Herren. Er ist gross und trägt schöne Kleidung. Er trägt auch eine Halskette, an der ein grosser und herrlicher Schlüssel hängt. Es ist sicher der Schlüssel, den du suchst. Der Ritter, den du begleitest, wird sich für das Turnier vorbereiten.

Wenn du in die Nähe der Loge gehst, lies weiter bei Kapitel [024](#)

Wenn du zwischen den Zelten spazierst und beschliesst, mit den Knappen zu sprechen, lies weiter bei Kapitel [068](#)

111

Du kommst am Turnier an. Du bereitest dich für die Tjost vor. Du bist gestresst und nervös, weil du noch nie an einem Turnier teilgenommen hast. Dein Gegner ist Roland der Fitrelle, ein sehr mutiger und starker Ritter. Er ist imposant. Du steigst auf dein Pferd und du stürzt dich gegen ihn. Aber du musst schnell wählen, wo du deinen Gegner schlagen wirst:

Wenn du deine Lanze zu seinem Kopf richtest, lies weiter bei Kapitel [112](#)

Wenn du deine Lanze zu seinem Schild richtest, lies weiter bei Kapitel [156](#)

112

Deine Lanze stempelt in Richtung seines Kopfes. Aber im letzten Moment neigt er den Kopf. Er weicht deinem Schlag aus. Aber er schlägt dich. Der Stoss ist so gewalttätig, dass du auf den Boden fällst. Leider überlebst du nicht. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

113

Der Herr und die anderen Ritter gratulieren dir zu deiner Bescheidenheit. Der Herr nimmt seine Halskette ab und gibt dir den Schlüssel. Du nimmst ihn in die Hand. Er verschafft dir ein seltsames Gefühl und plötzlich wirst du ohnmächtig. Lies bei Kapitel [062](#)

114

Du hast den Pinguin gewählt, gute Idee! Du gehst zu ihm und er lächelt dir zu. Sein Eis sieht lecker aus und du möchtest auch gern ein essen. Du fragst ihn und natürlich ist er damit einverstanden, dir ein Eis zu geben. Du kannst zwischen drei Geschmäckern wählen: Minze, Barbapapa oder Schlumpf.

Wenn du Minze auswählst, dann lies weiter bei Kapitel [115](#)

Wenn du Barbapapa auswählst, dann lies weiter bei Kapitel [159](#)

Wenn du Schlumpf auswählst, dann lies weiter bei Kapitel [071](#)

115

Mhm es schmeckt so gut! Du isst es ruhig, bis du auf ein hartes Ding beißt. Au! Ein deiner Zähne ist gebrochen. Was ist das für ein Eis?! Du spuckst das Ding auf den Boden. Was ist es? Das ist ein Miniwecker! Du kannst aufwachen, und dein Traum vergessen. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

116

Du läufst viele Stunden lang und es wird immer kälter. Das Sorbet wird sehr hart und sehr rutschig. Du siehst das Ende von dem Weg einige Meter von dir entfernt und du bist so froh, dass du nicht aufpasst, wohin du läufst. Wie schade! Du rutschst und du schlägst deinen Kopf auf einen Stein. Du wachst auf deiner Insel auf und bemerkst, dass du auf deine Hängematte gefallen bist. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

117

Dieser Weg bringt dich zu einer Bergschlucht. Du siehst nach unten und du siehst keinen Boden mehr. Du wählst zu springen, weil du den Ärger von den Barbapapa nicht erdulden möchtest. Der Fall ist lang und endlich prallst du auf eine viskose Substanz zurück. Es gibt einen angenehmen Duft in der Luft. Du machst einige Schritte. Lies weiter bei Kapitel [162](#)

118

Du probierst die Tür zu öffnen aber du bist zu gross, um es zu gelingen. Bevor du aufgibst, öffnet ein Lebewesen die Tür und erscheint: « Hallo, ich heisse Barbapapa. Möchtest du Hilfe? » Du akzeptierst sein Angebot und er pflegt dich und du lernst seine Familie kennen. Die Barbapapas mögen dich sehr und entscheiden, dir immer mehr zu helfen. Sie geben dir ein Geschenk, das von der Realität ist. Es ist ein Wecker. Plötzlich klingt er und du bist zurück auf der Insel und du bemerkst, dass es nur ein Traum war. Lies bei Kapitel [003](#)

119

Du hast das Marschmallow nicht gegessen. Du gehst weiter und du findest einen Fluss aus Ahornsirup. Lies weiter bei Kapitel [163](#)

120

Nach ein bisschen Gehen siehst du ein violettes Marshmallow. Aber du bist hungrig. Isst du das Marshmallow oder nicht?

Nicht essen, lies weiter bei Kapitel [119](#) ; Essen, lies weiter bei Kapitel [164](#)

121

Du siehst ein strenges Mädchen, das alleine spricht. Sie trägt ein rosarotes T-Shirt, eine orange Hose und weisse Schuhe. Sie hat kurze schwarze Haare und sie spricht mit ihrer violetten Tasche und einer alten Karte. Du versuchst, sie zu umgehen aber sie sieht dich:
- Hallo mein Freund! Ich bin Dora. Wohin möchtest du gehen? Zum Berg des Glücks oder zum See der Blumen?

Du denkst, dass sie Droge genommen hat. So versuchst du weiterzugehen, aber sie nähert sich von dir.

- Let's go, mein Freund! Wohin möchtest du gehen? Zum Berg des Glücks oder zum See der Blumen? Was antwortest du?

Wenn du den Berg des Glücks auswählst, dann lies weiter bei Kapitel [078](#)

Wenn du den See der Blumen auswählst, dann lies weiter bei Kapitel [122](#)

122

Du gehst weiter und siehst einen grossen See. Während du spazieren gehst, siehst du sehr viele Blumen mit allen Farben und riechst köstliche Gerüche. Du fühlst dich sehr gut mit einer kleinen Brise, die dich erfrischt. Du siehst ein grosses rosarotes Schloss mit vielen Gänseblümchen und gehst zu ihm.

In dem Schloss siehst du die Prinzessin Peach im Salon. Sie hat ein wunderbares rosarotes Kleid, das zu ihren vergoldeten Haaren und ihren blauen Augen gut passt. Sie ist sehr nett und fragt dich, ob du etwas trinken möchtest. Du antwortest ja und sie schlägt dir zwei Sirupen vor: Pfirsich und Litchi. Welchen Sirup wählst du?

Pfirsich. Lies weiter bei Kapitel [166](#)

Litchi. Lies weiter bei Kapitel [035](#)

123

Du gehst weiter und einen Moment später siehst du ein Alien mit einem Fahrrad.
- E.T. Hause telefonieren! Was machst du?

Du bist nett und gehst zurück. Lies weiter bei Kapitel [078](#)

Du stiehlt sein Fahrrad. Lies weiter bei Kapitel [043](#)

124

Gollum springt auf dich zu und isst dich auf, wenn du noch lebendig bist. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

125

Die junge Frau sieht dich herkommen.

- Guten Abend ! Sie scheinen von meinem treuen Begleiter Drogo interessiert zu sein. Ich kann Ihnen einen Moment mit ihm lassen. Vorsicht, er ist ziemlich gefährlich. Daenerys hatte Recht: zwei Minuten später wirst du völlig verbrannt. Lies weiter bei Kapitel [044](#)

126

Der Terminator schießt mit seiner Waffe auf dich und du stirbst. Lies bei Kapitel [091](#)

127

Du hast Darth Vader getötet. In seinem letzten Moment sagt er dir, dass er dein Vater ist und er dich sehr liebt. Er wollte dich testen und du hast verloren, du bist auf die dunkle Seite gekommen, weil du deiner Wut gefolgt hast. Lies weiter bei Kapitel [079](#)

128

Schlechte Antwort! Der Mönch regt sich auf und beschliesst, dich anzugreifen. Was machst du?

Wenn du den Mönch verlässt und weggehst, dann lies weiter bei Kapitel [085](#)

Wenn du den Mönch auch angreifst, dann lies weiter bei Kapitel [129](#)

129

Der Mönch vermeide den Schlag und er schlägt dich im Gegenzug.

- Du bist noch nicht bereit. Du hast noch viel zu lernen.

Er gibt dich eine kleine grüne Flasche und sagt dir, dass du sie ganz trinken musst. Das Geschmack ist sehr speziell, ein Gemisch von Orange, Pfefferminz und Rose. Dein Kopf beginnt zu drehen und der Mönch verschwindet. Lies weiter bei Kapitel [033](#)

130

Nach noch einigen Wegstunden fällst du ein und wartest du auf den Tod. Lies weiter bei Kapitel [044](#)

131

Du lernst während vielen Jahren die Macht zu kontrollieren. Wenn du bereit bist, lässt dich Yoda gehen. Lies weiter bei Kapitel [044](#)

132

Du wanderst eine lange Zeit lang. Die Luft wird wärmer, daher bist du froh: vorher war es zu kalt. Lies weiter bei Kapitel [034](#)

133

Hinter der Glastür bemerkst du ein Schild zur Zuschauerterrasse. Du versuchst also einen anderen Weg zu finden und auch die nächste Glastür zu öffnen. Auf deiner rechten Seite bemerkst du eine andere Tür, die zum Glück offen ist. Du trittst ein und befindest dich in einem breiten langen Flur. Du möchtest weiter zur Zuschauerterrasse und den winkenden Leuten folgen. Deswegen gehst du dem Flur entlang weiter und landest vor einer geschlossenen Glastür. Lies weiter bei Kapitel [045](#)

134

Du bist ja so hilfsbereit, dass du deinen Freund nicht im Stich lassen kannst. Du bezahlst sofort die Rückfahrkarte. Schliesslich kannst du ja das nächste Mal noch einmal auf diese Insel kommen. Schade, das Spiel ist zu Ende. Lies weiter bei Kapitel [001](#)

135

Du träumst von einem riesen Traumhaus mit mehreren Zimmern. Nachdem du durch den Garten gegangen bist, klopfst du an der Haustür. Niemand antwortet dir und du versuchst die Tür zu öffnen, welche sich leicht öffnet. In der Eingangshalle gibt es mehrere Wege: Rechts gibt es eine Treppe nach oben. Vor dir gibt es einen langen Flur. Links gibt es eine Tür.

Wenn du nach rechts gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [157](#)

Wenn du geradeaus gehen willst, dann lies weiter bei [033](#)

Wenn du die linke Tür öffnen willst, dann lies weiter bei Kapitel [144](#)

Wenn du lieber zurück in den Garten gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [004](#)

136

Du legst dich auf das Bett und du schläfst tief ein. Ein bisschen später wachst du auf. Du willst etwas besichtigen, also nimmst du die U-Bahn in Richtung Orsay Museum. Lies weiter bei Kapitel [005](#)

137

Du gehst in dein herrliches Hotel wieder zurück und du fällst von Müdigkeit auf die Mitte des Teppichs. Und du erwachst auf der Insel. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

138

In der Galerie der Spiegel erwartest du nicht dein Spiegelbild und gehst zusammen mit dem Spiegel. Das tut aber weh! Danach siehst du nebenan eine Tür.

Wenn du sie öffnen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [007](#)

Wenn du davor Angst hast, dann gehst du zum Dom Notre-Dame, um zu beten, und anschliessend willst du ins Museum von Orsay gehen. Lies weiter bei Kapitel [005](#)

139

Du bist im Luxemburger Park. Es ist ein sehr schöner Platz und das Gebäude ist altmodisch im Ludwig den 14. Stil. Es gibt auch einen riesigen Brunnen.

Wenn du danach den Panthéon besichtigen willst, dann lies weiter bei Kapitel [008](#)

Wenn du lieber shoppen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [096](#)

140

Jetzt bist du am Pompidou. Die Architektur ist modern und sehr komisch. Du magst das nicht so sehr, deswegen gehst du deinen Weg weiter.

Wenn du das wunderschöne Louvre-Museum anschauen willst, dann lies weiter bei [142](#)

Wenn du lieber shoppen willst und in Richtung von Le Marais gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [009](#)

141

Du erreichst den Jardin des Tuileries. Du fängst deinen Spaziergang am Louvre-Museum an. Du gehst durch den Park. Die Sonne scheint, die Blumen sind wunderschön und sie riechen sehr gut. Du bist geblendet. Am Ende des Gartens und neben der Strasse nimmst du die U-Bahn.

Wenn du ins Pompidou Zentrum fahren willst, dann lies weiter bei Kapitel [140](#)

Wenn du den Sacré-Cœur besichtigen willst, dann lies weiter bei Kapitel [098](#)

Wenn du den Eiffel Turm anschauen möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [010](#)

142

Der Louvre ist eine Mischung von alten und neuen Gebäuden. Es gibt eine Pyramide aus Glas. Du gehst hinein. Wie alle Leute gehst du die Joconde anschauen. Jetzt stehst du vor dem Gemälde der Joconde.

Wenn du ein bisschen länger bleiben möchtest, dann lies weiter bei Kapitel [055](#)

Wenn du genug hast, dann gehst du nach Hause. Lies weiter bei Kapitel [011](#)

143

Das Theaterstück beginnt. Nach einer Stunde hörst du einen Schuss. Die Leute heulen laut los. Drei bewaffnete Männer kommen und geben hin und her Schüsse mit ihren Waffen ab. Du willst weggehen aber ein Mann schießt dir mit seiner Pistole ins vollen Herzen und du stirbst. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

144

Du trittst in ein dunkles und feuchtes Zimmer. Es gibt elektrische Kabeln, die von der Decke hinunterbaumeln. Die Kabeln sind kaputt und es gibt leuchtende Funken. Du hörst die Wassertropfen, die auf den Boden fallen. Du siehst einen kleinen roten flackernden Punkt. Du hast ein bisschen Angst, aber du kannst nicht widerstehen. Du gehst zum roten Punkt.

Wenn du beschliesst, deine Hand auf den roten Punkt zu legen, lies weiter bei Kapitel [145](#)

Wenn du zu grosse Angst davor hast, den Punkt mit deiner Hand zu berühren, dann lies weiter bei Kapitel [057](#)

145

Im Moment als du deine Hand auf den Punkt legst, hörst du ein bisschen Geräusch. Lichter beleuchten den gesamten Raum und eine tiefe laute Stimme ertönt. « Hallo, ich bin Bimo, und seien Sie in meinem Haus willkommen. Ich bin der Wächter dieser Orte. » Bimo ist ein kleiner, blauer Roboter. Er sieht nett aus, deine Angst verschwindet, du denkst, dass er ein Freund ist.

Der Roboter sagt dir: «Du bist da um die Welt zu retten. Siehst du diesen Gegenstand in der Mitte des Saals? Das ist ein Transpolatischerium, das Letzte auf der Welt. Das ist eine Waffe und sie wird die Alien Invasion aufhalten können. Aber das Problem ist, dass die Waffe kaputt ist. Es gab drei Schlüssel, um das Transpolatischerium einzuschalten. Heute sind zwei Schlüssel in verschiedenen Zeitlinien verloren...»

Du verstehst nicht, was er sagt. Er gibt dir einen Schlüssel und er sagt dir: «Siehst du diesen Schlüssel? Du musst die zwei andere in zwei verschiedenen Zeitlinien finden.» Bimo weist auf drei Türen: «Du hast aber auch die Wahl wegzugehen. Aber man weiss nicht, was passieren wird...»

- Du hast keine Ahnung, das war zu kompliziert und ging zu schnell. Bimo vertraust du nicht. Wenn du zur ersten Tür gehen willst, um dieses Zimmer zu verlassen, dann lies weiter bei Kapitel [015](#)

- Obwohl es gefährlich sein kann, willst du mehr darüber erfahren. Wenn du durch die mittlere Tür gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [109](#)

- Du weisst nicht, ob es lustig werden kann. Deswegen wählst du die rechte Tür. Lies weiter bei Kapitel [100](#)

146

Du gehst nach Westen und kreuzt ein Dorf. Dieses Dorf ist fast kaputt, aber du findest einen Wagen, der funktioniert. Du folgst einer Strasse, die nach New York fährt. Du kommst in die Stadt an. Deine Intuition sagt dir, dass du in der Stadt die Schlüssel suchen sollst.

Wenn du deiner Intuition folgst, dann lies weiter bei Kapitel [020](#)

Wenn in der Nähe der Stadt bleibst, dann lies weiter bei Kapitel [147](#)

147

Du hörst manchmal Schreie und Waffenschüsse. Nach einer Stunde siehst du einen Wagen, in dem es einen Mann mit vielen Tätowierungen gibt. Er hält seinen Wagen vor dir an. Es gibt andere Wagen, mit vielen Männern, die Waffen haben. Der Mann fragt dich:
- Was machst du hier ?

- Ich muss hier etwas finden, antwortest du. - Was musst du finden ? - Etwas sehr Wichtiges.

- Egal, komm mit uns, sagt er, wir brauchen mehr Soldaten. - Wenn du mitgehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [063](#)

- Wenn du lieber bleibst, wo du bist, dann lies weiter bei Kapitel [060](#)

148

Du gehst aus dem Zimmer und triffst zwei bewaffnete Soldaten. Sie sehen erstaunt aus, weil du Kleidung trägst, die ihnen unbekannt sind. Sie betrachten dich als ihren Herr. Sie verurteilen dich für Ketzerei, und du stirbst auf einem flammenden Scheiterhaufen. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

149

Um anzufangen, versuchst du Kleidung zu finden. Jetzt ist es dir nicht sehr warm. Du öffnest den Kasten. Eine ganz gute Idee. Im Kasten findest du dicke Decken, alte warme Kleidungsstücke und ein Schwert. Besser als nichts. Du ziehst die Kleidung an und steckst das Schwert in deinen Gürtel.

Wenn du beschliesst, in den Hof zu gehen, lies weiter bei Kapitel [153](#)

Wenn du versucht, das Schloss zu erforschen, indem du dich diskret machst, lies weiter bei Kapitel [022](#)

150

Du gehst zu den Schreien. Du siehst ein grosses Ungeheuer. Du machst kein Geräusch, aber es gibt Soldaten, die in die Nähe dieses Ungeheuers gehen. Sie sind mit vielen verschiedenen Gegenstände bewaffnet. Sie beginnen aufzugeben. Das Ungeheuer schlägt überall mit seinen Tentakeln. Du stirbst, wenn er dein Kopf trifft. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

151

« Was? Du willst mir den Schlüssel nicht geben?! So werde ich dich töten! » Er schlägt dich und du zerquetschst gegen die Wand. Bimo fängt dich am Hals. Du versuchst etwas auf ihm wegzuziehen. Es gibt drei Kabeln auf seinem linken Arm. Du hast Mühe zu atmen, du siehst nicht gut, alle Kabeln sind dunkel.

Wenn du das erste Kabel wegziehst, dann lies weiter bei Kapitel [064](#)

Wenn du das zweite Kabel wegziehst, dann lies weiter bei Kapitel [108](#)

Wenn du das dritte Kabel wegziehst, dann lies weiter bei Kapitel [152](#)

152

« Was?! Berühr das nicht! Nein! Sto... » Du ziehst noch mehr Kabel weg, so viele, dass der Arm von Bimo dich loslässt. Bimo bewegt sich nicht mehr. Ein bisschen Rauch steigt aus ihm hinauf. Er beginnt zu sprechen : « Ich wollte d... die Welt... k... kontrollieren... » Das fremde Licht löscht sich aus. Du bist wieder allein im Zimmer, kein Geräusch, kein Licht. Du bist müde, deine Augen schliessen sich. Du schläfst ein. Lies bei Kapitel [154](#)

153

Wenn du in den Hof ankommst, bemerkt dich ein Ritter. "Hé, toi ! Viens m'aider." sagt er. Es ist eine Sprache, die du nicht kennst, aber da, wie aus Zauberei, verstehst du ihn. Du nimmst an, dass es Französisch ist, und dass du in Frankreich bist. Du gehst mit dem Ritter in den Stall. Du hilfst ihm, sein Pferd vorzubereiten. Er wird an einem Turnier teilnehmen. Das Turnier ist für den neuen Sohn des Herren. Du begleitest den Ritter auf den Orten des Turniers. Lies weiter bei Kapitel [110](#)

154

Du erwachst auf der Insel auf dem Sand allein. Du weisst, was dieser fremde Traum war, warum du den Schlüssel finden musstest und wer Bimo war. Vielleicht war Bimo eine Interpretation von dir. « Es war nur ein Traum », denkst du. Aber du siehst etwas zehn Meter vor dir entfernt. Du stehst auf und gehst zur komischen Ding. Es ist ein Schlüssel wie derjenige, den du finden musstest... Lies weiter bei Kapitel [135](#)

155

Du erwachst im gleichen dunklen und feuchten Zimmer. Aber du hast einen Schlüssel. Bimo sagt dir: « Ach, endlich bist du da. »

Bimo zeigt dir, wohin du den Schlüssel auf das Transpolatischerium einfügen musst. Du gehst zum Transpolatischerium und fügst den Schlüssel ein. Der grösste Ring des Transpolatischeriums beginnt zu drehen, zuerst langsam, dann immer schneller. Ein seltsames rotes Licht leuchtet aus dem Ring. « Gut, sehr gut. »

Wenn du die zwei Schlüssel gefunden hast, ist das Transpolatischerium bald fertig, dann lies weiter bei Kapitel [066](#)

Wenn du die zwei Schlüssel nicht gefunden hat, dann musst du den zweiten Schlüssel suchen, ber schnell, die Zeit ist kurz. Lies weiter bei Kapitel [067](#)

156

Deine Lanze stempelt in Richtung seines Schildes. Der Einschlag ist mächtig und deine Lanze zerbricht auf seinem Schild und Roland wird hinabgeworfen. Ein Schrei des Feierns erhebt sich aus dem Publikum. Du bist ein Held. Nach einer festlichen Mahlzeit fragt dich der Herr danach, was du als Belohnung für deinen Sieg möchtest. Du fragst ihn nach dem Schlüssel, den er um den Hals trägt. Lies weiter bei Kapitel [113](#)

157

Du trittst die Treppe hinauf und du siehst drei Wege, die zu verschiedenen Welten führen. Du musst jetzt wählen, welchem Weg du folgen möchtest.

Dem rechten Weg, dann lies weiter bei Kapitel [029](#)

Dem linken Weg, dann lies weiter bei Kapitel [026](#)

Dem mittleren Weg, dann lies weiter bei Kapitel [162](#)

158

Du kommst zur Meerjungfrau und bemerkst, dass sie dich nicht gesehen hat. Sie ist hässlich und schreit sehr laut. Willst du ihr helfen oder zum Pinguin gehen?

Wenn du trotzdem der Meerjungfrau helfen willst, dann lies weiter bei Kapitel [027](#)

Wenn du zum Pinguin gehen willst, dann lies weiter bei Kapitel [114](#)

159

Mhm es schmeckt so gut! Du isst es in fünf Sekunden! Ah?! Aber was passiert? Du siehst nicht mehr klar und alles dreht sich um dich. Viele Farbe kommen in deine Augen wie ein Regenbogen. Plötzlich siehst du wieder gut und siehst seltsame Lebewesen. Du hast richtig gewählt! Willkommen in der Zuckerwattewelt! Lies weiter bei Kapitel [029](#)

160

Unglücklicherweise wird es immer wärmer und das flüssige Sorbet fängt dich ein. Du versuchst zu schwimmen aber es ist zu dicht. Du ertrinkst und du stirbst. Fang wieder beim Kapitel [026](#) an.

161

Dieser Weg bringt dich zu einer Sackgasse. Die Barbapapas zingelt dich um und singen: « Kommt und besucht mal Barbapapa. Es macht viel Spass, mit der Familie Barbapapa, auf dem Fernsehglas können sich die Barbapapas ändern wie sie wollen ob dick, kurz oder lang » und endlich töten sie dich. Es ist das Ende von deinem Abenteuer. Fang wieder bei Kapitel [029](#) an.

162

Du kommst in eine neue Welt an, die Welt der Marshmallows. Alles riecht gut und süß. Hier hast du zwei Entscheidungen zu treffen: Du kannst links oder rechts weitergehen.

Wenn du nach rechts gehst, lies weiter bei Kapitel [029](#)

Wenn du nach links gehst, lies weiter bei Kapitel [120](#)

163

Du bemerkst, dass es Ahornsirup ist. Der Geschmack ist so gut, dass plötzlich irgendwas unfassbares passiert. Um das zu wissen, lies weiter bei Kapitel [076](#)

164

Du hast das Marshmallow gegessen. Jetzt hast du einen vollen Bauch, so kannst du weitergehen. Aber du fühlst dich nicht gut. Du beginnst aufzublasen und verwandelst dich in ein Bonbon. Eine andere hungrige Person kommt an und isst dich auf. Lies weiter bei Kapitel [091](#)

165

Du bist mitten in einem kleinen Wald. Die Temperatur ist angenehm und du hörst Grillen, die in der Nachtruhe singen.

Wenn du beschliesst, den Geräuschen in den Büschen zu folgen, lies bei Kapitel [168](#)

Wenn du zum Licht gehst, das du in der Ferne siehst, lies weiter bei Kapitel [037](#)

166

Ein Adler taucht in das Zimmer auf und nimmt dich auf einen Berg mit. Lies weiter bei Kapitel [078](#)

167

Du siehst die Landschaft an aber das ist eine Sackgasse, so gehst du zurück. Lies weiter bei Kapitel [078](#)

168

Ein grosser Mann scheint vor dir auf. Er trägt eine Lederjacke und eine Sonnenbrille. In seiner linken Hand gibt es eine halbautomatische Waffe. Du verziehst dich zurück und er fragt dich: - Sarah Connor?

Wenn du ja antwortest, dann lies weiter bei Kapitel [126](#)

Wenn du nein antwortest, dann lies weiter bei Kapitel [170](#)

169

Die junge Frau sieht dich herkommen.

- Guten Abend ! Sie scheinen von meinem treuen Begleiter Rhaegal interessiert zu sein. Ich kann Ihnen einen Moment mit ihm lassen. Sie werden sehen: er reist gern. Daenerys hatte Recht: wenn du ihm gegenüber bist, nimmt dich der Drache auf seinem Rücken mit. Du machst eine Reise und siehst eintausend Wunder. Lies bei Kapitel [044](#)

170

Du gehst ein bisschen weiter in der Dunkelheit und du hörst einen seltsamen Atem. Ein Mann kommt vor dich. Er trägt einen dunklen Helm und einen schwarzen Schweif. Er nimmt ein rotes Lichtschwert heraus und sagt dir mit einer verwandelten Stimme: - Komm auf die dunkle Seite, Luke. Alles ist viel leichter und cooler! Komm mein Freund! Du wirst Kuchen haben.

Er gibt dir seine Hand. Was machst du ?

Wenn du die Hand nimmst, dann lies weiter bei Kapitel [039](#)

Wenn du nein sagst, dann lies weiter bei Kapitel [083](#)

171

Du kommst an einen seltsamen Ort an. Das ist ein Sumpf mit viel Rauch und der Geruch ist abscheulich. Du gehst weiter aber du siehst eine kleine grüne Figur. Gehst du zu ihm?

Ja. Lies weiter bei Kapitel [087](#)

Nein. Lies weiter bei Kapitel [034](#)

172

Er singt dir *Heroes* und du bleibst dein ganzes Leben lang um zu tanzen. Lies weiter bei Kapitel [091](#)