



TO Fabulous
LAS VEGAS
NEVADA

KINO 200
EXPRESS

5912

KINO EXPRESS

Dakobal

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 sechste 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...

Sechs Jahren nach dem ersten Spielbuch und die technische Hilfe geht voran. Diesmal haben sich einzelne Gruppen schwer mit online freie Übersetzungsmitteln behelfen lassen... Die Ausdrücke sind somit für DaF-Anfänger eher komplizierter zu verstehen und die Aufgabe des Lehrers wird komplexer, da der benutzte Wortschatz nicht immer die gemeinte Bedeutung übereinstimmt.

Ein Spielbuch ist ähnlich konzipiert wie ein Videospiele, was unseren heutigen SchülerInnen nahe liegt. Der Leser entscheidet selbst, wie er bei jedem Kapitel weiterfahren will. Dabei gibt es Entschlüsse, die einen weiterbringen und solche, die einen zurücksetzen. 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!

Im Kinozug

Ein Spielbuch

001

"Herzlich Willkommen meine Damen und Herren! Unser Kinozug fährt in ein paar Minuten los. Wir hoffen, dass Sie einen bequemen Stuhl gefunden haben und dass Sie die schöne Landschaft geniessen werden. Unser Zugpersonal steht Ihnen zur Verfügung und sorgt dafür, dass Sie eine angenehme Reise haben." Du bist in diesem grossen reichlich beschmückten Zug, aber du realisierst, dass es nicht der richtige Zug ist. Du hast den Zug am Bahnhof verwechselt. In diesem Zug gibt es alte Personen, Familien, Jugendliche. Alle sitzen in einer Vierersitzgruppe auf beiden Seiten des Flurs. Alle Mitfahrende scheinen fröhlich und gesprächig zu sein: Die einen lachen, anderen sprechen laut und diskutieren über ihre Reise. Bevor du in den Kinozug eingestiegen bist, hat dir jemand deinen Koffer weggenommen, um ihn in einen anderen speziellen Wagen für Gepäck zu bringen. Du trägst nur noch deine Kleider und deine Jacke. Der Zug beginnt sich zu bewegen und fährt langsam los. Jetzt beginnt deine Reise, aber du hast noch keinen Sitzplatz. Schnell suchst du einen freien Stuhl.

- Wenn du dich in die rechten Reihe setzt, dann lies weiter bei [008](#)
- Wenn du dich in die linken Reihe setzt, dann lies weiter bei [015](#)

002

Sobald du aus dem Bahnhof kommst, stehst du in einem grossen Wohnhaus. Du wohnst mit dem Scubb in einem alten englischen Haus im viktorianischen Stil. Eine süsse weibliche Stimme erreicht deine Ohren:

- Eustache, du bist nur ein Idiot, du denkst nur an dich selbst!

Du gehst in den Raum und siehst ein Mädchen mit langen braunen Haaren. Sie ist mit einem rot-blond haarigen Jungen begleitet und sie streiten. Das Mädchen nimmt deinen Arm und sagt dir :

- Edmund! Wo bist du gewesen?!

Bevor du deiner kleiner Schwester Lucy antworten kannst, bemerkst du, dass in dem Gemälde, das grosse schöne alte Segelschiffe auf rauher See darstellt, das Wasser beginnt, entlang der Wand zu fliessen und den Raum überflutet. Je mehr du das Wasser fliessen siehst, desto mehr Wasser blockiert die Tür. Was machst du da?

- Wenn du durch das Fenster gehst, dann lies weiter bei [009](#)
- Wenn du Lucy folgst und in das Gemälde gehst, dann lies weiter bei [016](#)

003

Du entscheidest dich, das Video nicht fortzusetzen, weil du Angst hast, Zeit für nichts zu verschwenden. Dann lässt du es sein, denn der Strand ist viel zu gross und du wirst Doug nie finden. Du kommst zurück, um dich vorzubereiten und auf deine Hochzeit zu gehen, aber leider ohne Trauzeugen. Lies weiter bei [137](#)

004

Du steigst aus dem Zug aus. Du fühlst Gewürze um dich herum, es ist heiss und es gibt starken hellen Sonnenschein. Du siehst einen schönen Strand mit vielen Leuten. Du gehst auf heissem Sand fort und du hörst Kinder schreien. Du hast Kopfschmerzen und weisst nicht, was du getan hast. Du erinnerst dich, dass dein Vorname Stu ist. Ein paar Minuten später kommen drei Leute zu dir, um dich zu sehen. "Oh, mein Gott, wir haben eine Menge Probleme und in drei Tagen müssen wir zur Hochzeit gehen! Teddy geht es schlecht, die Mafia läuft hinter uns her und wir wissen nicht wo Doug ist..."

- Wenn du Teddy retten willst, lies weiter bei [141](#)
- Wenn du die Mafia loswerden willst, lies weiter bei [148](#)
- Wenn du Doug finden willst, lies weiter bei [155](#)

005

Du steigst aus. Eine feucht-heisse Luft stösst dir ins Gesicht. Du schaust dich um. Rund um den kleinen Bahnhof sind Berge voller tropischer Regenwälder. Eine Uhr zeigt 23:00 Uhr an. Du siehst dich an und merkst, dass du eine Frau bist und einen hellbeigen Mantel trägst. Dazu hast du mittellanges Haar. Du verlässt den Bahnhof. Ein grosser Parkplatz erstreckt sich vor dir. Im Hintergrund ist ein grosses hölzernes Tor mit vier Flammenkelchen auf dem Rahmen. Der Abenteuerpark ist natürlich geschlossen. Da beginnt es zu nieseln. Du schaust dich um, aber es gibt keine Wagen, die du leihen könntest, um darin zu schlafen. Du näherst dich dem Tor. Es sieht nicht so aus, als ob sich da etwas machen lassen würde. Doch da erblickst du ein Touchpad mit einer Gesichtserkennung. Das Gerät erkennt dein Gesicht und eine kleine Tür im Tor öffnet sich. Auf der anderen Seite der Tür ist ein vergitterter Gang und kurz danach zwei aufeinanderfolgende Gittertore. Parallel zur ersten Mauer führt eine zweite Mauer. Die Touchpads an diesen Toren erkennen dich auch. Danach fängt ein schnurgerader Weg an, der an einem rundlichen Gebäude endet. Nach einem kurzen Marsch siehst du eine Inschrift, auf der in leuchtenden weissen Buchstaben HOTEL steht. Tropfend vor Nässe betrittst du die Rezeption: "Hallo?" Keine Antwort. Hinter dem Rezeptionstisch siehst du eine Person am Boden liegen. Gleichzeitig hörst du Geräusche, die aus einem anderen Raum kommen.

- Wenn du zur Person gehen willst, lies weiter bei [012](#)
- Wenn du glaubst, du könntest dich in Sicherheit wiegen, indem du aus dem Hotel rennst, lies weiter bei [019](#)
- Wenn du die Sicherheitsleute rufen willst, lies weiter bei [026](#).

006

Du entscheidest dich, nach rechts zu gehen, weil der Weg heller ist. Du läufst noch eine Weile und nach einer Weile siehst du jemanden hinter Palmen liegen. Du denkst sofort, dass es Doug ist und rennst zu ihm zu und rufst laut seinen Namen, aber er bewegt sich nicht. Du kommst näher zu ihm zu und er bewegt sich nicht... Du bemerkst, dass er blutet. Du siehst genauer und stellst fest, dass er von einem wilden Tier gebissen wurde und nicht überlebt hat : leider ist Doug tot. Lies weiter bei [137](#)

007

Du steigst aus dem Zug aus. Du schaust in das Fenster und bemerkst, dass du kurzes braunes Haar hast und ein grünes T-Shirt mit roten Hosen trägst. Du siehst gleich wie Sammy von Scooby Doo aus. Du bist im Bahnhof von Creepy Village, es ist ein dunkler, halb verlassener Ort und es herrscht eine düstere Atmosphäre. Du bist hier, um die mysteriöse Maschine bei einem Mechanikerfreund abzuholen, weil es bei der letzten Mission gebrochen ist. Leider hast du Scooby Doo, Fred, Vera und Daphne verloren. Plötzlich hörst du ein Geräusch.

- Wenn du Angst hast und wieder in den Zug steigen willst, dann lies weiter bei [021](#)

- Wenn du auf das Geräusch zugehst, weil du mutig bist, dann lies weiter bei [014](#)

008

Du hast dich in die linken Sitzreihe gesetzt und du bist allein. Leider für dich muss der Zug sehr schnell stoppen und er bremst so stark, dass ein Koffer auf deinen Kopf fällt und du stirbst auf der Stelle. Lies weiter bei [001](#)

009

Du kletterst bis zum Fenster, zögerst, bevor du es öffnest, aber der Druck der Schönheit treibt dich an. Verdammt, die Wand war zu hoch. Das Wasser steigt immer höher und du versinkst im Wasser. Du stirbst hier allein und... Lies weiter bei [001](#)

010

Dein Neffe Joffrey heiratet Margaery Tyrell, eine sehr schöne und intelligente Frau, die im Gegensatz zu Joffrey sehr freundlich ist. Du sitzt neben deiner Frau Sansa Stark und auch deiner Schwester Cersei, die die Mutter von Joffrey ist. Dein hässlicher Neffe hat sich entschieden, auf seiner Hochzeit eine Show zu veranstalten. In dieser Show seht ihr Zwerge kämpfen, wie sie den Kampf der Lannisters gegen die Starks darstellen und am Ende töten die Lannisters die Starks. Du bist auf deinen Neffen wütend, weil du weisst, dass es nur wichtig ist, gemein zu deiner Frau zu sein, da sie von der Familie Stark herkommt.

Natürlich sind die Shows geschmacklos, denn es war der hässliche König, den sie auswählte.

"- Tyrion, gib mir sofort Wein!", sagt der König.

Selbst wenn du deinen König, der leider dein Neffe ist, nicht liebst, wirst du ihm dienen, denn zum Glück bist du schlauer als er, du willst keinen Konflikt haben.

"-Ja, mein König. Sagst du. Lies weiter bei [017](#)

011

Am nächsten Morgen wachen die drei Freunde in ihrer Wohnung auf und entdecken die Anwesenheit eines Affen in einem Kopftuch, mit einem schwarzen Top und grauen Shorts. Alle wundern sich über die Anwesenheit des Affen und plötzlich sieht Alan seinen Freund Chow. Er fragt ihn, wie der Affe dorthin kam und antwortet, dass er ihn lustig fand und dass der Affe allein auf der Strasse war, also adoptierte er ihn. An der Wohnungstür hängt eine Todesdrohung. Die Botschaft lautet: "Gib uns Chico, unseren Affen, zurück oder du bist tot. Du hast bis 15:00 Uhr Zeit. Die Mafia". Alle fürchten sich und versuchen daher, eine Lösung für dieses Problem zu finden.

- Wenn du den Affen ohne Diskussion zurückgeben willst, dann lies weiter bei [018](#)
- Wenn du dich entscheidest, den Affen vielleicht zurückzugeben, lies weiter bei [025](#)
- Wenn du beschliesst, ihn nicht zurückzugeben und das festliche Essen auf der Couch in diesen Mafiageschichten zu lassen, dann lies weiter bei [032](#)
- Wenn du beschliesst, vor der Mafia wegzulaufen und ins Exil zu gehen, lies bei [046](#)

012

Du eilst zur Person herbei, die auf dem Boden liegt. Der Raum ist nicht sehr stark belichtet, das Büro ist zerstört und es riecht nach Blut. Du siehst die Person. Es ist die Sekretärin. Sie hat Krallenspuren auf dem Gesicht. Sie lebt noch, aber sie kann dir nicht sagen, was passiert ist. Ein Kampfgeräusch kommt aus der Küche. Dann hört es auf.

- Wenn du entscheidest diesem Geräusch zu folgen, lies weiter bei [033](#)
- Wenn du der Sekretärin helfen möchtest, lies weiter bei [040](#)

013

Du hast die Flasche bezahlt und zufrieden setzt du dich wieder an deinen Sitzplatz, um das frische Wasser zu geniessen. Du entdeckst neben deinem Sitzplatz eine Schultasche mit einer geschriebene Marke "Potter". Du öffnest die Tasche und findest einen Zauberstab. Du findest die Tasche toll und nimmst sie mit dir mit. Der Zug hält an und du kommst zur Schosshaltestelle an. Du begleitest alle andere jungen Reisende bis zum Schloss. Du kommst am Schloss an, das sehr gross und düster ist. Du begegnest die Lehrerin McGonagall. Sie trägt einen Hut und einen Umhang. Du hast keinen Freund. Du gehst mit den anderen in einen riesigen Raum mit grossen langen Tischen. Es sind Kerzen an der Decke, die den Raum beleuchten. Ihr steht alle vor einem Stuhl. Die Lehrerin McGonagall verkündet euch allen, dass, wenn dein Name aufgerufen wird, du kommen musst und dich auf den Stuhl setzen musst. Der sprechende Hut auf dem Kopf wird jedem sein Haus auswählen. Sie rufen laut deinen Namen. Du stehst langsam auf und gehst zum Stuhl. Der Sprechende Hut spricht mit deinem Hirn und sagt plötzlich sehr laut und deutlich: "Griffondor". Jetzt kannst du eine Aufgabe wählen, die du erfüllen

willst: Entweder öffnest du die Kammer des Schreckens, oder du gewinnst den Feuerpokal.

- Wenn du die Kammer des Schreckens öffnen möchtest, dann lies weiter bei [020](#)
- Wenn du den Feuerpokal gewinnen willst, dann lies weiter bei [055](#)

014

Du folgst dem Geräusch und beginnst, Stimmen zu unterscheiden, die von der anderen Seite der Bahnhofstation kommen. Du gehst durch eine quietschende Tür und dann... Überraschung! Es sind deine Freunde und sie haben auf dich gewartet. Du bist glücklich, Scooby-Doo zu finden und gibst ihm Scooby-Snacks. Sie sind wegen deiner Verzögerung unglücklich, also erklärst du ihnen, dass du davor Angst hattest, ein Monster zu treffen. Sie lachen über dich und ihr beschliesst zu starten, um diese Mystery-Maschine zu suchen. Lies weiter bei [035](#)

015

Du hast dich in die rechten Sitzreihe gesetzt und du hörst nach einer Weile eine Meldung. Die Meldung sagt, dass der Zug im nächsten Bahnhof anhalten wird. Du musst auswählen.

- Wenn du in diesem Bahnhof aussteigst, so dass du versuchen kannst, einen anderen Zug zu nehmen, der vielleicht nach Hause fährt, dann lies weiter bei [022](#)
- Wenn du im Zug sitzen bleibst, um zu sehen, welche Abenteuer auf dich zukommen, dann lies weiter bei [029](#)

016

Das Wasser steigt und du folgst deiner kleinen Schwester, indem sie deinen Cousin Eustache mitnimmt. Du befindest dich unter dem Meer und hilfst dir mit dem Sonnenlicht den Weg zurückzufinden. Du kommst endlich an die Oberfläche und entdeckst ein Boot und hast zwei Möglichkeiten.

- Wenn du dem Boot vertraust und ins Boot einsteigst, dann lies weiter bei [023](#)
- Wenn du lieber vorsichtig hier bleibst, dann lies weiter bei [030](#)

017

Es ist Zeit, dass alle zum Essen gehen, die sich hinsetzen, auch wenn es das Einzige, was alle wollen, ist, diese Hochzeit zu verlassen oder zu bleiben und sich hinzusetzen. Joffrey isst und trinkt ein wenig Wein. Plötzlich steht er als König auf und beginnt zu würgen. Er fällt zu Boden und kann nicht mehr sprechen. Er fasst seinen Hals mit seinen Händen an und lässt komische Töne aus dem Mund kommen. Du bist ein wenig schockiert, da du nicht verstehst, was los ist. Cersei läuft direkt auf ihren Sohn zu, sie nimmt ihn in die Arme und schreit:

"- Hilf deinem König!"

Jaime Lannister, Ihr Bruder, und Cerseis Zwillingsbruder kommen schnell zu Joffrey. Du siehst, dass Joffrey anfängt, Blut aus seinen Augen zu bekommen, er atmet nicht einmal

mehr und das Letzte, was er tut, bevor er stirbt, ist, auf dich mit seinem Finger zu zeigen. Dann ändert sich Cerseis Blick.

"- Du bist derjenige, der ihn getötet hat! Haltet ihn sofort an! Du bist ein Monster!"

Du verstehst nicht, was mit dir passiert, du weisst, dass du nichts getan hast. Aber die Wachen bringen dich ins Gefängnis. Lies weiter bei [024](#)

018

Deiner Meinung nach ist der beste Weg, dieses Problem zu lösen, den Affen den Besitzern zurückzugeben, damit ihr aus all dem Mafia-Kram herauskommt. Aber Alan, der den Affen für zu süß hält und sich mit ihm angefreundet hat, will sich nicht von diesem kleinen Tier trennen, deswegen streitest du gegen Alan. Du bringst ihn zur Vernunft und erklärst ihm, dass der einzige Weg, seinen Freund Chow zu retten, darin besteht, den Affen der Mafia zurückzugeben, sonst werden sie kommen, Alan und euch alle töten. Du und Alan denkt darüber nach und ... Jetzt entscheidest du dich, zum Bahnhof zurückzukehren, um neue Abenteuer zu erleben. Lies weiter bei [113](#)

019

Du rennst aus dem Hotel raus, um zu sehen, was los ist. In der Ferne sieht man einen Schatten, der in Richtung Park läuft. Du fürchtest dich, aber du beschliesst trotzdem dem Schatten zu folgen, weil du dich fragst, was oder wer es sein könnte, da der Park geschlossen ist. Du findest eine fahrende Kugel, steigst ein und suchst nach dem Schatten.

- Wenn du das Parkpersonal um Hilfe bitten möchtest, lies weiter bei [047](#)

- Wenn du allein gehen willst, weil du keine Zeit verlieren willst, lies weiter bei [054](#)

020

Du hast gewählt, die Kammer des Schreckens zu öffnen. Du begegnest Ron Weasley und Hermione Granger. Sie sind sehr nett mit dir. Sie nennen dich Harry. Du verstehst nicht warum. Du schaust in einen Spiegel. Du hast dich komplett verändert. Du hast eine Brille und eine Narbe auf der Stirn. Du bist also Harry Potter. Du gehst vor die Tür, aber du und deine Freunde wissen nicht, wie man sie öffnet. Entweder gehst in den verbotenen Wald, um Informationen zu erhalten, oder du öffnest die Tür direkt mit einem Zauber.

Wenn du Informationen aus dem verbotenen Wald erhalten möchtest, lies weiter bei [027](#)

Wenn du die Tür direkt mit einem Zauber öffnen willst, dann lies weiter bei [034](#)

021

Du bist wieder neben den Gleisen. Aber der Zug ist nicht mehr da. Die Lichter erlöschen eine nach der anderen und es wird immer dunkler. Du hörst seltsame Quietschgeräusche und du fühlst hinter dir wie eine Präsenz. Also drehst du dich um und... Lies weiter bei [028](#)

022

Der Zug hält an. Du steigst aus dem Zug aus. Du hast deine Sachen nicht und du weisst nicht was tun, ausser warten... Der Kinozug ist wieder weitergefahren. Der Bahnhof ist eigentlich nur ein Werbeplakat. Auf dem Plakat schaut dich freundlich ein schöner junger Mann an, der in der Hand ein Telefon hält. Unter dem Mann steht : "Denk dran, lüüt an!". Es gibt niemand und keinen Zug in diesem Bahnhof. Das war ein falscher Bahnhof und du bist in eine Falle gefallen. Es gibt keinen Ausgang. Leider verstehst du nichts von diesem Werbeplakat und hast auch dein Handy in deinem Koffer im Kinozug vergessen! Allein bleibst du, verloren, einsam und hungrig... Du stirbst hier allein und... Lies weiter bei [001](#)

023

Das Boot sieht wie ein Wikingerschiff mit einem Drachen als Heck aus, auf dem Segel steht das Emblem von Narnia, zwei Löwen, ein Schild mit einer Krone in der Mitte und zwei Schwertern. Die Kapitänskabine ist mit einem Aslan-Gemälde geschmückt und im Raum befinden sich Peters Schwert und Suzannes Bogen. Aslan ist der grünäugige Löwe, der Narnia und seine Könige schützt. Petrus ist der Älteste der Familie, er ist verantwortlich und loyal und der erste König von Narnia. Suzanne ist das zweite Kind der Familie, sie ist mutig, loyal und hilfsbereit, sie ist auch die erste Königin von Narnia. König Caspian betritt den Raum und erklärt, dass deine Aufgabe darin besteht, Aslan zu retten, der in den nördlichen Ländern gefangen genommen wurde. Lies weiter bei [037](#)

024

Du wirst von der königlichen Garde zu einer der Schlosszellen gebracht. Die Zelle ist klein und dunkel. Du fühlst dich schlecht, als wären alte Körper hier drin eingeschlossen. Dein Bruder Jaime kommt regelmässig zu dir, er gibt dir Neuigkeiten über das tägliche Leben im Königreich. Er sagt dir, dass Cersei kein Urteil will, sie will, dass du sofort hingerichtet wirst. Dein Vater hat dich nie besucht, weil er dich nie beschützt und nie geliebt hat. Lies weiter bei [031](#)

025

Am Nachmittag vor 15 Uhr beschliesst du und Alan, nicht mit dem Affen und Chow zur Mafia zu gehen und in der Wohnung zu bleiben. Um 15:01 Uhr klopft die Mafia an die Tür und Alan antwortet. Er merkt aber nicht, dass es die Mafia ist und er spricht mit ihnen. Plötzlich sieht der Mafiaboss das Essen auf der Couch und springt in die Wohnung hinein und droht Chow mit einem Messer. Du erkennst, dass es die Mafia ist, und so rennst du durch das Haus, was zu einem Wettlauf zwischen dir und der Mafia bringt. Jetzt entscheidest du dich, zum Bahnhof zurückzukehren, um neue Abenteuer zu erleben. Lies weiter bei [113](#)

026

Du denkst, dass es an der Rezeption irgendwo einen Notknopf gibt. Nach kurzem Suchen findest du einen roten Knopf, neben dem "Security" steht. Du drückst auf den Knopf und ein Piepen hallt durch das Hotel. "Mist!", denkst du. Du befürchtest, dass du irgendwelche Gefahr anlockst. Doch dann siehst du eine kleine Gruppe herbeieilen. Sie fragen dich:

"-Was ist passiert?"

- Die Sekretärin, ich glaube sie ist tot."

Der eine Nothelfer untersucht die Frau. "Nein sie ist nicht tot, sie ist ohnmächtig und schwer verletzt. Schnell, eine Trage."

Die Frau wird in einen Krankenwagen gebracht. Plötzlich schnupperst du ein Hähnchengeruch.

- Wenn du dem Hähnchengeruch folgen willst, lies weiter bei [061](#)

- Wenn du den Sicherheitsleuten folgen und versuchen willst, aus dem Park zu fliehen, lies weiter bei [068](#)

027

Du hast dich entschieden, in den Wald zu gehen, um Informationen zu erhalten. Leider triffst du auf Spinnen zu. Sie sind so gross wie du selbst. Es gibt Tausende von ihnen. Du hast nicht die Kraft, sie zu bekämpfen. Die Spinnen kommen auf dich zu und du fliehst so schnell wie möglich davon, weil du dich vor Spinnen fürchtest. Wegen deinem schnellen Lauf durch den dichten Wald, verletzt du dich. Du bist verpflichtet, zurückzukehren. Lies weiter bei [163](#)

028

Oh Schrecken! Eine monströse Kreatur steht vor dir! Sie hat eine scharfe Sense, ein dunkles Gesicht, das unter einer Kapuze versteckt ist, und sie trägt einen grünen Umhang. Das Quietschen, das du gehört hast, ist eigentlich der Zug, der kommt. Du hast keine Zeit zu schreien, bevor das Monster dich auf die Gleise wirft und du vom Zug überfahren wirst. Schade! Gehe zurück bei [007](#) und sei nächstes Mal mutiger...

029

Du bist im Zug sitzen geblieben, um eine neue Abenteuer zu erleben. Du schaust aus dem Fenster und bemerkst viele Wälder und Seen. Es ist hell und der Himmel ist heiter. Ein schöner Tag also! Du hast ein bisschen Hunger und du möchtest etwas essen. Du hast gesehen, dass es einen Speisewagen gibt. Ein alter Mann kommt und setzt sich neben dich. Der alter Mann möchte mit dir sprechen.

- Wenn du in den Speisewagen gehst, um etwas zu essen, dann lies weiter bei [043](#)

- Wenn du mit dem alten Mann sprichst, dann lies weiter bei [036](#)

030

In der Ferne sieht man einen Sturm kommen und das Schiff fährt in die entgegengesetzte Richtung, aber der Sturm kommt immer näher und die Wellen werden immer heftiger. Du fängst schnell an, müde zu werden und eine Welle treibt dich unter Wasser an. Du kämpfst darum, aufzustehen, aber du kannst es nicht. Du siehst, wie sich das Licht sanft wegbewegt und die letzten Luftblasen aus deinem Mund entweichen. Es ist die totale Dunkelheit. Du stirbst hier allein und... Lies weiter bei [001](#)

031

Eines Abends erzählt dir dein Bruder Jaime, dass er einen geheimen Weg gefunden hat, um dich endlich zu befreien. Er sagt dir, dass Lord Varys im Rücken von King's Landing auf dich wartet.

"-Viel Glück, kleiner Bruder!", sagt dir Jaime zu, "Sei vorsichtig." Du gehst also hinaus und gehst über eine lange Treppe nach unten zum kleinen Hafen der Hauptstadt zu und wartest ungeduldig darauf, dass Lord Varys sich dir anschliesst. Aber dieser kommt immer noch nicht an und lässt auf sich warten... Du hast die Wahl, auf Lord Varys zu warten oder zum Haus deines Vaters zu gehen, um deine Rechnungen zu begleichen.

- Wenn du auf Lord Varys warten willst, dann lies weiter bei [045](#)

- Wenn du zum Haus deines Vaters gehen willst, dann lies weiter bei [038](#)

032

Am Nachmittag vor 15 Uhr beschliesst du und Alan, nicht mit dem Affen und Chow zur Mafia zu gehen und in der Wohnung zu bleiben. Um 15:01 Uhr klopft die Mafia an die Tür und Alan antwortet. Er merkt aber nicht, dass es die Mafia ist und er spricht mit ihnen. Plötzlich sieht der Mafiaboss das Essen auf der Couch und springt in die Wohnung hinein und droht Chow mit einem Messer. Du erkennst, dass es die Mafia ist, und so rennst du durch das Haus, was zu einem Wettlauf zwischen dir und der Mafia bringt. Am Ende tötet der Mafiaboss Chow und die anderen Mitglieder der Mafia greifen die zwei anderen Freunde an. Sie nehmen diese mit und gehen aus der Wohnung, ohne dich festnehmen zu können, weil du genug schnell aus dem Fenster laufen konntest. Die Ehe in den USA kann nicht stattfinden... Du entscheidest dich jetzt, nichts zu tun und der Mafia zu entgehen, dann lies es weiter bei [039](#)

033

Du entscheidest zu wissen, woher die Geräusche kommen. Also gehst du in die Küche. Du riechst einen süßen Hühnerduft. Du siehst in einem Kochtopf einen schönen Bierhahn. Der Koch war im Schrank versteckt und er kommt zu dir. Er erlaubt dir, das Huhn zu essen. Du hast die Wahl, ob du das Huhn isst, um Kraft zu bekommen, oder ob du weiter nach dem Ort suchen willst, aus dem die Geräusche kamen.

- Um das Huhn zu essen, lies weiter bei [075](#)

- Um die Geräusche zu finden, lies weiter bei [082](#)

034

Du und deine Freunde stehen nun vor der Kammer des Schreckens. Hermione kann den Raum mit einem Zauber öffnen. Du kommst herein und ihr findet einen sehr grossen Raum. Du musst eine Wahl treffen: Entweder müsst du und deine Freunde eine Partie Riesenschach gewinnen oder ihr müsst gegen eine Schlange kämpfen. Diese Wahl ist entscheidend für den Rest des Abenteuers.

- Wenn du Schach spielen kannst, dann lies weiter bei [041](#)
- Wenn du gegen die Schlange kämpfen willst, dann lies weiter bei [048](#)

035

Ihr verlasst den Bahnhof und geht einer kleinen kurvenreichen Strasse entlang. Es ist dunkel und ihr folgt den wenigen Strassenlaternen am Strassenrand und seht die ersten Dächer von Creepy Village. Plötzlich teilt sich die Strasse in zwei verschiedene Wege. Aber auf der kürzesten Strasse, die direkt zum Dorf führt, steht ein Schild: "Vorsicht! Sie kommen in eine ungesicherte Zone an!" Der andere Weg ist länger, weil er durch den Wald führt, aber es gibt kein Schild.

- Wenn du mutig bist und besonders sehr faul bist und den kürzesten Weg wählst, dann lies weiter bei [042](#)
- Wenn du es vorziehst, Vorsichtsmassnahmen zu treffen und du auf die Strasse in den Wald gehst, dann lies weiter bei [049](#)

036

Du sprichst mit dem alten Mann. Er sagt etwas komisches: „Dieser Zug wird in verschiedenen Bahnhöfen anhalten. In jedem Bahnhof hast du die Chance eine zauberhafte Welt zu entdecken. Niemand weiss was es am Ende der Reise gibt, wenn du weiter im Zug bleibst. Es ist ein Geheimnis...“ Du weisst nicht, was du von dieser Geschichte halten kannst, vielleicht ist der alte Mann verrückt...

- Wenn du zum Speisewagen gehen willst, dann lies weiter bei [043](#)
- Wenn du mit dem Mann weitersprechen willst, dann lies weiter bei [092](#)

037

Das Segelschiff betritt die Nordsee, umgeben von einem riesigen Gletscher und in der Ferne die unter dem Schnee vergrabene Erde. Das Boot legt nicht weit von der Küste an und die ganze Gruppe mit Lucie und Eustache landen an Land und ihr beginnt die Gegend zu erkunden. Abgesehen von Schnee und hohen Kiefern sieht man nicht viel und du verlierst am Ende deinen Cousin Eustache aus den Augen. Du suchst nach ihm und siehst einen riesigen orangefarbenen Drachen mit grossen gegliederten Flügeln, der vor dir steht und blaue Flammen spuckt. Du musst eine schnelle Entscheidung treffen, denn der Drache kommt auf dich zu.

- Wenn du den Drachen vermeidest, dann lies weiter bei [058](#)
- Wenn du dich entscheidest, den Drachen zu bekämpfen, dann lies weiter bei [044](#)

038

Du gehst zum Haus deines Vaters. Du siehst, dass die schöne Frau Shae, die Liebe deines Lebens, im Bett deines Vaters liegt. Du verstehst nichts mehr, du kannst nicht mehr klar denken. Du bist wütend, sodass das Blut schnell in deinem Kopf fließt. Du beschliesst, das Messer, das du an der Kante des Kessels gesehen hast, zu nehmen und es in das Herz deines Vaters zu stecken. Dein Hass ist so gross, dass du deine liebe Shae erwürgst, bis sie stirbt. Lies weiter bei [045](#)

039

Du verlässt schnell das Land, um alle Probleme mit der Mafia zu vermeiden, aber sie jagen dich in deinem Land. Du entscheidest dich, nicht zu heiraten, um die Sicherheit deiner Frau und der zukünftigen Kinder sicherzustellen, denn die Mafia wird für den Rest deines Lebens hinter dir her sein. Du fühlst dich nicht sicher und musst jederzeit das Land wechseln, wenn du nicht von der Bande ermordet werden willst. Du bist einen grossen Teil der Welt bereist, um deine Familie und dein Leben zu retten. Jetzt entscheidest du dich, zum Bahnhof zurückzukehren, um neue Abenteuer zu erleben. Lies weiter bei [113](#)

040

Du holst den Erste-Hilfe-Kasten, der sich an der Ecke des Ganges befindet. Während du es nimmst, bemerkst du Spuren eines Dinosauriers, die zum Ausgang des Gebäudes führen.

- Wenn du wissen willst, woher diese Spuren kommen, lies weiter bei [019](#)
- Wenn du den Kasten nimmst und dich entscheidest, zur Rettung des Sekretärs zu gehen, lies weiter bei [089](#)

041

Du hast dich entschieden, mit deinen Klassenkameraden Schach zu spielen. Das Spiel ist sehr kompliziert, aber die Intelligenz der Gruppe hilft dir. Das Spiel dauerte lange, bis du blockiert bist. Die Gruppe denkt eine lange Zeit nach. Du weisst, dass, wenn ihr das Spiel verliert oder aufgibt, alle sterben werden. Also beschliesst du, dich zu opfern und zu sterben. Nach diesem Vorfall kehrst du zum Bahnsteig zurück und nimmst wieder den Zug. Lies weiter bei [127](#)

042

Du gehst ruhig durch das Dorf. Es scheint halb verlassen zu sein und es herrscht eine unbequeme Atmosphäre. Du bemerkst, dass sich ein leichter Nebel aufgelöst hat, der die Gassen umhüllt. Plötzlich erscheint ein alter Mann mit einem unschuldigen Blick vor dich. Er fängt an, mit euch zu reden:

- Hallo! Es ist schön, junge Leute wie dich in diesem Dorf zu sehen. Ich bin sehr einsam. Möchtest du auf einen Drink bei mir vorbeikommen?

Scooby-Doo wirkt misstrauisch und versteckt sich hinter dich, aber deine Freunde sind motiviert. Du bist von dieser seltsamen Einladung überrascht und...

- Wenn du akzeptierst und ihr zu ihm nach Hause geht, dann lies weiter bei [077](#)

- Wenn du sein Angebot höflich ablehnst, dann lies weiter bei [084](#)

043

Du gehst zum Speisewagen. Du suchst etwas zu essen, aber es gibt nichts sehr appetitliches. Du entscheidest dich für die zwei besten Gerichte.

- Wenn du ein Sandwich isst, dann lies weiter bei [050](#)

- Wenn du eine Omelette isst, dann lies weiter bei [057](#)

044

Du rückst bewaffnet mit deinem Schwert zum Drachen vor und der Drache beginnt, Flammen um dich herum zu spucken, dann stürzt er sich auf dich zu und nimmt dich zwischen seine Krallen und bringt dich über einem Vulkan. Man merkt schnell, dass es ausgeschaltet ist. Du befindest dich in der Luft und siehst auf dem Boden im Krater „Ich bin Eustache“ mit Flammen geschrieben. Der Drache ruht sich aus und du spürst Zittern unter deinen Füßen. Du verstehst, dass du über dem Untergrund stehst. Du schaust dich um und siehst zwei Eingänge.

- Wenn du nach rechts gehst, dann lies weiter bei [065](#)

- Wenn du nach links gehst, dann lies weiter bei [058](#)

045

Du entscheidest dich, am vereinbarten Ort zu bleiben. Eine halbe Stunde später bemerkst du den Schatten von Lord-Varys. Ihr steigt beide auf ein Schiff und fährt in die Stadt Meeren. Die Reise ist lang, aber du freust dich darauf, einen neuen Ort zu entdecken. Lies weiter bei [052](#)

046

Du beschließt, der Mafia zu entkommen und mit deiner Frau auf eine Trauminsel zu ziehen. Es gibt warmen Sand, wilde Tiere, ein türkisfarbenes Meer und einen blauen Himmel. Auf dieser Insel ist das Wetter immer schön. Man könnte denken, dass die Insel nicht besiedelt ist, aber es stellt sich heraus, dass dort ein Maori-Stamm lebt. Du freundest dich mit ihnen an und du beschließt, den Rest deines Lebens auf dieser Insel zu verbringen. Du wirst eine Familie gründen und deine Frau heiraten, wie du es vor einiger Zeit geplant hattest.

Wenn du dich entscheidest, den Affen zu töten und ihn verschwinden zu lassen, um Probleme zu vermeiden, dann lies weiter bei [053](#) oder [060](#)

047

Du triffst einen Dinosaurier-Trainer. Er fragt dich, was du hier mitten in der Nacht machst. Du sagst ihm, dass du gerade angekommen bist, die Sekretärin verletzt ist und du einen Schatten gesehen hast. Du fragst ihn, ob er kommen will und dir hilft, dem Schatten zu folgen. Er sagt dir, dass er es nicht kann, und dass es besser wäre, die Sekretärin zu retten.

- Wenn du die Sekretärin retten willst, lies weiter bei [089](#)
- Wenn du bei deiner ersten Idee bleiben willst und dich entscheidest, dem Schatten zu folgen, lies weiter bei [054](#)

048

Du hattest keine Zeit. Die Riesenschlange war nahe bei ihr und steigt immer höher vor dir. Die Schlange öffnet ihren Mund und zeigt dir ihre spitzen Zähne. Ganz plötzlich und unerwartet fliegt ein Phönix aus dem hinteren Teil des Raums. Der Phönix beißt die Augen der Schlange. Du nimmst deinen Zauberstab aber kein Zauber wirkt. Die blinde Schlange ist wütend aber sie kann deine Schritte hören. Sie wird dir den Kopf kratzen. Du hebst einen Kieselstein auf und wirfst ihn in eine andere Richtung weg. Die Schlange schleift sich auf das Geräusch des Kiesels zu. Du rennst in die Gegenrichtung, um auf dem Boden ein Buch zu nehmen. Der Phönix gibt dir einen Dolch. Du zerstörst das Buch. Du hast deine Aufgabe erfüllt, da die Schlange und das Buch verschwinden. Du kannst zurückkehren. Lies weiter bei [163](#)

049

Der Weg in den Wald ist lang und schwierig. Es ist sehr dunkel und ihr müsst eine Taschenlampe benutzen, um den Weg zu beleuchten. Seltsame Knarren kommen hinter den knorrigen Bäumen hervor. Du hörst finsternes Klappern wie Knochen, die miteinander kollidieren. Du drehst dich um und bemerkst mit Erleichterung, dass es Scooby-Doo ist, der mit den Zähnen zittert. Du musst vorsichtig sein, wohin du deine Füße legst, damit du nicht in den Wurzeln stecken bleibst. Glücklicherweise ist dir bisher nichts Besonderes passiert, als du plötzlich ein junges Mädchen mit langen braunen Haaren und einem schüchternen Blick triffst. Du sprichst einen Moment mit ihr und erfährst, dass ihr Name Lauriane ist und dass sie die Freundin des Mechanikers ist, zu dem du gehen musst. Sie wirkt etwas gestresst und möchte euch die Geschichte dieses Dorfes erzählen. Lies weiter bei [056](#)

050

Jetzt hast dein Sandwich und du kannst endlich essen. Aber der alte Mann setzt sich neben dich und sieht dich an, er möchte wieder mit dir sprechen. Sein Blick stört dich.

- Wenn du mit ihm sprichst, dann lies weiter bei [064](#)
- Wenn du zu deinem Platz zurückgehst, um ruhig zu essen, dann lies weiter bei [071](#)

051

Du rennst in die Höhle und bemerkst, dass sie sehr feucht ist. Ein Teil des Bodens ist geflutet und Stalagmiten und Stalaktiken schmücken den Innenraum. Es ist dunkel und je mehr du fortläufst, desto weniger siehst du den Boden der Höhle und spürst die Kälte, die mit der Zeit zunimmt. Lies weiter bei [058](#)

052

Nachdem du von Port-Réal geflohen bist, begibst du dich mit einem Schiff in die freien Städte dank Varys. Du verbringst die Reise betrunken, besessen von den letzten Worten deines Vaters. Er hatte dir gesagt, dass er Shae "dorthin geschickt hat, wo die Huren hingehen". Du hast nun jeglichen Glauben an die Werte der Liebe, Gerechtigkeit, Freundschaft oder Herrlichkeit verloren. Am Ziel angekommen, bist du in einem Fass Wein versteckt, das diskret entladen wird, und befindest dich in den Kellern von Pentos. Nach einer ausruhenden Schlafnacht bekleidest du dich reichlich und kannst über deine Möglichkeiten nachdenken: Du wirst Pentos verlassen, um dich Daenerys in Meeren anzuschließen. Während der Reise isst, trinkst und redest du viel mit denen, die bei dir sind. Du sagst dir immer wieder, dass du aufhören wirst, wie ein Loch zu trinken, aber du füllst immer wieder deinen Becher auf. Lies weiter bei [059](#)

053

Du und deine Freunde haben Chico getötet und die Mafia hat es erkannt, weil die einzigen Dinge, die sie in eurer Wohnung gefunden haben, während du eingekauft hast, die Kleidung des kleinen Affen waren, die mit Blut bedeckt war. Du hast Chico getötet und ihn in einen Mülleimer um die Ecke geworfen, weil du dachtest, die Bande würde es nicht merken, aber das ist nicht wahr. Sie bemerkten, dass Chico trotz des gegebenen Ultimatums nicht zu Hause war, also suchten sie nach ihm. Du hast nichts Ungewöhnliches bemerkt. Als sie sich auf das Sofa gesetzt hatten, kam die Mafia aus ihrem Versteck, sie waren in den Räumen. Es gibt eine Schiesserei, die gerade ausgebrochen ist. Pam! Pam! Pam! Du und deine Freunde seid alle an Schusswunden gestorben, weil ihr einen kleinen Mafia-Affen getötet habt. Du hast die falsche Lösung gewählt. Geh zurück und lies weiter bei [046](#)

054

Du betrittst die Kugel und fährst in die Richtung des Schattens, der in das T-Rex-Gehege geht. Du bist vor dem Gehege angekommen und siehst ein Loch im Zaun. Du fragst dich, ob du ihm weiterhin folgen willst, weil es sehr gefährlich wird. Du hast Angst vor Dinosauriern, aber du willst ihn trotzdem finden.

- Wenn du dich entscheidest, in die Hecke zu gehen, um den Angreifer zu finden, lies weiter bei [096](#)

- Wenn du zu grosse Angst hast, um fortzufahren, lies weiter bei [103](#)

055

Du hast das Richtige getan. Aber du musst wissen, dass der Feuerpokal nichts für die Schwachen ist. Du hast einige schwierigen Herausforderungen vor dir.

- Wenn du die Geheimnisse des Schwarzen Sees entdecken möchtest, lies weiter bei [062](#)
- Wenn du es vorziehst, die mysteriösen Kreaturen des Labyrinths zu bekämpfen, lies weiter bei [069](#)

056

Du hörst verdächtige Geräusche, die wahrscheinlich aus dem tiefsten Teil des Waldes kommen. Und damit verbunden sieht man einige mysteriösen Schatten durch den Wald wandern. Lauriane, die sieht, dass du allmählich Angst bekommst, besteht also darauf, dir die düstere Geschichte von Creepy Village zu erzählen.

- Wenn du diesem Mädchen genau zuhörst, dann lies weiter bei [070](#)
- Wenn du dem Mädchen sagst, dass die Geschichte des Dorfes dich nicht interessiert, dann lies weiter bei [063](#)

057

Jetzt du hast deine Omelette, und du kannst endlich essen. Aber der alte Mann setzt sich neben dich und sieht dich an. Er möchte wieder mit dir sprechen. Sein Blick stört dich.

- Wenn du mit ihm sprichst, dann lies weiter bei [064](#)
- Wenn du gehst zu deinem Platz zurückgehst, dann lies weiter bei [071](#)

058

Du beschliesst, deine Reise im Inneren weiterzuführen. Es ist dunkel und du kannst nicht viel sehen, aber zum Glück hast du in deiner Tasche alles geplant und nimmst deine Taschenlampe heraus. Du setzt deinen Weg fort und kommst vor einem beängstigenden Schlossturm an und siehst zum Glück Aslan. Das Gefängnis ist kalt und feucht und Stalaktiten schmücken die Decke. Du versuchst, die Tür zum Schlossturm zu öffnen, aber du hast keinen Schlüssel.

- Wenn du beschliesst, Informationen von Soldaten zu bekommen, lies weiter bei [079](#)
- Wenn du selbst und alleine nach eine Lösung denkst, dann lies weiter bei [072](#)

059

Fest gefesselt und an der Leine gehalten, kommst du mit deinem Entführer, einem Ouestrien-Ritter, der sich als Ser Jorah Mormont herausstellt, in Volantis an. Dein Entführer Ser Jorah Mormont sucht nach einem Schiff, das dich zur Königin bringt, wie er es sagt, als du gefangen genommen wurdest, aber die meisten von ihnen sind alle dazu bestimmt, andere Menschen zu tragen. Mormont versucht, sich Meereen anzuschließen und offenbart dir seine Bereitschaft, dich vor Königin Daenerys Targaryen und nicht vor

Cersei Lannister zu führen, die deine eigene Schwester ist und die deinen Kopf für den Lohn einer Herrschaft erfordert hat.

Du wirst ein neues Schiff nehmen, du hast eine Teilfreiheit zurückerhalten, aber du bist immer noch Ser Jorah Mormonts Gefangener. Das Schiff ist auf dem Weg nach Meeren, um sich Königin Daenerys Targaryen anzuschliessen. Lies weiter bei [066](#)

060

Du entscheidest dich dafür, den Affen zu töten, um ihn für immer verschwinden zu lassen, und dass die Mafia keine Ahnung hat, dass du ihn gestohlen hast und um Probleme mit ihm zu vermeiden. Aber leider erfährt die Mafia schnell, dass du und deine Freunde ihren Affen gestohlen und getötet haben. Du wirst grosse Probleme mit ihnen haben, sie werden dich dein ganzes Leben lang bedrohen, weil sie sehr wütend auf dich sind. Die Mafia wird dir das Leben schwer machen und dich und deine Freunde immer bedrohen. Trotz allem bleibst du lebendig, aber das Leben wird für dich nicht einfach sein, sei mutig... Jetzt entscheidest du dich, zum Bahnhof zurückzukehren, um neue Abenteuer zu erleben. Lies weiter bei [113](#)

061

Du nährst dich der Küche im Hotel. Der Hähnchengeschmack wird intensiver. Als du die Küchentür aufmachst, siehst du einen Velociraptor, der den Deckel eines grossen Kochtopfs geöffnet hatte und sich an einem langsam köchelnden Bierhahn hermacht. Du tappst leise aus der Küche raus. Doch er hat dich gesehen. Du sprintest durch das Hotelgebäude. In den Augenwinkeln erkennst du eine Tür. Hinter der Tür fängt gleich ein grosses Dickicht an. Du gehst um das Gebäude herum. Doch da hörst du Rufe von den Sicherheitsleuten und kurz darauf ein schreckliches Brüllen.

Du kannst nicht ins Hotel zurück und zwischen dir und dem Haupttor gibt es den Dinosaurier. Du musst in den Urwald fliehen... Lies weiter bei [110](#)

062

Ein alter grosser Mann mit weissem langem Bart spricht dich an : "Willkommen in den Black Lakes! Ich heisse Dumbledore. Komm mit mir, Harry, wir müssen uns beeilen. Iss das, es wird dir die Fähigkeit geben, unter Wasser zu atmen. Dein Ziel ist einfach: Du musst das Zentrum des Sees erreichen und die gestohlenen Schätze zurückbringen." Du isst, was dir Dumbledore gegeben hat, obwohl es sehr sauer und eckelhaft schmeckt. Du beginnst zu husten, verlierst das Gleichgewicht und fällst ins Wasser des Black Lakes. Du spürst einen starken Schmerz in deinen Beinen und bemerkst, dass Flossen anstelle deiner Füsse gewachsen sind. Du siehst eine seltsame schöne Gestalt, die dich anzieht. Du beschliesst, näher heranzukommen, aber die Kreatur verschwindet. Das Wasser ist sehr dunkel und du hörst seltsame Schreie um dich herum. Du erinnerst dich an dein Ziel und suchst nach der Wasserstadt. Plötzlich taucht ein Tentakel aus der Dunkelheit auf und packt eines deiner Beine und zieht dich in eine Höhle. Du benutzt deinen Zauberstab, um den dunklen Ort zu erhellen, und du siehst eine Tintenfisch-Nixe. Sie packt deine Riegel mit ihren Tentakeln und fängt an, dich zu erwürgen. Du wirst am

Ende an seinen Tentakeln erstickt und dein Körper wird nie gefunden werden... Lies weiter bei [001](#)

063

Du hast Lauriane verärgert, sie wird ganz rot und ist bereit, dich anzuschreien. Aber sie erholt sich immer noch, berücksichtigt aber nicht, was du ihr gesagt hast. So beginnt sie weiterhin, dir die makabre Geschichte des Dorfes zu erzählen. Sie beginnt also damit, dir die schrecklichste Geschichte zu erzählen, die du je gehört hast, eine Monstergeschichte: In diesem Dorf gibt es ein gigantisches Monster in dunkler Kleidung mit einer Kapuze, die sein Gesicht bedeckt, ganz zu schweigen von seiner riesigen Sense... Lies weiter bei [070](#)

064

Du sprichst mit dem alten Mann. Er sagt etwas komisches: „Dieser Zug wird in verschiedenen Bahnhöfen anhalten. In jedem Bahnhof hast du die Chance eine zauberhafte Welt zu entdecken. Niemand weiss was es am Ende der Reise gibt, wenn du weiter im Zug bleibst. Es ist ein Geheimnis.“ Du weisst nicht, was du von dieser Geschichte halten kannst, vielleicht ist der alte Mann verrückt...

- Wenn du auf die Toilette gehst, dann lies weiter bei [085](#)
- Wenn du mit dem Mann weiter sprechen willst, dann lies weiter bei [092](#)

065

Du gehst weiter in die Höhle, aber vor dir hält der Weg an, du stehst vor einer Sackgasse. Lies weiter bei [044](#)

066

Du und Jorah Mormont seid endlich in Meereen angekommen, aber als Sklaven. Du wirst an Yezzan zo Qaggaz versteigert, einem Händler aus Yunkai, vor allem aber monströs fettleibig und sehr reich für seine persönliche Monsterausstellung. Während der Auktion erfährst du, dass Königin Daenerys Targaryen einen Adligen aus Meereen geheiratet hat... Die Informationen zerstören mehr Mormont als die Schläge, die du während deiner Gefangennahme und Gefangenschaft auf See erlitten hast. Du schliesst dich dem Lager der Söldner an, wo es riesige Zeltfelder rund um die Stadt Meereen gibt. Du erlebst insbesondere die Behandlung widerspenstiger oder fliehender Sklaven sowie das Vorhandensein von Blutkreislauf, was dich ermutigt, nach Wegen zu suchen, um so schnell wie möglich von hier wegzukommen. Du hast jetzt eine Entscheidung zu treffen. Ser Jorah töten und den Kampf gegen die Gladiatoren gewinnen oder Partner mit ihm sein und diese Gladiatoren gemeinsam bekämpfen. Was wirst du dagegen tun?

- Wenn du Ser Jorah tötest, dann lies weiter bei [073](#)
- Wenn du dich mit Ser Jorah assoziieren willst, dann lies weiter bei [080](#)

067

Du hast also beschlossen, ihn in deiner Wohnung abzuholen. Du gehst zuerst in die Küche. Du siehst leere Flaschen, du siehst Erbrochenes, du siehst ein grosses Chaos, aber keinen Doug. Du gehst ins Wohnzimmer zurück, suchst nach ihm, aber es ist so unordentlich, dass du überrascht bist, alle möglichen Drogen zu finden. Der Geruch ist unerträglich. Du gehst zum Fenster, um Luft zu atmen. Du gehst in den einen Raum, in den anderen, aber nichts als Chaos. Dann gehst du ins Badezimmer, und dann ist es das Drama. Du siehst einen riesigen Tiger, der brüllt. Was hast du vor?

- Wenn du bei dem Tiger bleibst, dann lies weiter bei [081](#)
- Wenn du aus dem Zimmer rennst, dann lies weiter bei [088](#)

068

Der Krankenwagen fährt los. Zurück bleibt du und die Hälfte des Sicherheitspersonals.

"- Sie sollten aus diesem Park raus", sagt dir der eine.

"-Das wollte ich auch tun. Sind keine andere Personen mehr im Park?"

- Im Hotel gibt es ein paar Gäste. Sie werden gerade geweckt und in Sicherheit gebracht. Sonst sind nur wir hier."

Du willst aus dem Haupttor heraus, doch die doppelten Sicherheitsgitter sind verriegelt. Doch da hörst du einen grossen Lärm, rufende Leute und schiessende Betäubungsgewehre. Es ist tatsächlich ein Tyrannosaurus Rex herausgerissen.

- Wenn du versuchen willst, in den Grossen Wald zu flüchten, um einen anderen Ausgang zu finden, lies weiter bei [124](#)
- Wenn du einem kleinen Weg in dem Wald folgen willst, dann weiter lies bei [117](#)

069

Du betrittst einen Garten mit einem Labyrinth. Du bist nicht allein, weil Cedric dich begleitet. Ihr trennt euch an einer Abzweigung des Labyrinths. Während du fortschreitest, begegnest du einem Hacker, du wirfst ihm einen Zauber und dann einen anderen und er rennt weg. Wenn du weitermachst, triffst du Cedric. Er scheint leicht erschöpft zu sein, aber es geht ihm gut. Er stösst auf einen Feuerwerkskörper-Scout. Du kommst durch das Labyrinth und ein paar Minuten später hörst du Cedrics Stimme wieder: "Victor, warum tust so etwas?" Du stellst dir die Frage, ob es Cedric immer noch gut geht oder nicht.

- Wenn du Cedric helfen gehen willst, dann lies weiter bei [076](#)
- Wenn du Cedric seinem Schicksal überlassen willst, dann lies weiter bei [083](#)

070

Nach nur wenigen Minuten, an denen du ihre Geschichte gehört hast, die wie eine Ewigkeit aussah, beschliesst du, dich allmählich zurückzuziehen und sie in Ruhe zu lassen, um ihre berühmte Geschichte zu erzählen. Und plötzlich dreht sich Lauriane um und legt ihr langes braunes Haar wieder an ihren Platz, bevor sie dir folgt. An diesem

Moment merkt man, dass, wenn man nicht läuft, man sein Leben riskiert. So rennst du mit voller Kraft in voller Geschwindigkeit davon weg. Lies weiter bei [098](#)

071

Du gehst mit deinem Gericht zu deinem Platz zurück. Vielleicht kannst du dieses Mal ruhig essen... Du hast deinen Platz gefunden, aber der alte Mann ist wieder hier, niemand weiss, wie er es gemacht hat. Er möchte immer noch mit dir sprechen.

- Wenn du mit ihm sprichst, dann lies weiter bei [064](#)
- Wenn du irgendwohin in den Zug gehst, dann lies weiter bei [078](#)

072

Du schüttelst dir das Hirn und nach ein paar Minuten erkennst du, dass die einzige Person, die den Schlüssel haben könnte, die Schneekönigin ist. Lies weiter bei [086](#)

073

Du betrittst die Arena: Um dich herum befinden sich sechs weitere hochqualifizierte Kämpfer, darunter Ser Jorah. Sie sehen sofort, wie Königin Daenerys Ihren Mitreisenden anstarrt. Die Dame ist wunderschön: Sie hat lange silberblonde Haare und durchdringende blaue Augen. Sie ist die Mutter der Drachen und hat drei von ihnen, die über sie fliegen. Sie ist auf die Welt gekommen, um zu führen, und wird alles tun, um ihren Thron in Kings-Landing zurückzuerobern.

Daenerys klatscht in die Hände. Die Spiele beginnen. Im Moment trittst du zurück. Du wartest darauf, dass sich die anderen gegenseitig umbringen. Vier der sechs Kämpfer sind bereits gestorben. Es sind nur noch zwei übrig: du und Ser Jorah. Du hast deinen kleinen Dolch in der Hand. Ser Jorah sieht ihn nicht und läuft auf dich zu, aber du schaffst es, unter ihm hindurchzugehen und ihm in den Rücken zu stechen. Er ist tot. Er ist tot. Du hast gewonnen.

Leider mag Königin Daenerys den Tod ihres Freunden nicht. Wütend verbannt sie dich sofort und befiehlt ihren Wachen, dich aus der Stadt zu werfen. Du kannst dein Ziel nicht erreichen. Es ist ein Misserfolg. Lies weiter bei [066](#)

074

Du hast dich entschieden, ihn auf der Strasse abzuholen. Die Strassen sind überfüllt, du wirst von allen Seiten gestossen. Du bist wütend. Du gehst und plötzlich hebst du ein Fenster auf. Es explodiert über deinem Kopf. Also suchst du nach einem Spiegel oder etwas, um zu sehen, ob du verwundet bist, und du siehst in deinem Spiegel, dass du tätowiert bist. Du hast eine Tätowierung auf deinem Gesicht, überall auf deinem ganzen Profil. Was beschliesst du jetzt zu tun?

- Wenn du ein Tuch kaufen gehen willst, um dein Gesicht abzudecken, lies weiter bei [095](#)
- Wenn du Alan holen willst, um zu sehen, ob er eine Erklärung hat, lies weiter bei [102](#)

075

Du isst das Huhn und es ist köstlich, du hast deine Kraft wiedergefunden und entscheidest dich, mit einem Jeep in den Pflanzenfresser Park zu fahren. Du siehst viele hübsche Dinosaurier. Plötzlich tritt ein Triceratops in den Jeep ein. Du fällst in Ohnmacht und wachst am Eingang zum Park auf. Lies weiter bei [005](#)

076

Du entscheidest dich, Cedric helfen zu gehen. Du machst ein Loch in die Hecke und befindest dich hinter Victor Krum. Er verzaubert Cedric, aber es reicht nicht aus, ihn zu neutralisieren. Von hinten wirfst du einen Stupefix auf ihn und Victor fällt zu Boden. Mit Cedric rufst du um Hilfe, damit er nicht von Monstern gefressen wird. Mit Cedric kommst du an dem Rätsel der Sphinx vorbei, dann erfährst du, dass es eine riesige Spinne ist, die du am Ende des Labyrinths begegnen musst. Sobald der Fuss in der Mitte platziert ist, kommt die Spinne zu Cedric. Du nimmst deinen Zauberstab und sprichst einen Zauber, der von der Spinne abprallt. Cedric kämpft und die Spinne zerkratzt dein Bein. Auf dem Boden zielst du auf ihre vielen Augen und wirfst einen Zauber, der sie sofort umbringt. Du berührst gleichzeitig den Schnitt, aber es passiert etwas Ungewöhnliches. Du wirst zu einem Friedhof gebracht und Lord Voldemort steht vor dir. Er benutzt einen verbotenen Zauberspruch und tötet Cedric. Du würdest ihm gerne helfen, aber es gibt nichts, was du für ihn tun kannst. Ein epischer Kampf beginnt zwischen dir und Lord Voldemort. Du weißt nicht wie, aber du schaffst es, ihn zurückzuschicken. Er verschwindet. Du berührst den Becher und kommst zurück nach Hogwarts. Du bist der Gewinner des Feuerpokals, du kannst endlich wieder in den Zug steigen. Lies weiter bei [127](#)

077

Wenn du mit deinen Freunde im Haus des alten Mannes ankommst, beruhigt er dich und lässt dich auf seinem schönen verfallenen Sofa sitzen. Plötzlich erkennt er, dass du möglicherweise durstig sein könntest. Scooby-Doo bestätigt es und sagt, dass er auch Hunger hat. Er bittet euch, ein Glas Soda zu bekommen, dessen Verfallsdatum ein Rätsel bleibt.

- Wenn du und deine Freunde den Drink trinken, dann lies weiter bei [091](#)

- Wenn du und deine Freunde sein Angebot höflich ablehnt, dann lies weiter bei [084](#)

078

Du möchtest diesen alten Mann niemals mehr sehen, weil du dich vor ihm fürchtest. Deshalb gehst du weiter in den Zug, immer mit deinem Gericht in den Händen. Zwei Kinder rennen im Zug und einer von ihnen stößt dich. Du fällst gegen einen Sitz und zerbrichst dir den Nacken. Du stirbst ohne fertig und ruhig zu essen... Lies weiter bei [001](#)

079

Du versteckst dich hinter einem Stalagmiten und wartest, bis eine Wache vorbeikommt. Zum Glück fängst du dich einen Soldaten und versuchst, die Informationen aus ihm herauszuholen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten.

- Wenn du die Informationen durch Geld bekommst, dann lies weiter bei [100](#)
- Wenn du die Informationen durch Bedrohung erhältst, dann lies weiter bei [093](#)

080

Du befindest dich in der Arena neben deinem Mitreisenden Ser Jorah Mormont. Du wirst vor Königin Daenerys kämpfen müssen. Du schaust dich selbst an. Mit einem Blick verstehst du, dass du Partner sein musst, um lebend aus diesem Ort herauszukommen. Du bindest mit ihm eine Partnerschaft, die er auch akzeptiert. Das ist eine gute Idee, da du ja sehr klein aber klug bist und Ser Jorah viel stärker scheint.

Der Kampf beginnt und Ser Jorah gelingt es, drei Gladiatoren zu töten. Wunderbarerweise hast du einen gestochen, der sich dir näherte. Es ist vorbei, es sind nur noch du und Ser Jorah übrig, aber die Menge der Zuschauer wartet und schreit laut, dass sie einen Gewinner wollen.

Ihr lasst eure Waffen fallen und nähert euch Königin Daenerys und bittet sie, euch beiden euer Leben zu ersparen. Sie kennt Ser Jorah gut und beschliesst deshalb, dich in Meeren wohnen zu lassen.

Am Abend seid du und dein Partner Ser Jorah Mormont auf der Burg zum Abendessen mit ihr eingeladen. Ser Jorah sagt dir, wie klug und ein guter Berater du bist. Dann beschliesst sie, dich zur "Hand der Königin" zu ernennen. Du hast es geschafft, von der Königin Daenerys aufgenommen zu sein. Lies weiter bei [087](#)

081

Du bleibst im Badezimmer unter dem Schock. Der Tiger sieht dich an, du siehst ihn an und dann springt er auf dich. Er verschlingt dich heftig und du wirst nichts mehr hören. Du bist tot... Lies weiter bei [067](#)

082

Du folgst den Geräuschen, die dich zur Rückseite der Rezeption führen, es liegen Blutspuren auf dem Boden. Du kommst vor einem kaputten Zaun an.

Entweder betrittst du das Gelände, um den Spuren zu folgen, dann lies weiter bei [096](#) oder du nimmst das Gewehr, das gegen ein Auto steht, um zur Station zu gehen, dann lies weiter bei [152](#)

083

Du beschliesst, Cedric nicht zu helfen, schliesslich willst du diesen Cup gewinnen. Du hörst, wie Victor einen verbotenen Zauber wirft, und du hörst, wie Cedric stirbt. Zu schade, er hätte ein guter Verbündeter in deiner Suche sein können. Du erreichst das Ende des Labyrinths, indem du das Rätsel der Sphinx durchkommst. Du hast entdeckt,

dass das Monster, mit dem du zu tun hast, eine riesige Spinne ist. Du trittst in die Mitte des Labyrinths und die Spinne stürmt über dich hinweg. Sie hebt dich vom Boden auf und du lässt deinen Zauberstab fallen, sie sieht dich mit ihren vielen Augen an und steckt dir dann ihre Reisszähne in den Hals. Du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

084

Nach diesem kurzen Gespräch mit dem alten Mann beschliesst du mit deinen Freunden, zum Ausgang zu gehen, um deine Reise fortzusetzen. Aber plötzlich steht der alte Mann dir gegenüber und bedroht dich mit seiner Axt. Darüber hinaus beginnt er, dir eine schreckliche beängstigende Geschichte von Monstern zu erzählen. Ihr entscheidet euch daher für die Flucht, indem ihr zum Schild "VORSICHT, DU BIST AUS DEM SICHEREN BEREICH" zurückkehrt. Um zum Schild zurückzugehen, lies weiter bei [035](#)

085

Du bist in die Toiletten gegangen, um dich von einem grossen Gewicht zu erlösen. Dann hörst du einen seltsamen Lärm, der aus der Toilette kommt. Ein Narval kommt aus den Toiletten heraus und tötet dich bevor du etwas verstehen konntest. Lies weiter bei [001](#)

086

Du schaust dich um und bemerkst einen Riss in den Steinwänden. Du näherst dich ihm und siehst Schritte, die mit Efeu bedeckt sind. Man merkt, dass magische Fackeln den Weg erhellen und dass die Treppe etwas Frost hat.

- Wenn du dich entscheidest, die Treppe zu nehmen, dann lies weiter bei [107](#)
- Wenn du dich entscheidest, die Höhle zu verlassen, dann lies weiter bei [114](#)

087

Du wirst dich mit Daenerys in einer anderen Aula niederlassen, um über verschiedenes zu sprechen, weil du Sohn vom Königvater Lanister in Port-Réal bist und somit sehr gut weisst, wie eine Stadt soll geführt sein. Sie hat Probleme in Meeren. Sie befreite alle Sklaven von ihren Ketten, was die Meister offensichtlich verärgerte.

Die Meister revoltieren sich und verursachen Chaos in der Stadt. Sie töten unschuldige Menschen und wollen die Macht zurückgewinnen. Sie weiss nicht mehr, was sie tun soll und bittet dich um Rat.

Du weisst, dass sie ihre ganze Macht zeigen muss, um während ihrer Herrschaft respektiert zu werden. Dann rätst du ihr, alle Meister zu verbrennen, aber den Rest der Bewohner zu schonen.

Sie findet deine Idee ausgezeichnet und dankt dir für deinen Rat. Sie beschliesst, deinen Plan am nächsten Tag mit Hilfe ihrer Drachen auszuführen. Lies weiter bei [094](#)

088

Du hast dich entschieden, aus dem Badezimmer zu gehen. Du gehst raus und gehst raus, in dem Wunsch, in einem Alptraum zu sein. Du gehst raus und entscheidest dich, Alan beizutreten, damit er dir die Dinge erklären kann. Lies weiter bei [102](#)

089

Du kommst mit dem Erste-Hilfe-Kasten rein und fängst an, die Sekretärin zu pflegen. Sie ist entsetzt, du weisst nicht, was du tun sollst. Du beschliesst, sie ruhig sterben zu lassen. Sie bittet dich, ihr zu helfen, aber das kannst du nicht. Da du aus dem Hotel rausgehen willst, lies weiter bei [019](#)

090

Du hast die Flasche gestohlen und dein Geld gespart. Zufrieden setzt du dich wieder an deinen Sitzplatz, um das frische Wasser zu geniessen. Du entdeckst neben deinem Sitzplatz eine Schultasche, die du öffnest, und du findest einen Zauberstab. Du findest die Tasche toll und nimmst sie mit dir mit. Der Zug hält an und du kommst zur Schlosshaltestelle an. Du begleitest alle andere jungen Reisende bis zum Schloss. Du kommst am Schloss an, das sehr gross und düster ist und über dessen Eingangstür in grossen Buchstaben "Hogwards" steht. Wenn du also nach Hogwarts kommst, nennt man dich Malfoy. Du findest das seltsam und schaut in den Spiegel. Du hast blondes Haar und blaue Augen. Jetzt du bist im Haus Serpentard. In deinem Haus liebt dich jeder und will dein Freund sein, aber in den anderen Häusern hasst dich jeder. Später triffst du Harry Potter.

- Wenn du mit ihm befreundet sein willst, lies weiter bei [097](#)

- Wenn du lieber kein Freund von Potter sein willst, dann lies weiter bei [118](#)

091

Du und deine Freunde sitzt bequem auf der Couch des alten Mannes und trinkt das geschmackvolle Getränk. Gleichzeitig betrachtetest du dieses mysteriöse Universum, das das Wohnzimmer des alten Mannes ist. Ihr stellt in der Tat fest, dass er viele Waffen hat und dass er ausserdem nicht sehr vorsichtig ist. Plötzlich hörst du ein Geräusch, du drehst dich zu deinen Freunden um und bemerkst, dass deine Freunde einen nach dem anderen fallen. Sehr schnell bemerkst du, dass eine Art weisser Schaum wie Seife aus ihrem Mund kommt: ihr wurdet vergiftet. Plötzlich schaut du mit verschwommener Sicht und du fällst in Ohnmacht. Du bist tot! Lies weiter bei [007](#)

092

Nun antwortest du dem Mann: "Und wie funktioniert es?" Der Mann lächelt und sagt: "Bei jedem Bahnhof hast du die Wahl, auszusteigen oder weiter zu fahren. Du wirst tolle und spannende Abenteuer erleben. Bleibe ruhig und triff die richtigen Wahlen. Dieser Kinozug bringt dich zu verschiedenen Filmen. Sei aufmerksam und du kannst weiter leben... Viel Spass!" Der Mann steht auf und geht im Zug weiter. Jetzt schaut du aus dem Fenster und du findest die Aussicht ganz schön. Es gibt kleine Berge im Hintergrund und einen

schönen blauen See. Der Zug beginnt langsam zu bremsen und der nächste Bahnhof scheint schon zu kommen, da es immer mehr Häuser neben dem Zug gibt. Während der Zug sich dem nächsten Bahnhof nähert, sind die Häuser immer grösser. Nun hält der Zug ganz an und du hast die Wahl.

- Wenn du aussteigen willst, um diese Stadt zu entdecken, lies weiter bei [002](#)
- Wenn du die Stadt nicht entdecken willst, dann lies weiter bei [099](#)

093

Du drohst ihn, aber nichts ist zu tun, er wird dir nichts sagen. Er nähert sich von dir, um dich anzugreifen, aber du schaffst es, ihm auszuweichen. Am Ende tötest du ihn. Lies weiter bei [072](#)

094

Der schicksalhafte Tag naht. Daenerys wird die gesamte Macht über Meeren zurückerobern. Sie steigt auf Drogon, den grössten der drei Drachen, und eilt in Richtung Stadt. Sie jagt jeden Meister und verbrennt ihn mit Dracarys.

Es ist ein Erfolg. Deine Aufgabe wird in dieser Welt erfüllt, es ist Zeit für dich, wieder in den Zug zu steigen und deine Reise zu anderen Orten fortzusetzen. Lies weiter bei [106](#)

095

Du suchst einen Laden, um ein Tuch zu kaufen. Du gehst herum, betrittst ein kleines Geschäft. Es gibt nur Frauen. Du suchst nach aber du findest religiöse Schale. Du probierst einen Schal an und Frauen sehen dich schlecht an. Also gehst du zur Kasse, bezahlst für dein Tuch mit Geld, das du in der Tasche hast. Du gehst raus und versteckst dein Tattoo. Und dann?

- Wenn du nach Doug suchen willst, dann lies weiter bei [109](#)
- Wenn du alles aufgeben willst, dann lies weiter bei [116](#)

096

Du bist in der Mitte des offenen Geländes, du fürchtest dich, aber du machst immer noch Fortschritte. Nach zwei Minuten Spaziergang auf den Wegen befindest du dich mitten im Wald, dein Kopf ist hochgezogen und zwei monströse Augen starren dich 2 Meter über dich an. Du beschliesst, wieder rauszugehen. Du rennst so schnell du kannst, ohne zurückzublicken. Du weisst, dass der T-Rex dir folgt, weil du ihn laufen hören kannst.

- Wenn du dich entscheidest, weiter zu laufen, um dem Dinosaurier zu entkommen, lies weiter bei [138](#)
- Wenn du dich unter einem Baum verstecken und einen Trick vorbereiten willst, um den Dinosaurier zu töten, lies weiter bei [145](#)

097

Du hast dich entschieden, dich mit Harry Potter anzufreunden. Du lachst viel. Ihr fängt an, Freunde zu werden und werdet beste Freunde. Aber Voldemort kommt zu dir und bittet dich, ihm Harry Potter zu liefern, damit er ihn töten kann. Was willst du machen?

- Wenn du deinen Freund Harry Potter liefern möchtest, dann lies weiter bei [111](#)
- Wenn du den Wunsch von Lord Voldemort erfüllst, dann lies weiter bei [104](#)

098

Als du es versuchst, zum Schild zurückzukommen, verirrst du dich mit deinen Freunden. Dann bemerkst du, dass ihr euch selbst verloren habt und dass ein grosser und majestätischer Wald vor euch liegt. Aber dieser Wald verbirgt viele Dinge... In der Tat, trotz der Tatsache, dass es dunkel ist, hörst du verdächtige Geräusche und bemerkst bewegliche Silhouetten.

- Wenn du in die Richtung des Lärms gehst, dann lies weiter bei [105](#)
- Wenn du in die Richtung der Schatten gehst, dann lies weiter bei [112](#)
- Wenn du für dein Leben wegrennst, dann lies weiter bei [119](#)

099

Der Zug fährt wieder los und fährt immer schneller. Die Landschaft hat sich geändert : Alles ist veraltet, die Leute tragen schmutzige alte braune Kleider und arbeiten auf den Felder. Du siehst keine Maschinen, alle Werkzeuge sind aus Holz und Metall. Ein paar Leute reiten und tragen Kleider aus Leder mit Schweren und Schildern. Das ist ja das Mittelalter! Der Zug beginnt langsam zu bremsen, während du vom Fenster eine Burg mit Festung und grossen Häusern siehst. Du bemerkst wieder ein Meer in der Ferne und auf den Festungen stehen Soldaten mit Lanzen und Schweren. Nun steht der Zug vor dem Bahnhof.

- Wenn du diese ältere Stadt mit Burg und Festungen besichtigen möchtest, dann lies weiter bei [003](#)
- Wenn du lieber im Zug sitzen bleiben willst, dann lies weiter bei [106](#)

100

Du holst einen kleinen Beutel mit Münzen von der Wache heraus und dieser hält das Geheimnis nicht lange geheim und sagt dir am Ende, dass der Schlüssel um den Hals der Schneekönigin hängt. Lies weiter bei [086](#)

101

Deine Freunde versuchen, dich zu überzeugen, aber du bleibst trotzdem allein auf deinem Weg, weil du dich an keine Köpfe mehr erinnerst. Also gehst du alleine weiter, du gehst zum Strand, um die Sonne zu geniessen. Du weisst immer noch nicht, in welchem Land du bist. Du wirst die Leute fragen, in welchem Land du lebst, aber du verstehst nichts, weil es eine Fremdsprache ist. Ein paar Minuten später, siehst du ein fliegendes Flugzeug über dem Strand mit der Aufschrift "Welcome to Thailand». Jetzt ist

es klar... Du weisst immer noch nicht, wo du schlafen sollst, also suchst du dir ein Hotel um zu übernachten. Du findest ein schönes Hotel, du suchst deine Brieftasche, um das Zimmer zu bezahlen, aber du stellst fest, dass du keine Papiere und kein Geld hast.

- Wenn du weiter immer auf dich allein gestellt sein willst, lies weiter bei [115](#)
- Wenn du zu "deinen Freunden" zurückkehren willst, weil du nichts mehr hast, dann lies weiter bei [108](#)

102

Du gehst einfach rein und findest ein Handy, du nimmst es und wenn du es anschaust, siehst du ein Video. Das Telefon startet ein lustiges Video. Dann stoppt es und das Telefon verlangt, dass du auf einen Knopf drückst, um weiter zu schauen. Du kannst wählen, den Knopf zu drücken oder nachzuschauen, wohin du das Telefon abstellen kannst und dann gehen. Wenn du so weitermachst, kann es interessant sein, oder im Gegenteil langweilig und du verschwendest Zeit für nichts. Also musst du dich entscheiden:

- Wenn du das Video weitersehen willst, dann lies weiter bei [123](#)
- Wenn du lieber das Video nicht fortführen willst und das Handy ablegen, dann lies weiter bei [003](#)

103

Du hast kein Recht, im Jurassic Park Angst zu haben. Also musst du an den Anfang zurückkehren, weil du ängstlich bist...hehehe! Lies weiter bei [005](#)

104

Du hast dich entschieden, Lord Voldemort nicht zu gehorchen und deinen Freund Harry Potter nicht zu liefern, weil deine Freundschaft viel zu stark war. Du kannst deinen besten Freund nicht verraten. Also bist du entkommen. Voldemort holt dich sehr schnell ein. Er bringt euch beide um. Du hast verloren. Lies weiter bei [163](#)

105

Du bist mutig und du gehst zu dem Geräusch. Du wanderst im Wald und die Geräusche sind mehr läuter. « Groaaaaaaah Greuuuuuh ! » Du schreckst auf und du läufst in die entgegengesetzte Richtung. Plötzlich erscheint ein riesiges, missgestaltetes Lebewesen. Es trägt einen langen Mantel und eine grosse Sense. Es ähnelt einem Geist.

- Wenn du es allein schlagen willst, dann lies weiter bei [126](#)
- Wenn du jeden zur Hilfe rufen willst, dann lies weiter bei [133](#)

106

Der Zug fährt wieder los und fährt immer schneller. Die Landschaft hat sich wieder geändert. Nun fährt der Zug einem schönen klaren türkisblauen Meer entlang. In der Ferne siehst du Palmen und einen wunderbaren gelben weissen Strand. Das ist ja paradiesisch! Ein paar kleine Hütten zeigen, dass es ein kleines Dorf neben dem Meer gibt. Der Zug fährt immer langsamer und hält an einem neuen Bahnhof.

- Wenn du hier aussteigen willst, dann lies weiter bei [004](#)
- Wenn du im Zug sitzen bleiben willst und deine Reise weiter gehen willst, dann lies weiter bei [113](#)

107

Du rennst die Treppe hinunter, aber plötzlich hörst du ein knackendes Geräusch und dann spürst du, wie der Boden unter deinem Gewicht fällt. Du versuchst, eine Wand zu greifen, aber es gibt nicht genug Erleichterung. Die Decke fällt auf dich herab. Du stirbst tief im Abgrund. Lies weiter bei [001](#)

108

Du willst Teddy finden, aber ihr habt keine Ahnung, wie ihr ihn finden könnt. Du weisst auch nicht, wie dieser berühmte Teddy aussieht, also fragst du, ob sie ein Bild von ihm haben. Das grösste Mitglied des Teams zeigt dir ein Bild von Teddy. Er ist ein ziemlich gutaussehender und stilvoller Mann, er ist braunhaarig mit grünen Augen. Da sie keine Ahnung haben, machst du mit deinem Handy ein Foto und fragst die Einheimischen, ob sie ihn erkennen. Leider gibt es niemanden, der ihn erkennt. Du bist in der gleichen Situation wie vorher, du hast keine Ahnung. Ein Freund von dir sieht Zahlen und Wörter, die zusammen eine Adresse angeben. Du willst ein Taxi nehmen, aber niemand hat Geld, also gehst du zu Fuss mit deinen "Freunden" zu dieser Adresse. Wenn du an diesem Zielort ankommst, siehst du eine Tasche mit einem Telefonladegerät. Und dann sagt Alan: "Ich kann endlich mein Handy aufladen. Nach ein paar Minuten ist das Telefon aufgeladen und du siehst, dass es zwei Videos gibt.

- Wenn du dir ein Video von Teddy mit einem unfreundlichen Charakter ansehen willst, dann lies weiter bei [122](#)
- Wenn du dir ein Video ansehen willst, auf dem Teddy mit dir einen Marshmallow isst, dann lies weiter bei [129](#)

109

Du hast dich entschieden, nach Doug zu suchen, aber du weisst nicht, wie du bei diesem grossen Strand anfangen sollst: es ist sehr heiss und du hast es satt. Du gehst zu den Palmen weiter, vielleicht versteckt sich Doug dort. Du suchst zwischen den Bäumen, aber du findest ihn nicht, du triffst auf zwei kleine Pfade und weisst nicht, wohin du gehen sollst.

- Wenn du nach links gehst, dann lies weiter bei [164](#)
- Wenn du nach rechts gehst, dann lies weiter bei [006](#)

110

Du befindest dich im Wald. Du denkst, dass du weisst, in welcher Richtung die Mauer ist. Du schaust dich um. Hinter dir sind die schwarzen Umrisse des Hotels zu erkennen. Seitlich sollte die Mauer sein. Du hörst Brüll- und Schussgeräusche, als du einen kleinen Waldweg entdeckst. Es geht weiter im Wald auf der Suche nach einem weiteren Ausgang. Lies weiter bei [117](#)

111

Du möchtest also Lord Voldemort gehorchen, weil er so mächtig ist, dass du keine Chance hast, ihn zu umgehen. Dazu möchtest du auch, dass du so berühmt wie Harry Potter wirst, weil du sein Mörder sein wärest. Deswegen stellst du dir die Frage, ob es nicht noch besser wäre, ihn selbst zu töten, statt dass Lord Voldemort als schwarzer Zauberkönig die Macht auf die Welt bekommt. Du schlägst Harry Potter nun vor, zusammen aus dem Schloss Hogwarts essen zu gehen. Harry akzeptiert natürlich deinen Vorschlag und kurz beim Ausgang von Hogwarts, nutzt du den Moment aus, an dem ihr alleine seid, um Harry zu töten. Lies weiter bei [132](#)

112

Du bist mutig und du gehst zu den Schatten. Du wanderst im Wald und plötzlich verschwinden die Schatten. Du denkst, dass es nicht schlimm war und du gehst in die entgegengesetzte Richtung. Unvermittelt erscheint ein riesiges, missgestaltetes Lebewesen. Es trägt einen langen Mantel und eine grosse Sense. Es ähnelt einem Geist.

- Wenn du es allein schlagen willst, dann lies weiter bei [126](#)
- Wenn du jeden zur Hilfe rufen willst, dann lies weiter bei [133](#)

113

Der Zug fährt wieder los und fährt immer schneller. Die Landschaft hat sich geändert. Nun ist das Meer mit dem türkisblauen Meer verschwunden und ein dicker dichter Wald umrahmt den Zug. Auf beiden Seiten des Zuges siehst du nur Bäume und Lianen. Es wird dunkel, nicht nur weil die Bäume sehr hoch sind und die Sonne nicht mehr sichtbar ist, aber auch weil der Abend kommt. Du sitzt jetzt seit langer Zeit in diesem Zug und die Sonne ist untergegangen. Es wird immer wärmer und feuchter im Zug. Du versuchst die Fenster zu öffnen, aber es ist unmöglich, eine frische kühle Luft zu finden. Der Zug fängt an zu bremsen. Der nächste Bahnhof ist im Dschungel.

- Wenn du den Dschungel entdecken willst, dann lies weiter bei [005](#)
- Wenn du lieber im Zug sitzen bleiben willst, dann lies weiter bei [120](#)

114

Du kommst endlich aus der Höhle und schaut nach oben. Über dir befindet sich eine riesige Eisfestung. Zweifellos ist es das Schloss der Königin. Du fragst dich, wie du zum Schloss kommst und suchst nach einem Seil um dich herum, aber du kannst keines finden und entscheidest, die Klippe zu besteigen. Du kletterst die Klippe hinauf und siehst links ein eisiges Fenster. Du nimmst einen Stein, an den du dich stützen und den Raum

betreten kannst. Was für ein Glück! Das ist das Zimmer der Königin. Die Wände sind aus Eis und der transparente Boden friert die Füße ein. Sie schläft tief in ihrem Bett aus einer Schneematratze und einer Eisdecke. Du hast zwei Möglichkeiten.

- Wenn du dich dafür entscheidest, den Schlüssel zu stehlen, dann lies weiter bei [121](#)
- Wenn du dich dafür entscheidest, den Schlüssel mit der Dame zu verhandeln, dann lies weiter bei [128](#)

115

Du hast immer noch keinen Platz um zu schlafen, du sitzt auf einer Bank und denkst nach. Du findest eine Brieftasche auf dem Boden. Du öffnest es und siehst, dass es viel Geld gibt und es einen Ausweis mit dem Namen "Xi Jing Ping" gibt. Da es viel Geld gibt, wirst du Essen kaufen und zurück ins Hotel gehen, wo du zuerst übernachten wolltest. Am nächsten Tag bist du glücklich, aber nicht allzu glücklich, weil du gerade die Brieftasche einer Person "gestohlen" hast. Du gehst hinaus, um etwas frische Luft zu schnappen, und dann kommt plötzlich ein grosses weisses Auto, das dich gewaltsam mitnimmt. Lies weiter bei [136](#)

116

Du entscheidest dich, nicht nach Doug zu suchen. Du bist traurig, aber du willst nicht riskieren, deine Hochzeit zu verpassen. Also gehst du allein nach Hause und machst dich für deine Hochzeit fertig. Du hast keinen Trauzeugen mehr, also wählst du, schnell einen anderen Freund zu finden, um zu heiraten. Lies weiter bei [137](#)

117

Du folgst dem Weg. Ein paar Minuten später siehst du die Mauer in der Ferne. Du läufst darauf zu. Eine Weile später siehst du einen Baum mit tiefhängenden Ästen. Du kletterst auf den Baum. Es ist alles rutschig, denn der Regen hat nicht aufgehört zu fallen. Du kletterst ganz hoch hinauf auf dem Baum. Da hörst du ein krächzen. Plötzlich siehst du schwarze, vogelartige Gestalten in der Luft. Es müssen ungefähr sechs Stücke sein und sie fliegen gerade auf dich zu! Der erste Vogel streift dich mit dem Flügel an und krächzt noch lauter. Du schaust dich um und siehst einen grossen Ast, der mit der Zeit knapp über die Mauer gewachsen ist. Du hast also keine Wahl und musst dich mit diesem Ast retten, denn die Flugsaurier sind kurz davor, dich anzugreifen. Lies weiter bei [131](#)

118

Später triffst du Harry Potter. Er ist in Hogwarts sehr beliebt und alle scheinen ihn zu mögen aber du magst ihn nicht. Am Abend verkündet Dumbledore, dass in diesem Jahr ein grosser Wettbewerb stattfindet: Das «Drei-Zauberer-Turnier». Dein Blick und Harrys Blick kreuzen sich. Du weisst, dass Harry mitmacht, aber du zögerst.

- Wenn du Harry schlagen willst, dann lies weiter bei [146](#)
- Wenn du an dieses Turnier nicht teilnehmen willst, dann lies weiter bei [125](#)

119

Du hast furchtbare Angst, so läufst du in die entgegengesetzte Richtung mit geschlossenen Augen. Du siehst nicht, dass es einen Baum gibt und du gehst auf den Baum los. Du erhebst dich und du siehst vor dir ein riesiges, missgestaltetes Lebewesen. Es trägt einen langen Mantel und eine grosse Sense. Es ähnelt einem Geist.

- Wenn du es allein schlagen willst, dann lies weiter bei [126](#)
- Wenn du jeden zur Hilfe rufen willst, dann lies weiter bei [133](#)

120

Der Zug fährt wieder los und fährt immer schneller. Die Landschaft hat sich geändert. In der Ferne siehst du ein hohes grosses Schloss zwischen den Bergen. Der Himmel ist bedeckt und du bemerkst viele schwarzen Vögel, die in Kreisen fliegen. Die Stimmung ist beunruhigend und komisch. Vor den Bergen liegt eine weite breite Ebene mit vielen grünen dunklen Wäldern. Dazwischen siehst du kleine Dörfer mit einer Kirche und Reihenhäusern, die alle gleich aussehen. Weit über die Berge kommt ein Gewitter, du siehst die Blitze aber kannst den Donner nicht hören, da es zu weit ist. Während der Zug wieder langsamer fährt, siehst du vor dem Fenster den Vorort einer Stadt. Die Häuser sind klein mit vier Stockwerken. Das Komische ist, dass alle Häuser gleich aussehen und dicht aneinander gebaut sind. Auf den Strassen spielen Kinder und alte Autos fahren durch die Gassen. Der Zug bremst an und du erreichst einen grossen Bahnhof aus Stahl und Holz. Es kommen mehrere Gleise zum Bahnhof und gegenüber dem Perron befindet sich einen anderen alten Zug, der von einer alten Dampflokomotive gezogen ist.

- Wenn du aussteigen willst, um den anderen Zug zu nehmen, dann lies weiter bei [006](#)
- Wenn du nicht aussteigen willst, und die Zugfahrt weitergehen willst, dann lies weiter bei [127](#)

121

Du gehst auf Zehenspitzen, bemerkst aber, dass der Boden rutschig ist. Zu deiner rechten Seite siehst du ein Paar Schuhe, die rutschfest zu sein scheinen. Sie sind etwas zu klein für dich, aber du kannst trotzdem deine Füsse hineinschieben. Du drehst dich um und stellst sicher, dass die Königin noch schläft, und dann bewegst du dich auf sie zu. Du bist in Panik und dein Atem beschleunigt sich, aber du tust alles, was du kannst, um es zu verhindern, dass es bemerkt wird. Du bist fast auf der Höhe der Königin, als sie sich plötzlich zur Seite dreht. Was für ein Unglück! Du lehnst dich vorsichtig über sie und versuchst, den Schlüssel loszulassen. Hurra! Du hast endlich den Schlüssel in der Hand. Du eilst dich zum Fenster und machst ein Seil aus den Vorhängen. Du seilst dich ab und kommst an Land an. Lies weiter bei [156](#)

122

Alan zeigt dir endlich das Video: man sieht nicht viel, die Qualität ist sehr schlecht. Du erkennst, dass deine Freunde nicht gelogen haben, da du auf dem Video mit Teddy erscheinst. An einem Moment verlässt du Teddy, um irgendwohin zu gehen, und er bleibt allein. Ein paar Minuten später ist er immer noch allein mit seinem unbekanntem Trinkglas, aber plötzlich kommt eine Person mit einem neuen Glas zu ihm. Teddy trinkt das Glas und wird ohnmächtig und der unbekannte Mann schleppt ihn in einen Wagen. Du kannst das Nummernschild auf dem Auto sehen. Das Video ist fertig. Danach geht ihr zu einem Telefon und ihr könnt mit Hilfe einer mobilen Anwendung den Wagen lokalisieren. Du sagst deinen Freunden, dass ihr keine Zeit zu verschwenden habt und dass ihr Teddy abholen sollt, um zur Hochzeit zu gehen. Lies weiter bei [143](#)

123

Du hast dich entschieden, weiter zuzusehen, und das Video könnte interessant und lustig sein. Nach dem lustigen Teil taucht Doug auf dem Video auf, erklärt dir, wo er ist, und du suchst ihn schnell. Du rennst dahin, wo er ist, weil du Angst hast, deine Hochzeit zu verpassen und du brauchst Doug, weil er dein Trauzeuge ist. Du kommst endlich auf den Weg, den Doug dir beschrieben hat, und findest ihn zwischen Palmen sitzen. Er erklärt dir, dass er sich verirrt hat, und du gehst schnell zurück, um dich auf deine Hochzeit vorzubereiten. Lies weiter bei [137](#)

124

Du hörst noch das Krachen des Ambulanzwagens und das Schreien der Sicherheitsleute, dann ist es plötzlich beängstigend still. Du läufst lange im Dickicht des Waldes in eine Richtung, die soweit du weisst, richtig ist. Nach einer halben Stunde unter dem Regenwasser siehst du immer noch keinen anderen Ausgang, doch da erstreckt sich etwas grosses, schwarzes vor dir. Es ist die Mauer. So eine Mauer zu erklettern ist aber unmöglich und es sieht nicht so aus, als hätte sie ein Dinosaurier an irgendeiner Stelle heruntergerissen. Doch da siehst du einen grossen Baum, dessen Äste weit hinunterreichen. Kurze Zeit später bist du schon bald an der Baumkrone angelangt. Da hörst du ein krächzen. Plötzlich siehst du schwarze, vogelartige gestalten in der Luft. Es müssen ungefähr sechs Stücke sein und sie fliegen gerade auf dich zu! Der erste Vogel streift dich mit dem Flügel an und krächzt noch lauter. Du schaust um dich herum und siehst einen grossen Ast, der mit der Zeit knapp über die Mauer gewachsen ist.

Du hast keine Wahl und musst dich mit diesem Ast retten, denn die Flugsaurier sind kurz davor, dich anzugreifen. Lies weiter bei [131](#)

125

Du hast dich entschieden, nicht am Turnier teilzunehmen, und jetzt gehst du in dein Zimmer zurück. Du schläfst mit den anderen Slytherinnen. Es ist ein grosser grüner Schlafsaal und die Betten sind von Gold umgeben. Du machst deine Hausaufgaben und lernst neue Zaubersprüche. Du verpasst deinen Zauber und wirst ohnmächtig. Du hörst jemanden schreien und wachst auf. Du erkennst Harrys Stimme und Voldemorts Stimme.

Du hast die Wahl zwischen Harry vor Voldemort zu retten oder Voldemort zu helfen, Harry zu töten.

- Wenn du Harry retten willst, dann lies weiter bei [139](#)
- Wenn du Voldemort helfen willst, dann lies weiter bei [132](#)

126

Du probierst, das unheimliche Lebewesen allein zu schlagen. Du fasst einen grossen Ast und du bedrohst das Ungeheuer. Es macht sich über dich lustig und es schneidet deinen Kopf mit seiner Sense ab. Scheibenkleister! Du bist tot! Es war so gewagt. Lies weiter bei [007](#)

127

Der Zug fährt wieder los und fährt immer schneller. Die Landschaft hat sich geändert. Draussen dämmt es, weil die Sonne hinter den Bergen untergeht. Im Himmel gibt es leichte Wolken, deshalb wird der Himmel ganz rötlich. Du geniesst diesen Sonnenuntergang. Hinter dem Fenster gibt es nur bunte Felder : gelb, grün, geblümt und braun sind die Farben der Landschaft. Je weiter der Zug fährt, umso dunkler wird es. Du fühlst dich gut in deinem Zug, da viele Leute schon ausgestiegen sind. Du hörst die Melodie der Räder in Kontakt mit den Schienen und schläfst langsam ein. Nach einer kurzen Ausruhezeit beginnt der Zug zu bremsen. Draussen ist alles dunkel, die Nacht versteckt die ganze Landschaft. Nur die Lichter vom Zugwagen erhellen den nahen Boden hinter dem Fenster. Der Zug bremst und hält am neuen Bahnhof an. Du siehst das Licht der Strassenlampen eines Dorfes.

- Wenn du in diesem Bahnhof aussteigen willst, um das Dorf zu entdecken, dann lies weiter bei [007](#)
- Wenn du lieber in deinem Zug willst, um weiter schlafen zu können, lies weiter bei [134](#)

128

Du nährst dich dem Bett der Königin und fragst dich, wie du sie wecken kannst, und als du deinen Kopf drehst, bemerkst du ein Glas halbgefrorenes Wasser. Du verschüttetest es auf ihren Kopf und sie wacht mit einem Aufschluck auf. Sie schreit und ruft ihre Wachen. Du versuchst, dich zu rechtfertigen, aber es ist zu spät. Die Wachsoldaten nehmen dich fest und sperren dich in das Gefängnis ein, wo sich Aslan befindet. Die Königin teilt dir nach dem Schliessen der Zelle mit, dass du am nächsten Tag hingerichtet wirst.

- Wenn du dich entscheidest, Selbstmord zu begehen, dann lies weiter bei [070](#)
- Wenn du dich entscheidest zu kämpfen, dann lies weiter bei [142](#)
- Wenn du versuchst zu entkommen, dann lies weiter bei [149](#)

129

Alan zeigt dir endlich das Video, man sieht nicht viel, die Qualität ist sehr schlecht. Du erkennst, dass deine Freunde nicht gelogen haben, da du auf dem Video mit Teddy erscheinst. An einem Moment bringt Alan Süßigkeiten zurück, die wie Marshmallow aussehen. Du siehst, dass jeder diese Süßigkeiten liebt und jeder ausser Alan sie isst. An diesem Moment verstehst du, warum sich Alan ein wenig an allem erinnert. Du fragst, ob er sich danach an etwas erinnert. Er sagt, dass er sich nur daran erinnert, die Süßigkeiten mit einem weissen Pulver zu mischen. Du verstehst, dass Marshmallows wirklich Drogen waren. Am Ende des Videos siehst du, dass Teddy ein Taxi nimmt, auf dem Hotel THAI THAO THAO steht. Also nimmst du ein Fahrrad und fährst mit deinen Freunden in dieses Hotel. Sobald ihr im Hotel angekommen seid, gehst du mit deinen Freunden hinein und siehst dort Teddy mit einem grossen Tattoo im Aufzug schlafen. Lies weiter bei [157](#)

130

Du hast eine sehr gute Nacht mit dem Trainer verbracht. Am Morgen bietet er dich an, dich mit seinem Motorrad zur Station zurückzubringen. Du nimmst seine Einladung an und fährst zum Bahnhof. Lies weiter bei [158](#)

131

Du rutschst auf dem Ast. Es regnet immer noch und alles ist rutschig. Es sieht so aus, als hättest du es geschafft, denn der Ast hat dich auf die Mauer gebracht. Auf der anderen Seite ist ein anderer, etwas kleinerer Baum. Du ergreifst einen seiner Äste. Dieser biegt sich so stark nach unten, dass du nur noch einen Meter über dem Boden bist. Genau in diesem Moment springst du ab. Komischerweise ist aber auch hier ein grosses Dickicht. Du gehst in eine Richtung und siehst kurz danach ein Gitter. Es ist ein vergitterter Gang, in dem zwei Gittertore sind. Du bemerkst einen kleinen Seiteneingang, der sich öffnen lässt. Da bemerkst du, dass du auf einem schnurgeraden Weg bist und weiter entfernt ein rundliches Haus steht. Nach all den Schrecken und Erlebnissen hast du vergessen, dass zwei Mauern den Park umrunden und du befindest dich dazwischen im grossen Dickicht. Du bist wieder am Anfang angekommen. Lies weiter bei [005](#)

132

Du hast dich entschieden, Harry zu töten. Du rennst raus und sprichst den Spruch «Avada Kedavra»: Harry stirbt und Voldemort dankt dir. Jetzt bist du ein schwarzer Zauberer, weil du jemand getötet hast. Du kannst zurück in den Zug. Lies weiter bei [127](#)

133

Du rufst zu Hilfe und deine Freunde kommen zu dir zu. Ihr seid zu zahlreich für das Ungeheuer. Ihr fasst alle einen grossen Ast und ihr schlagt es. Es bekommt Angst und es flieht weg. Ihr seid fröhlich und ihr geht euren Weg weiter. Lies weiter bei [140](#)

134

Der Zug fährt wieder los und fährt immer schneller. Du schläfst nach deinem Abenteuer ein und träumst von einem schönen Ort. Du hast das Gefühl, in deinem Bett zu sein und fühlst dich sehr bequem. Plötzlich weckt dich ein lauter Lärm : Es tönt pausenlos, weil der Zugmechaniker wahrscheinlich etwas auf der Zugbahn gesehen hat. Es tönt und tönt. Die Notbremse ist gezogen, der Zug bremst sehr stark. Es kracht auf allen Seiten... In der Nacht stösst ein Zug gegen ein Objekt und plötzlich hörst du nichts mehr... Am nächsten Tag steht in der Zeitung : "Schwerer Zugunfall während der Nacht : der Kinozug ist gegen einen Baum gefahren. Niemand hat den Unfall überlebt." Lies weiter bei [001](#)

135

Nachdem er deine zukünftige Tötung gehört hat, versucht Aslan, dich zu trösten, aber du willst nichts hören und würdest lieber sterben, als eine weitere Demütigung durch die Königin zu erleiden. Du durchsuchst die Zelle, aber es gibt nichts, was dich töten könnte, also beschliesst du, dich gegen eine der Eiswände zu werfen. Nach deinem ersten Versuch stoppt dich Aslan und er fragt dich, warum du es versuchst, dich umzubringen. Nachdem du dein Gleichgewicht wiederhergestellt hast, sagst du ihm, dass du lieber jetzt sterben würdest, statt von der Königin gedemütigt zu sterben. Nachdem du dich unzählige Male gegen diese Wand geworfen hast, stürzt du erschöpft zu Boden, aber du bist noch nicht gestorben, also hatte Aslan Mitleid mit dir und tritt dich mit aller Kraft zu Boden. Lies weiter bei [001](#)

136

Jemand steckt dir eine Tasche über den Kopf, das verstehst du nicht, was passiert. Diese Person spricht mit dir in einer Fremdsprache, aber du verstehst nichts, ausser einem Wort "Xi Jing Ping" und du erinnerst dich an den Namen auf dem Ausweis. Du nimmst die Brieftasche heraus, aber es ist nicht mehr viel Geld übrig... Sie schlagen dich und dann hörst du ein Geräusch von einer Waffe und plötzlich hört alles auf... Du stirbst. Lies weiter bei [108](#)

137

Nachdem du Flugtickets in deiner Tasche gefunden hast, fliegst du in die USA für die Hochzeit zurück. Bei der Ankunft auf der Hochzeit sind alle glücklich und die Hochzeit verläuft nach Plan. Am Ende der Hochzeit nimmst du den Zug für den Rest der Abenteuer. Lies weiter bei [113](#)

138

Du läufst immer schneller, aber du hast hohe Absätze, die dich stören. Du hast keine Zeit, sie auszuziehen. Du siehst das Ende des Geheges und denkst, dass du gerettet bist, aber dein Absatz bricht und du stolperst. Der Dinosaurier frisst dich und du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

139

Du hast dich entschieden, Harry zu retten. Du kommst aus deinem Zimmer und gehst in den Flur. Du hast nicht viel Zeit. Du fängst an zu rennen. Du siehst Voldemort. Du weißt, dass er viel stärker ist als du, also kannst du ihn nicht schlagen. Du denkst an eine Strategie. Du schaust dich um, aber du kannst nichts finden, was dir helfen könnte. Plötzlich erscheint der Phönix. Er gibt dir einen Dolch. Du gehst hinter Voldemort und steckst ihm den Dolch in den Rücken. Harry hat Zeit, sich zu befreien. Plötzlich dreht sich Voldemort um, nimmt seinen Dolch ab und steckt ihn in dein Herz. Du stirbst als Held, weil du Harry Potter retten konntest. Lies weiter bei [001](#)

140

Du gehst deinen Weg mit deinen Freunden weiter und du siehst eine Silhouette. Du denkst, dass das Ungeheuer noch da ist aber du bemerkst, dass es ein alter Mann ist. Du grüsst ihn und er grüsst dich aber mit seiner... Axt!?! Du läufst mit deinen Freunden weiter und ihr flüchtet in ein Haus. Lies weiter bei [147](#)

141

"- Oh, mein Gott, wir müssen Teddy finden und in drei Tagen müssen wir zur Hochzeit gehen. Aber wo warst du die ganze Zeit? Wir suchen dich schon seit mehreren Stunden.

- Wer seid ihr?

- Wir sind deine Freunde und du bist der zukünftige Ehemann von Teddys Schwester. Gestern haben wir etwas gegessen und deshalb erinnerst du dich an nichts mehr." Lies weiter bei [101](#)

142

Du bleibst in deiner Ecke ruhig, bis die Wachen mit der Dame gehen. Sobald sie weit weg sind, beginnst du die Zelle durchzusuchen, um einen Ausweg zu finden. Du bemerkst eine Tür, die unter dem Eis verborgen ist. Du bittest Aslan, mit seinen Krallen das Eis zu brechen, bis du eine Spitzhacke findest. Du bemerkst, dass es in der Zelle nebenan eine gibt. Du versuchst, sie zu fangen, aber das kannst du nicht, also nutzt Aslan seine Kräfte und bewegt die Spitzhacke nach vorne, bis du sie fangen kannst. Sobald du sie hast, brichst du damit das Eis. Sobald die Tür freigegeben wird, nimmst du sie und entkommst aus deinem Gefängnis. Lies weiter bei [156](#)

143

Ihr nehmt Fahrräder, die auf der Strasse waren, und fahrt zum Wagen des unbekanntes Mannes. Nach einer 13 km langen Fahrt mit dem Rad, seid ihr alle müde. Wenn ihr am Ort ankommt, seht ihr kein Fahrzeug, das wie auf dem Video aussieht. Jeder sucht überall und doch nichts. Es gibt eine Bar, und da alle müde sind, wirst du einen Drink nehmen und dort siehst du den Wagen, der auf dem Video war. Du weißt nicht, was du mit deinen Freunden machen sollst. Du zögerst, den Kofferraum des Wagens zu öffnen, aber du hast davor Angst, dass der unbekanntes Mann auftauchen wird. Aber deine

Freunde ermutigen dich und du öffnest den Kofferraum. Wenn du ihn öffnest, riechst du einen sehr schlechten Geruch. Zuerst siehst du nichts, dann siehst du einen Körper. Du kommst näher und siehst Teddys leblosen Körper. Lies weiter bei [150](#)

144

Du hast schlecht geschlafen, weil du doch Angst hattest und du denkst, dass du mit dem Trainer hättest schlafen sollen. Am Morgen gehst du zum Bahnhof, um deine Reise fortzusetzen. Lies weiter bei [158](#)

145

Du versteckst dich im Busch, du bist glücklich, weil du denkst, dass der T-Rex nicht weiss, wo du bist. Plötzlich hörst du einen tiefen Atemzug über dir. Du siehst den Kopf des T-Rex etwa einen Meter von deinem Kopf entfernt.

- Wenn du dich entscheidest, erneut zu fliehen, um zu entkommen, lies weiter bei [138](#)
- Wenn du dich entscheidest, im Busch zu bleiben und hoffst, dass er dich nicht umbringt, lies weiter bei [159](#)

146

Du möchtest Harry Potter schlagen. Du hast in einer vergessene Zeitung im Zug gelesen, dass Voldemort Harry töten will. Deswegen rufst du ihn an und bittest ihn, es selbst zu tun. Er akzeptiert und du beginnst das Duell, indem du an dem Turnier teilnimmst. Du versuchst den Pokal zu berühren, obwohl es sehr schwierig ist, weil nur die älteren Schüler der Zaubererschule daran teilnehmen dürfen.

- Wenn du trotzdem den Pokal berühren willst, dann lies weiter bei [153](#)
- Wenn du lieber Potter im Schloss von Hogwards treffen willst, um ihn an Lord Voldemort zu bringen, dann lies weiter bei [165](#)

147

Du kommst endlich ins Haus von deinem Freund an und er begrüsst euch herzlich mit offenen Armen. Er ist sehr fröhlich, weil ihr lebendig seid. Er sieht, dass ihr mit Lauriane seid und er erklärt, dass sie seine verlorene Freundin ist. Ihr seid alle fröhlich aber plötzlich tritt der alte Mann herein, ohne zu klopfen. Er schreit „DAS UNGEHEUER IST HIER! DAS UNGEHEUER IST HIER!“ Du hast Angst und Scooby-Doo versteckt sich unter dem Tisch, aber deine Freunde wollen die Wahrheit entdecken.

Wenn du denkst, dass es dein Freund ist, dann lies weiter bei [154](#)

Wenn du denkst, dass es Lauriane ist, dann lies weiter bei [161](#)

Wenn du denkst, dass es der alte Mann ist, dann lies weiter bei [151](#)

Wenn du den Täter nicht entdecken willst, dann lies weiter bei [160](#)

148

"- Oh, mein Gott, wir müssen aus der Mafia aussteigen und in drei Tagen müssen wir zur Hochzeit gehen. Also wo warst du die ganze Zeit? Wir suchen dich schon seit Stunden.

- Wer seid ihr?

- Wir sind deine Freunde und du wirst in drei Tagen heiraten!" Du begleitest die drei Freunde in ihre Wohnung und ihr verbringt zusammen einen netten Abend mit grossem Abendessen und viel Getränke. Leise schläft ihr alle ein. Lies weiter bei [011](#)

149

Nach der Abreise der Königin wartest du geduldig darauf, dass eine Wache kommt und dir Essen bringt. Dir tut es leid zu warten, weil du weisst, dass niemand kommen wird, um Gefangene zu füttern, also beschliesst du, so zu tun, als ob Aslan dich töten würde. Du fängst an zu schreien und Aslan spielt damit. Du siehst eine Wache, die hineinläuft und die Zelle betritt, dann springt Aslan auf den Wachsoldaten und setzt ihn ruhig. Du nutzt die Gelegenheit, die Waffe der Wache zu nehmen und ihn zu töten, dann entkommst du mit Aslan aus dem Schlossturm. Wenn du am Ausgang der Höhle ankommst, siehst du deine Schwester und rufst ihr zu, aber eine Wache durchdringt dein Herz mit seinem Schwert und du fällst in den Abgrund, als du siehst, wie deine Schwester deinen Namen und den von Aslan schreit. Lies weiter bei [001](#)

150

Alle stehen unter Schock, du verstehst nicht, warum er tot ist. Deine Freunde wissen nicht, was sie tun sollen... Sie wissen, dass sie nicht ohne ihn gehen können, aber sie haben keine Wahl. Ein paar Stunden später fliegst du mit Tickets, die du in der Tasche gefunden hast, um zur Hochzeit in die USA zurückzukehren. Wenn du dort ankommst, erklärst du den anderen, dass Teddy tot ist. Nicht jeder ist glücklich und wütend. Die Hochzeit wird abgesagt und jeder kehrt in sein normales Leben zurück... Du gehst zurück zum Bahnhof und nimmst den Zug nach Hause. Lies weiter bei [113](#)

151

Du denkst, dass es der alte Mann ist. Das ist keine schlechte Idee. Er hat eine Axt. Aber es ist nicht der richtige alte Mann...

Wenn du noch einmal versuchen willst, dann lies weiter bei [035](#)

Wenn du aufgeben willst, dann lies weiter bei [160](#)

152

Du gehst ruhig auf den Bahnhof zu, du hast Angst vor den Geräuschen um dich herum, sie lassen dich erschrecken. In einem Moment landet ein kleiner fliegender Dinosaurier auf einen Zaun. Du nimmst die Waffe und schiesst. Du schiesst an ihn vorbei, aber er hat Angst und fliegt weg. Schliesslich kommst du am Bahnhof an. Du versteckst dich in einen alten Wagen und schläfst nach einer langen Zeit der Angst ein. Am nächsten Morgen wachst du auf, gehst zum Bahnsteig und wartest auf deinen Zug. Lies weiter bei [158](#)

153

Für die Anmeldung am Turnier soll jeder Schüler einen Zettel mit seinem Namen in ein Pokal zu werfen. In dem Moment als du es machen willst, siehst du Harry Potter, der dasgleiche machen will. Ihr seid beide dabei, den Pokal zu berühren... Ihr werdet kämpfen müssen, um ihn zu gewinnen. Du berührst ihn gleichzeitig wie er und du befindest dich verzaubert auf einem Friedhof mit Lord Voldemort. Potter ist auch durch Zauber mitgebracht worden. Du hasst Potter so sehr, dass du Voldemort im Weg stehst, als Voldemort ihn verzaubern will, weil du ihn selbst töten willst. Der tödliche Zauber berührt dein Herz und du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

154

Du denkst, dass es dein Freund ist. Das ist keine schlechte Idee. Er war nicht mit euch während eures Abenteuers. Aber es ist nicht dein Freund...

- Wenn du noch einmal versuchen willst, dann lies weiter bei [147](#)
- Wenn du aufgeben willst, dann lies weiter bei [160](#)

155

"- Scheisse, Doug ist nicht hier, wir müssen ihn finden. Du bist schon so lange befreundet und er ist der beste Mann für deine Hochzeit. Er hat deine Ringe und er ist weg. Du musst ihn vor deiner Hochzeit finden. Was hast du letzte Nacht gemacht? Wo kann er sein?"

- Wenn du dich entscheidest, ihn in der Wohnung abzuholen, in der du wohnst, dann lies weiter bei [067](#)
- Wenn du dich entscheidest hinauszugehen, dann lies weiter bei [074](#)

156

Du läufst mit Aslan in den Wald, wo euer Bruder und eure Schwester zuerst ankamen. Sobald du vor dem Gang stehst, nutzt Aslan seine Magie und teleportiert dich mit deiner Schwester und deinem Cousin, die in einen Drachen verwandelt wurden. Als sie sich von ihrer Teleportation erholt haben, verwandelte Aslan Eustachio wieder in einen Menschen. Sobald du wieder vereint bist, sagt dir Aslan, dass du nicht mehr nach Narnia zurückkehren kannst, ausser nach Eustachius. Du und Lucie umarmen Aslan und dann geht ihr zu dritt in den Gang. Du befindest dich wieder im Kinozug. Lies weiter bei [015](#)

157

Alle sind glücklich, ihn zu sehen, du erinnerst dich nicht an Teddy, aber als du ihn gesehen hast, warst du sehr glücklich. Teddy wacht endlich auf und hat eine Tasche mit all dem Zeug darauf. So findest du deinen Pass, dein Geld und so weiter.....

Du fliegst in die USA für die Hochzeit zurück und diesmal bleibst du die ganze Zeit neben Teddy, damit du ihn nicht wieder verlierst. Bei der Ankunft auf der Hochzeit sind alle glücklich und die Hochzeit verläuft nach Plan. Am Ende der Hochzeit nimmst du den Zug für den Rest der Abenteuer. Lies weiter bei [113](#)

158

Aus der Ferne hörst du den Zug pfeifen und du siehst, wie er sich langsam nähert. Du denkst, dass dieser Alptraum vorbei ist und du endlich in der Lage sein wirst, diesen dicken nassen Wald zu verlassen. Du steigst in den Zug ein und setzt deine Reise mit einem Lächeln fort. In deiner Kabine wartet ein Mittagessen auf dich. Lies weiter bei [120](#)

159

Du siehst den Kopf des Dinosauriers immer näherkommen, aber plötzlich hörst du ein Motorradgeräusch in der Ferne. Und dann fällt der Dinosaurier, der bereits dabei war, dich zu essen, auf den Boden. Du drehst den Kopf und siehst den Dinosaurier-Trainer mit einer Waffe in der Hand. Der Dinosaurier ist nicht tot, er schläft nur. Der Trainer hat dich gerade gerettet und du gehst mit ihm auf seinem Motorrad zurück ins Hotel.

Wenn du mit ihm schlafen willst, um ihm zu danken, lies weiter bei [130](#)

Wenn du allein schlafen willst, weil du keine Angst mehr hast, lies weiter bei [144](#)

160

Du willst aufgeben aber der Täter tötet alle Personen im Zimmer, weil er nicht will, dass jemand seine Identität entdeckt. Sobald er dich mit seinem Zauberstab berührt, landest du wieder im Kinozug... Lies weiter bei [134](#)

161

Du denkst, dass es Lauriane ist. Du hast recht, weil es richtig ist! Sie wollte wegen ihrem Ehebruch zu deinem Freund kommen, weil er die Nachbarin geküsst hatte. Du hast die Mystery Machine zurückbekommen und das Ungeheuer gibt es nicht. Das Leben ist schön! Du hast das Spielende gefunden. Wenn du einen anderen Weg finden willst, dann lies weiter bei [001](#)

162

Plötzlich wirst du ein Zwerg mit einer grossen Narbe im Gesicht. Deine Kleidung ist aus dem Mittelalter und komplett schwarz. Du befindest dich in der Stadt Port-Réal, der Hauptstadt von Westeros, was für die Hochzeit des Königs der sieben Königreiche normal ist. Du bemerkst, dass du auf einem königlichen Bankett bist. Es ist eine königliche Hochzeit, aber du bist nicht der Bräutigam, aber du sitzt am Tisch des Königs. Überall gibt es königliche Wachen, um den König zu schützen. Auf dem Tisch gibt es viel zu essen und es gibt Shows, um den König zu unterhalten. Lies weiter bei [010](#)

163

Du steigst in den alten rotbraunen Zug ein. Nachdem du die alte Schliesstür geöffnet hast, gehst du entlang des engen Ganges. In jeder Abteilung bemerkst sechs verschiedene Jugendliche: Mädchen und Jungen zwischen zwölf und 17 Jahren alt. Der Zug fährt los und aus dem Fenster siehst du die eng zusammengebauten Hochhäuser. Die Höhe der Häuser ist immer tiefer und der Zug entfernt sich von der Stadt, um durch das Land zu fahren. Du bemerkst einen freien Platz in einer Abteilung und du setzt dich

dorthin. Die Jugendlichen sprechen laut und viel und erzählen sich die Sommerferien. Du verstehst, dass der Zug zum einem Schloss fährt. Im Himmel erkennst du schnell, dass die schwarzen Vögel eigentlich fliegende Menschen sind. Während der Zugfahrt fühlst du dich durstig und bemerkst im Gang einen Automaten mit Getränken. Sollst du eine Flasche Wasser stehlen oder dafür bezahlen?

- Wenn du die Flasche stiehlest, dann lies weiter bei [090](#)

- Wenn du die Flasche kaufst, dann lies weiter bei [013](#)

164

Du entscheidest dich, nach links zu gehen, ohne wirklich zu wissen, wohin du gehst. Du gehst immer weiter zwischen den Palmen und beginnst in einen Wald zu gehen. Du gehst weiter in der Hoffnung, Doug zu finden, aber der Wald wird immer dunkler. Du begreifst schnell, dass du verloren bist und weißt nicht, wie du zurückkommen kannst. Du hörst seltsame Geräusche, aber du siehst nicht, was es ist, weil der Wald dunkel ist. Plötzlich springt ein Tier auf dich und du fällst auf den Boden. Du bist allein im Wald und niemand kann dich finden, um dich zu retten. Du wirst sterben... Lies weiter bei [067](#)

165

Du befehlst deinen Freunden vom Haus Serpentard, Harry Potter zu finden und ihn nachts im obersten Stockwerk des Schlosses zu bringen. Deine Freunde helfen dir und bringen dir ihn ein paar Stunden weiter. Sobald Harry Potter vor dir steht, ziehst du deinen Zauberstab heraus und bekämpfst deinen Feind Potter. Nach ein paar Minuten Kampf macht Potter einen Fehler und du schaffst es, ihm den tödlichen Schlag zu versetzen. Jeder Slytherin trägt dich wie ein Held und du gehst zurück zum Bahnhof. Lies weiter bei [127](#)