

Chaos der vier Elemente

Ein Spielbuch



GYB - 2016

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.

Nach drei positiven Erfahrungen wollte ich das Experiment wiederholen. Da die Kapitel in den ersten Spielbüchern eher kurz und knapp waren, indem eher die Handlung dargestellt wurde, wollte ich die einzelnen Kapitel verlängern. Die menschlichen Sinne sollten mehr zum Ausdruck kommen, um die Umgebung der Handlung besser zu beschreiben.

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

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

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

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

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

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

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

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

Chaos der vier Elemente

Ein Spielbuch

001

Es war ein Morgen wie jeder andere, du gehst in die Küche hinunter und öffnest den Wasserhahn und leider fließt kein Wasser aber es gibt heissen Dampf. Du beobachtest aus dem Fenster, da gibt es einen Wirbelsturm. Die Erde fängt an zu schwingen und im Himmel blitzt es. Trotzdem getraust du dir, hinaus zu gehen.

Draussen bekommst du einen Topf auf deinen Arm und es fängt an zu brennen. Du entscheidest weitere Orte in der Stadt zu besichtigen. Aber wohin?

Wenn du in den Wald gehen willst, dann lies weiter bei [006](#)

Wenn du zum Strand gehen willst, dann lies weiter bei [016](#)

Wenn du zum Vulkan gehen willst, dann lies weiter bei [011](#)

002

Du stellst fest, dass sie in ihrer vorgezogenen Hand einen Edelstein hält, einen Rubin. Du nimmst ihn und die Erde beginnt zu zittern und ein Mechanismus löst sich aus. Der Arm der Statue erhebt sich, wie ihr ganzer Körper und fällt nach hinten. Unter ihr gibt es eine Lücke die sich öffnet mit einer Treppe, die tief in der Erde untergeht. Als du unten bist, schliesst sich die Klappe ganz plötzlich. Blitzlichter zünden sich einzeln an und du kannst eine Schrift auf dem Edelstein bemerken, du liest sie laut vor «Ich höre nie auf, mich zu bewegen» und du gehst weiter. Auf deiner rechten Seite gibt es eine Mumie und vor dir auf dem Weg gibt es weit weg ein helles Licht.

Wenn du die Mumie anfassen willst, dann lies weiter bei [017](#)

Wenn du weitergehen willst, dann lies weiter bei [132](#)

003

Du hast die blaue Tür geöffnet und siehst den Eingang einer Wasserrutsche. Du hörst eine komische Stimme, die sagt: „Suche die Krake, um zu finden, was du suchst.“ Du kannst nicht mehr zurückkehren, weil die Tür verschwunden ist. Also entscheidest du, in die Wasserrutsche zu stürzen. Alles ist dunkel, es gibt gar kein Licht und du siehst nicht, wohin du gehst. Das Wasser ist ziemlich kalt und du hoffst, dass es nicht lang sein wird. Plötzlich siehst du ein bisschen Licht und du realisiert, dass du verlangsamt. Du kommst in ein kleines Becken an. Jetzt hast du zwei Auswähle:

Wenn du weiterhin in die Wasserrutsche gehen möchtest, lies weiter bei [008](#)

Wenn du näher zum Wasserfall, den du hörst und in der Ferne siehst, gehen möchtest,

lies weiter bei [013](#)

004

Willkommen zur Luftwelt ! Hier bist du über den Wolken, die Flugzeuge fliegen zwei Meter über deinem Kopf und der Wind zerzaust deine Haare. Du bemerkst, dass diese Welt unglaublich ist, du fühlst dich sehr klein gegenüber der Mächtigkeit der Welt. Kannst du in dieser Welt das Indiz finden? Du hast drei Möglichkeiten um dein Ziel zu erreichen. Wenn du einen Mensch bleiben möchtest, dann lies weiter bei [009](#) und du könntest auf die Wolken springen.

Wenn du deinen Weg als ein Vogel fortfahren willst, dann lies weiter bei [084](#)

Wenn du auf dem Rücken eines Einhorns fortfahren willst, dann lies weiter bei [099](#)

005

Du kommst auf eine Insel an. Wie du es sehen kannst, gibt es einen grossen Vulkan. Du hast viel Glück: dieser Vulkan schläft. Darum gibt es nicht viele Pflanzen, aber viele Steine liegen an den Flanken. Auf dieser Erde leben keine Tiere. Du hörst ein Geräusch, das vom Vulkan herkommt aber du erkennst den Ursprung nicht. Um es besser zu sehen, bemerkst du eine Höhle auf der Seite. Leider kannst du aber nicht sehen, was es drinnen gibt. Du stellst auch fest, dass die Flanken des Vulkans besteigbar sind. Wenn du auf den Vulkan steigen willst, dann lies weiter bei [015](#)

Wenn du die Höhle besichtigen willst, dann lies weiter bei [010](#)

006

Du erreichst den Wald und auf einmal erhebt sich die Erde und beginnt zu beben. Die Steine fallen überall herum, deshalb musst du durch den Wald laufen, um in Deckung zu gehen. Du rennst, und du fällst wegen eines Stücks Holz auf den Boden. Du kommst an eine Stelle, wo es Sonnenlicht gibt. Es ist ein schöner Ort. Wenn du den Kopf aufhebst, siehst du drei Tiere: Das Einhorn ist weiss, seine Mähne ist bunt und sein Horn ist glänzend. Es ist sehr schön und süss. Es hat zwei grosse Flügel auf dem Rücken.

Das zweite Tier ist ein schwarzer Drachen mit roten Skalen. Er ist sehr gross mit zwei riesigen Flügeln.

Das dritte und letzte Tier ist eine braune Hirschkuh mit weissen Flecken. Sie hat zwei grosse lange Ohren. Jetzt sollst du eines der Tiere auswählen, das dich zu einer bestimmten Stelle bringt. Wenn du das Einhorn wählst, dann lies weiter bei [016](#)

Wenn du den Drachen wählst, dann lies weiter bei [021](#)

Wenn du die Hirschkuh wählst, dann lies weiter bei [036](#)

007

Du bist jetzt am Ende des Regenbogens auf dem Boden. Du verlierst deine Kraft und du verwandeltest dich wieder in einen Menschen und wenn du einen Weggefährten gefunden hast, dann verlierst du ihn. Die Welt ändert sich bunt und du schaust es erstaunt an. Es gibt gar keinen Schatz, deshalb bist du ein bisschen enttäuscht aber du gehst weiter und siehst drei Luftballons. Es sind noch drei Meter, um dein Ziel zu erreichen, aber der Wind steht auf und du erinnerst dich an den großen Sturm. Dieser Sturm gibt dir Kopfschmerzen aber du nimmst deinen Mut zusammen und läufst weiter. Du bist jetzt auf den Wolken mit drei Luftballons. Wenn du mit dem blauen Luftballon fliegst, dann lies weiter bei [037](#)

Wenn du mit dem grünen Luftballon fliegst, dann lies weiter bei [032](#)

Wenn du mit dem violetten Luftballon fliegst, dann lies weiter bei [080](#)

008

Du hast den Weg nach rechts gewählt. Du bist in einer dunkle Wasserrutsche und du gleitest sehr schnell. Es gibt ein bisschen Wasser, das kalt ist. Es gibt komische Algen auf der Wasserrutsche und es gibt auch kleine Wasserinsekten, die furchtbar sind. Du fürchtest dich, weil du nicht weisst, wohin du gehst, und du siehst nichts. Plötzlich bist du im Ozean. Du stellst dir Fragen, du versteht nicht, was los ist. Du musst auf den Grund des Ozeans gehen aber du weisst nicht wie. Du schaust um dich herum und du siehst etwas wie eine Flasche.

Wenn du beschliesst, ein wenig zur Flasche zu gehen, lies weiter bei [043](#)

Wenn du die Luftblase der Luftwelt hast, dann lies weiter bei [117](#)

009

Toll, du hast den Wolkenweg gewählt! Jetzt kannst du endlich die Welt von oben genießen! Du hast vor dir drei Möglichkeiten. Sie sind alle drei ganz verschieden. Aber pass auf, denn der am einfachsten scheint ist vielleicht nicht die gute Wahl. Manchmal muss man durch Stürme gehen um die Sonne wieder zu sehen!

Links befindet sich eine dunkle Wolke. Man kann sogar die Gewitter hören, es macht ein schreckliches Geräusch. Wenn du mutig bist, dann lauf schnell auf diese Wolke und lies weiter bei [014](#)

In der Mitte fühlst du einen kühlen Wind. Du denkst, dass ein Wirbelwind kommt. Die Wolken bewegen sich schnell, so solltest du dich auch beeilen, wenn du noch die Wolke erreichen willst. Lies weiter bei [044](#)

Im Gegenteil dazu ist rechts der Himmel ganz ruhig und wunderschön, die Sonne scheint und die Vögel zwitschern. Es sieht wie das Paradies aus. Möchtest du dorthin laufen? Lies weiter bei [069](#)

010

Du nherst dich der Hhle an und trittst hinein. Du vermutest, dass viele Personen hier leben, weil es viele Gerusche gibt. Sie ist sehr dunkel. In der Tiefe der Hhle siehst du ein Feuer und es riecht nach Nahrung. Du siehst sich etwas bewegen, du nherst dich und du siehst ein Dorf. Du frchtest dich und zgerst daran, vorwrts zu gehen. Wenn du das Dorf sphen willst, dann lies weiter bei [095](#)

Wenn du dich verstecken willst, dann lies weiter bei [052](#)

011

Nach einer langen Strecke erreichst du den Vulkan und du siehst die Lava rundherum des Vulkans. Du nherst dich aber die Lava ist kalt und flussig. Das ist sehr seltsam! Du beschliet, auf den Vulkan hinaufzusteigen und du siehst, dass das Innere leer, dunkel und still ist. Unerwartet fliegt ein Drache aus dem Loch heraus und er setzt sich neben dich. Er kann sprechen und er sagt dir, dass er kein Feuer mehr spucken kann. Seine Familie ist auch verschwunden. Er ist sehr unruhig. Er sagt dir, dass er sehen will, was unten dem Vulkan geschieht und fragt dich, ihn zu begleiten. Lies weiter bei [021](#)

012

Du bist ziemlich unsicher. Du setzt dich einen Moment lang, um dich vom Lauf zu erholen. Es gibt nur dich, das Blitzlicht und die drei Wege. Du bist verngstigt, weil alles um dich herum dunkel ist und du im Schwarzen liegst. Du entscheidest dich, die Sache in die Hand zu nehmen und kommst der Entscheidung nher heran. Du schliesst deine Augen, um alle deine Sinne laufen zu lassen, du bist aufmerksam. Plotzlich hrst du links mechanische Gerusche auf Ambossen, die klopfen. Vor dir riechst du feines Holz und der Geruch von Fruchten ist auch anwesend. Rechts fhlst du eine leichte Brise auf deiner Haut.

Wenn du dem Gerusch folgen willst, lies weiter bei [057](#)

Wenn du deinem Geruchsinn folgen willst, lies weiter bei [122](#)

Wenn du der Luft folgen, dann lies weiter bei [077](#)

013

Du wirst vom Strom mitgerissen und fllst durch den Wasserfall. Das Wasser macht einen betubenden Larm und ist so kalt, dass du fast zu Tode frierst! Du empfindest etwas ganz Komisches: du zitterst und bist unfhig, deine Finger zu bewegen. Plotzlich fllst du und landest in ein grosses Becken. Du versuchst weiterzugehen, aber du stsst an einer Scheibe an und verstehst, dass du in einem Aquarium bist. Du siehst

dein Spiegelbild in der Aquariumscheibe und bemerkst, dass du Halb-Fisch Halb-Mensch bist. Du guckst um dich um und siehst viele Fische und ein kleines Schiffswrack aber keine Krake.

Wenn du näher dem Schiffswrack schwimmen möchtest, lies weiter bei [018](#)

Wenn du näher dem Putzerlippfisch schwimmen möchtest, um ihn nach Hilfe zu fragen, lies weiter bei [023](#)

014

Das Geräusch ist zu laut geworden, du hast Angst und du fühlst dich unsicher. Der Himmel ist immer dunkler, du hast es vorher noch nie gesehen. Du hast immer mehr Schwierigkeiten weiterzugehen. Für dich gibt es eine Entscheidung zu treffen: Du kannst einen roten Knopf drücken, der vor dir steht. Vielleicht könnte dieser merkwürdige Knopf dein Leben retten? Wenn du wählst, drauf zu drücken, lies weiter bei [024](#)

Die zweite Wahl ist einfach weitergehen und dem Gewitter trotzen. Du bist mutig und du hast keine Angst mehr, so lies weiter bei [019](#)

015

Du hast den Weg zum Vulkan ausgewählt. Nun stehst du vor dem Fuss des Vulkans. Die Lava ist trocken und schwarz. Es gibt viele Felsen, welche deine Strecke absperren. Du entscheidest auf die Felsen zu klettern und nach einem Moment schautst du hinunter. Du bist schon sehr hoch! Hoffentlich hast du kein Schwindelgefühl in der Höhe! Du beobachtest herum und du bemerkst, dass das Geräusch nicht von diesem Vulkan stammt aber von der Höhle. Die Felsen beginnen gerade zu zittern. Wenn du weiter klettern willst, dann lies weiter bei [020](#)

Wenn du zurückgehen willst, dann lies weiter bei [005](#)

016

Du bist jetzt auf dem Strand, du siehst, dass es da kein Wasser mehr gibt, wegen der Hitze ist das ganze Wasser verdampft. Nun sollst du deinen Weg fortführen, entweder gehst du zu einer Höhle, dann lies weiter bei [076](#)

Oder du kannst auf dem Strand weiter laufen, dann lies weiter bei [081](#)

017

Die Mumie liegt, beziehungsweise steht in einem Sarg. Sie sieht verstaubt aus und so alt, dass sie nicht mehr stinkt. Sie kommt aus alten Ägypten und es war wahrscheinlich ein Pharao. Du bist verängstigt aber was dir am meisten bekümmert ist der fast zerfetzte Brief, den die Mumie in den Händen hält. Du entscheidest dich, den Brief in die Hand zu nehmen und ihn zu öffnen. Darin gibt es eine Zeichnung mit komischen

Hieroglyphen. Während du den Brief entzifferst, fühlst du etwas, das dich am Rücken streichelt und auf einem Mal ergreift dich diese Sache brutal. Es sind Wurzeln, die aus der Mauer hinter dir rausgekommen sind. Sie haben dich angefasst und gegen die Wand gezogen, die Mumie hat ihre Augen geöffnet und sie schaut dich an. Die Erde der Wand ist ganz feucht und du versinkst hinein wie in einen Treibsand. Du kommst in die Welt des Unterwassers. Lies weiter bei [003](#)

018

Du steuerst zum Schiffswrack zu und schwimmst hinein. Drinnen gibt es fast nichts, weil es nur ein Plastikspielzeug ist. Das einzige Element, das richtig war, war das Steuer. Du versuchst es zu drehen aber es ist wirklich schwer. Nach ein paar Versuchen schaffst du es. Plötzlich beginnt alles zu drehen, wie in einem Wirbel. Du fühlst dich versetzt und stellst fest, dass du jetzt in einem Ozean bist. Das Wasser ist salzig und das Schiffswrack sieht jetzt wirklich echt aus. Es gibt alle Elemente eines echten Schiffs, beigefügt gibt es viele Schalentiere, die sich während der Jahren auf alle Möbeln aufgestellt hatten und viele grosse hölzerne Fässer. All das erweckt deine Neugier und du entscheidest, es sehen zu gehen.

Wenn du dir die Fässer genauer anschauen möchtest, lies weiter bei [106](#)

Wenn du dir die Schalentiere genauer anschauen möchtest, lies weiter bei [033](#)

019

Du siehst kaum etwas, du musst deine Ohren zuhalten, um nicht taub zu werden. Plötzlich wirst du von einem Licht geblendet. Du spürst einen unbeschreiblichen Schmerzen. Es tut in deinem ganzen Körper so weh. Bald wirst du sterben, so musst du wieder anfangen. Spielende ! Lies weiter bei [001](#)

020

Du erreichst die Spitze des Vulkans und siehst im Krater eine Treppe nach unten. Der Weg ist sehr eng. Du lehnst dich an die Wand aber der Stein ist sehr glatt. Das ist sehr gefährlich! Du musst langsam geht. Du bist in der Mitte des Loches und du fühlst das Zittern des Vulkans und Staub fällt mit kleinen Kiesel. Ein Steinschlag entwickelt sich! Da du dich fürchtest, rennst du schneller und... du fällst um und... du wirst ohnmächtig. Lies weiter bei [025](#)

021

Mit dem Drachen seid ihr unter dem Vulkan und fliegt einige Minuten lang irgendwohin, ohne es zu wissen. Der Drache sagt dir, daß er sich nicht gut fühlt und er bittet dich um Hilfe. Er schlägt dir vor, mit ihm dorthin zu kommen, wo er lebt. Um mit ihm zu gehen, musst du fliegen, weil das oben auf dem Berg ist. Wenn du beschliesst, mit Drachen zu gehen, dann lies weiter bei [026](#)

Wenn du seinen Vorschlag ablehnst und allein weggehen willst, dann lies weiter bei [031](#)

022

Du bist so hungrig und kannst es nicht mehr darauf warten, den Pilz zu essen. Es kann dir sowieso nichts machen. Du beisst ihn und es schmeckt lecker, nie hast du so etwas gegessen. Du verspeist es ganz und fühlst dich entspannt, müde und du legst dich hin, um ein Nickerchen zu machen. Du wirst nie wieder aufwachen. Fang wieder von vorne an und lies weiter bei [001](#)

023

Du bist so klein, dass der Putzerlippfisch dich gar nicht gesehen hat. Leider säugt er dich an. Du bist tot! Probiere noch einmal! Lies weiter bei [001](#)

024

Den roten Knopf zu drücken hat dich schliesslich überzeugt. Du drückst drauf, auch wenn du dich davor fürchtest, was passieren wird. Jetzt weisst du gar nicht, was zunächst vorkommt. Nach einer Weile erscheinen drei Wolken vor dir. Auf jeder Wolke gibt es einen speziellen Gegenstand. Aus dem Aussichtspunkt kannst du nicht erraten, was diese Dinge sind. Du kommst näher zu und beobachtest. Der erste Gegenstand sieht wie eine Luftblase aus. Du weisst nicht, ob es dein Gewicht ertragen kann aber vielleicht ist es eine tolle Erfahrung, in einer Blase zu fliegen. So kannst du es bei [029](#) versuchen.

Das zweite Ding ist eine Regenjacke, die bei diesem schlechten Wetter ganz nützlich sein könnte. Sie ist zwar nicht schön mit ihrer gelben Farbe aber sie kann dir wirklich helfen, weil du sehr nass bist und bald krank sein wirst. Lies weiter bei [034](#)

Das dritte Ding ist eigentlich ein Regenschirm. Er ist blau mit roten Punkten. Es erinnert dich an Marry Poppins, den Film, den du früher sahst. Lies weiter bei [039](#)

025

Wenn du aufwachst, bemerkst du, dass du auf einem dunklen Platz sitzt. Du siehst einen bärtigen dicken Mann, der sich von dem Alter beugt und schmutzige Kleidung trägt

- Hallo, ich bin der Eremit. Und du, wer bist du?

- ...

- Ich sehe. Du willst nichts sagen. Was machst du in dieser Welt des Feuers?

- ...

- Du lässt mich raten. Suchst das den Stein des Feuers?

- ...

- Du scheinst nicht sehr gesprächig zu sein aber ich kann dich zum gesuchten Ort mitnehmen, wenn du willst.

Der Eremit scheint dir nicht sehr vertrauenswürdig zu sein.

Wenn du Dem Eremit folgen willst, dann lies weiter bei [030](#)

Wenn du deinen Weg selbst verfolgen willst, dann lies weiter bei [035](#)

026

Du entscheidest, mit ihm zu gehen. Du kletterst auf seinen Rücken und ihr fliegt auf einen Berg, der 5 Minuten vom Vulkan ist. Dort angekommen sagt er dir, er sei sehr hungrig und es mehrere Tage seien, seitdem er kein Tiere mehr gegessen essen habe. Du fragst ihn, wie du ihm helfen konntest und er springt plötzlich auf dich und verschlingt dich. Leider wirst du aufgeessen und stirbst. Lies weiter bei [021](#)

027

Du hast dich entschieden schwach zu sein und bist geflohen. Aber mit einem nervösen Impuls bist du auf einem Haufen Gold gestolpert. Leider hast du auch einen riesigen Lärm gemacht und hast den Drachen erwacht. Er hat sich erhoben und ist ganz nah an dich gekommen, bis sein Kopf vor deinem kleinen Kopf stand. Er hat dich mit seinen restlichen Feueraugen angestarrt. Dein Körper ist wieder einmal erfroren. Du schreibst und es nervt ihn noch mehr. Die Kreatur öffnet seinen Mund und frisst dich ganz leicht. Du bist tot, fang wieder an und lies weiter bei [001](#)

028

Du nährst dich den Fässern an und öffnest das erste Fass. Es ist leer, wie die zwei Nächsten. Im Moment an dem du hinauf schwimmen möchtest, hörst du plötzlich ein komisches Geräusch. Du siehst ein letztes Fass und versuchst es zu öffnen. Der Deckel öffnet sich abrupt und zwei schöne Meerjungfrauen kommen vom Fass heraus. Auf dem ersten Blick sehen sich nett und freundlich aus aber sie beginnen zu singen und ihre Sirengesänge verzaubern dich. Du folgst ihnen und sie bringen dich zu ihrer paradiesischen Insel. Dort bist du ihr Sklave bis in aller Ewigkeit, ohne Möglichkeit aus diesem zauberhaften Ort zu fliehen. Dein Spiel ist fertig, du musst wieder vom Anfang beginnen. Lies weiter bei [001](#)

029

Die merkwürdige Luftblase ist gross und fest; du kannst es einfach geniessen, in einer Blase zu sein. Die Aussicht ist wunderbar, jetzt bist du eben über den Wolken. Der Himmel hat keine Grenze, du fliegst immer höher. Du spürst den Wind nicht mehr, weil die Blase dich vor Wind, Gewitter und schlechtem Wetter schützt. Die Blase führt dich hier und da. Du genießt den Luftspaziergang. Der Wind bringt dir bei [114](#)

030

Du beschließt schließlich, dem Einsiedler zu folgen. Du bleibst einen Moment lang in

seiner Höhle und bemerkst ein Bett aus schäbigen Stoffen und einige Leichen von halbgeessenen Nagetieren. Außerhalb der Höhle befindet sich ein riesengrossen Lavasee. Glücklicherweise überquert ihn eine Brücke. Die Brücke scheint fest zu sein aber du beunruhigst dich trotzdem. Die Überfahrt auf der Brücke gelingt dir und du stehst auf der anderen Seite vor einem Tunnel, der sich in zwei Wege trennt. Warme Luft kommt aus dem linken Weg aber du zögerst. Wenn du den linken Weg nehmen willst, dann lies weiter bei [120](#)

Wenn du den rechten Weg auswählst, dann lies weiter bei [010](#)

031

Du sagst ihm, dass du Schwindel hast und du nicht mit ihm gehen willst. Du läufst allein weiter und verlässt den Drachen. Du siehst ein blaues Feuer in der Ferne und wenn du herankommst, erreichst du einen kalten Luftstrom. Du hast Schüttelfrost über dem ganzen Körper. Ein Stück weiter bemerkst du ein Labyrinth und willst dich daran nähern. Lies weiter bei [135](#)

032

Du hast den grünen Luftballon gewählt, du hältst dich an der Schnur des Luftballons und du gehst weiter zu einer kleinen Wolke auf der anderen Seite des Regenbogens. Du lässt deinen Luftballon los und du kommst auf der Wolke, die du vorher sahst. Auf dieser Wolke findest du einen Gegenstand, den du nicht erkennen kannst. Du kommst langsam heran und du stellst fest, dass es eine Flasche auf der Wolke ist. Du nimmst diese Flasche in deine Hand und du siehst nicht hinein. Eine markierte Wolke kommt aus der Flasche, auf der folgende Mitteilung geschrieben steht: „ Es beginnt mit F“. Du hast ein Indiz für das Rätsel gefunden! Wunderbar ! Du setzt dich auf eine Wolke, die dich direkt zur Folge bringt. Lies weiter bei [096](#)

033

Du näherst dich den Schalentieren an und öffnest das erste Fass. Es ist nicht einfach, weil sie wirklich gross sind. Du bist aber sehr kräftig, so schaffst du es, sie aufzumachen. Im ersten Fass findest du einen Zettel mit einem Wort „gern“. Also versuchst du die nächsten zu öffnen. Du findest noch vier weitere Wörter: „er“, „nicht“, „Wasser“ und „hat“. Dir gelingt es, sie in die richtigen Ordnung zu setzen: „Er hat Wasser nicht gern“. Du überlegst schon darüber, was es sein könnte aber verstehst es noch nicht. Du nimmst einen Schalentier in das du alle Zettel hineinlegst, verlässt das Schiffswrack und kommst wieder an die Oberfläche des Meeres. Lies weiter bei [038](#)

034

Du magst nicht nass sein, also hast du die Regenjacke angezogen. Jetzt stört dich der Regen nicht mehr und du kannst deine Reise ruhig weiterführen! Ausserdem steht dir die Jacke prima! Gelb passt dir schliesslich nicht so schlecht. Du gehst weiter und die

Wolken sind sehr dicht und sehen wie Schlagsahne aus. Es macht dich hungrig! Du würdest gern ein Eis mit Smarties essen. Du denkst an die bunten Smarties. Du bist immer auf derselben Wolke, die wegen des Windes schnell fliegt. Plötzlich siehst du einen Regenbogen. Er hat die gleiche Farbe wie dein Traumeis mit Smarties ! Lies weiter bei [059](#)

035

Du beschließt, dem Eremit nicht zu folgen. Du folgst also ganz allein einem Weg, der dich oben auf den Vulkan führen wird. Dieser Weg ist steinig und sehr dunkel, du fürchtest dich und du beschleunigst deinen Schritt. Auf einmal hörst du Geräusch über dir, du hebst den Kopf auf und du siehst Steine, die vom Vulkan fallen. Leider fällt ein Steine auf dich und du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

036

Du bist mit der Hirschkuh. Du gehst auf einer langen Schotterstrasse. Alles ist wegen der grossen Bäume sehr dunkel. Du siehst keine anderen Tiere, es ist sehr ruhig.

Nach einer Weile siehst du die Spitze des Bohrers. Schließlich gibt es Licht, trotz des stürmischen Wetters. Aus dem Wald gibt es viele grüne Hügeln und auf einem von ihnen befindet sich eine Burg. Das Reh nickt dir zu und zeigt dir den Fussweg bis zur Burg. Am Ende deines Weges befindet sich nämlich einen Fussweg, welchem du auch folgst.

Dann gehst du auf dem schlammigen Weg. Nach wenigen Minuten gelangst du zum Schloss. Dieses Schloss ist riesig, es hat sehr hohe Steintürme und eine grosse rote Tür. Du verstehst, dass du eingeben musst. Die Hirschkuh kommt nicht mit dir, sie bleibt draussen. Du öffnest die Tür und du siehst drei Wege zu drei verschiedenen Orten: die Küche, in den ersten Stock und den Keller. Du musst ein der drei Orte auswählen: wenn du den Keller auswählst, dann lies weiter bei [041](#)

Wenn du zur Küche gehen willst, dann lies weiter bei [051](#)

Wenn du in den ersten Stock gehen willst, dann lies weiter bei [056](#)

037

Du hast den blauen Luftballon gewählt, du gehst immer weiter hinauf aber du hast Schwindel. Du siehst ein Haus, das dir kleiner vorkommt und der Regenbogen beginnt zu verschwinden. Du hast Angst aber du kannst nichts machen. Aber du findest eine Nadel in deiner Hosentasche. Mit Schwierigkeit ziehst du die Nadel heraus, um der Luftballon zu bohren aber dein Arm ist zu kurz. Mit deinem anderen Arm hältst du dich an der Schnur und du schwingst höher hinauf, um den Luftballon zu erreichen. Du bohrst ihn und du fällst mit grosser Geschwindigkeit auf den Boden. Du begegnest Vögel, die zu wärmeren Länder fliegen und plötzlich fällst du wieder am Ende des Regenbogens. Zum Glück für dich, sind die Wolken wie Kopfkissen, sie haben deinen

Sturz vermindert und du hast keine Verletzung. Lies wieder bei [007](#) und wähle einen anderen Luftballon.

038

Wenn du endlich an der Oberfläche bist, wirst du von Fischern gefischt. Im Moment an dem sie dich auf das grosse Schiff hinaufziehen, verwandelst du dich wieder in einen Menschen. Du fühlst dich wohl und bist wirklich zufrieden, dass du wieder normal laufen kannst. Du empfindest den Wind in deinen Haaren und atmest tief die frische Luft ein. Du beschliesst das Schiff zu erforschen und spazierst. Du bist von allem was du siehst fasziniert. Wenn du mit deinem Rundgang fertig bist, möchtest du wissen, was hinter der Tür steht. Du öffnest eine Tür und trittst hinein. Die Tür verschwindet hinter dir und du befindest dich wieder im Zimmer vom Anfang der Geschichte. Lies weiter bei [096](#)

039

Seitdem du klein bist, liebst du das Märchen « Mary Poppins ». Du hast immer geträumt, mit einem Regenschirm zu fliegen! Jetzt ist es eine Realität! Aber du bist zu schwer und du gehst langsam hinunter. Du fällst durch die Wolken. Du möchtest sie anfassen aber leider ist es unmöglich, weil Wolken eigentlich aus Wassertropfen bestehen (dein Physiklehrer hat dir es vorher erklärt und das hatte dich erstaunt!) Du kannst dir nur vorstellen, welches Gefühl es sein sollte. Trotzdem bist du zufrieden, mit deinem Regenschirm zu fliegen. Aber der Regenbogen kommt immer näher und schliesslich fällst du in ein schwarzes, dunkles, gefährliches Loch und weisst nicht, wo du bist. Lies weiter bei [140](#)

040

Der Einsiedler ärgert sich und wird aggressiv. Er versteht nicht, warum du jetzt nicht dorthin gehen willst. Du erklärst ihm, dass das zu gefährlich ist und dass der Weg zu dunkel ist, um ihn ohne natürliches Licht zu benutzen. Er fängt dich und versucht, dich in den Abgrund zu werfen. Er ist alt aber seine Kraft fehlt ihm trotzdem nicht. Du versuchst, neben der Wand zu bleiben aber da du keine Aufmerksamkeit auf den Boden gibst, rutschst du und er ergreift diese Gelegenheit, um dich ins Loch zu werfen. Du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

041

Du nimmst also den Weg in die Richtung des Kellers. Sobald du ihn erreicht hast, siehst du der sehr dunkle Raum, in dem viele verlassene Objekte vorhanden sind. Unten sieht du eine alte und fremde Frau. Du musst auswählen, ob du in die Eingangshalle zurückgehst, dann lies weiter bei [036](#) oder wenn du mit ihr sprechen gehst, dann lies weiter bei [046](#)

042

Es ist dunkel aber, wenn du herausgehst, bemerkst du, dass es ein dickes Gebüsch war, weil es hier draussen ein unglaubliches helles Licht gibt, wie an einem schönen Sommertag. Du schaust herum und vor dir erhebt sich ein wunderschöner und exotischer Wald. Dieser Wald ist von Mauern, beziehungsweise Felsen, umgeben. Es gibt eine Art Decke und zwei seitliche Wände. Überall gibt es Nester von Leuchtkäfern und Glühwürmchen und du bemerkst, dass sie die Lichtquelle sind. Du hast zwei Möglichkeiten: Entweder nimmst du den wunderschönen Weg durch den Wald oder du entscheidest dich entlang der Mauer zu gehen aber du bemerkst komische Kratzer auf denen. Wenn Du durch den Wald gehen willst, dann lies weiter bei [126](#)

Wenn du entlang der Mauer gehen willst, dann lies weiter bei [086](#)

043

Du siehst eine hellgraue ein bisschen durchsichtige Sache. Es verschiebt sich in deine Nähe. Du schaust dich um und du bist wirklich allein. Du vermutest, dass es eine Flasche ist. Du kommst näher. Dann schwimmst du langsam neben die Sache, sehr vorsichtig. Wenn es eine Flasche ist, hoffst du schwer, dass es eine Nachricht über die Krake oder über das Rätsel gibt. Du bist nicht sicher, ob es eine Flasche ist, also fürchtest du dich ein wenig davor. Dein Instinkt sagt dir, die Flasche zu nehmen aber du bist faul.

Wenn du die Flasche nimmst, lies weiter bei [048](#)

Wenn du dich für die Flasche nicht interessierst, lies weiter bei [053](#)

044

Du hast die mittlere Wolke gewählt. Es ist sehr windig, wie du es geraten hast. Die Wolken fliegen sehr schnell. Du spürst den starken Wind auf deinem Gesicht. Es tut dir fast weh! Es ist nicht wie ein kleiner angenehmer Seewind. Es ist kalt, sehr kalt, so sehr kalt, dass du kaum atmen kannst. Du hörst das Windpfeifen, das so ärgerlich wie die Pfeife des Schiedsrichters ist. Du bedauerst fast deinen Weg. Es scheint, schwierig zu sein, weiterzuführen. Du fragst dich, ob es wirklich die beste Richtung ist. Du gehst weiter und läufst von Wolken zu Wolken. Lies weiter bei [049](#)

Du hast keine Lust mehr, auf der Wolke zu sitzen, und du träumst von deinem Bett. Wenn du sauer über diese dumme Luftwelt bist, dann lies weiter bei [064](#)

045

Du beeilst dich, dir Steine zu verschaffen, bevor sich der Stern hinlegt. Du bist vor dem Altar und du tauschst die Steine so schnell wie möglich um. Es gibt ein leichtes Zittern aber es ist nur von kurzer Dauer. Eine Strömung ist aus der Spalte herausgekommen. Der Stein wird immer wärmer und du versteckst ihn in deine Tasche. Während du darüber steigst, verstauchst du dir den Knöchel und musst jetzt langsamer vorankommen. Lies weiter bei [050](#)

046

Trotz ihres Auftritts ist die alte Frau ziemlich nett. Sie sagt, du solltest zu ihr nach Hause kommen. Ihr Mann befindet sich im ersten Stock. Lies weiter bei [056](#)

047

Du gehst immer tiefer in den Wald hinein aber du traust deinem Gehör, um dich zu orientieren. Nach 4 Minuten stellst du fest, dass du deinem Ohr wirklich trauen kannst. Du bist vor einem Fluss angekommen. Du steckst deine Hand ins Wasser hinein und fühlst die angenehme Wärme des Wassers. Ein Papagei fliegt über dir und du bemerkst auch ein bisschen weiter ein Ruderboot. Du willst ein kleines Bad nehmen aber das Ruderboot leitet plötzlich ab. Wenn du baden willst, dann lies weiter bei [123](#)
Wenn du das Ruderboot nehmen willst, dann lies weiter bei [097](#)

048

Wenn du versuchst, die Flasche zu nehmen, siehst du, dass das keine Flasche ist aber eine Flosse. Der Haifisch wehrt sich gegen dich, weil du ihm an der Flosse hältst. Dann probierst du wegzugehen. Du schwimmst schneller aber der Haifisch folgt dir. Der Ozean ist sehr weit und es gibt keinen Ort, um dich zu schützen.

Leider fängt er dich wieder ein und du bist sehr müde. Du drehst und du siehst den Haifisch nicht mehr. Du probierst zu schwimmen aber plötzlich siehst du den Haifisch, der zu dir kommt. Du gerätst in Panik und der Haifisch isst dich schliesslich auf. Lies weiter bei [001](#)

049

Du wirst bald müde sein aber du findest trotzdem die Kraft, um weiterzugehen, weil du dein Lebensende fühlst. Du willst Zeit sparen und suchst den schnellsten Weg. Entweder kannst du grosse Wolken wählen, aber dafür musst du sehr hoch und weit springen. Oder du bleibst auf einem vernünftigen Weg ohne viele Sprünge zu machen. Bist du kühner oder kluger? Möchtest du lieber schneller laufen oder bleibst du auf einem langsamen aber sicheren Weg?

Wenn du kühn bist, dann lies weiter bei [054](#)

Wenn du klug bist, lies weiter bei [059](#)

050

Wenn du zum Einsiedler kommst, stürzt er sich zu dir hinab aber nicht um dir zu helfen aber um den Stein zu bewundern. Du versteckst dein Schmerzen und du wirst frustriert, dass der Einsiedler dir keine Hilfe leistet. Während er gerade dabei ist, wieder wegzugehen, rufst du ihn, um zu wissen, wohin er geht und er antwortet dir, dass er wieder weggeht, um die im Stein enthaltenen Mächte zu erhalten. Du stehst wieder auf und du stiehst ihm den Stein. Wenn du jetzt fliehen willst, dann lies weiter bei [055](#)

Wenn du ihn in den Lavastrom stossen willst, weil du tot müde bist, lies weiter bei [060](#)

Wenn du ihm Steine werfen willst, dann lies weiter [065](#)

051

Du kommst in eine große Küche an. Es gibt niemanden, so dass du entscheidest, ein wenig zu graben. Aber es gibt nichts Verdächtiges, es gibt nur Objekte, die zum Kochen verwendet werden und haben kein Interesse für dich. Also gehst du zurück in die Eingangshalle. Lies weiter bei [036](#)

052

Du versteckst dich und schaust um dich herum. Du bleibst gebogen und versuchst jeden Geräusch zu interpretieren. Es ist sehr schwierig, weil unter der Erde alle Geräusche verschieden als an der offenen Luft sind. Du hörst etwas regelmässig schlagen, es ist ein dumpfer Schlag. Du stellst dir viele Fragen, um zu vermuten, woher es kommen könnte... Jetzt schlägt es immer schneller. Plötzlich bemerkst du, dass es dein eigenes Blutklopfen in deinem Körper ist. Du bist erleichtert. Leider bist du nicht der einzige, der deinen Puls gehört hat. Vor dir steht ein kleines Kind, das dich mit grossen Augen zuschaut. Es streckt dir eine verschüchterte Hand, damit du ihm folgst. Lies weiter bei [100](#)

053

Die Flasche hat dich nicht angeregt, also schwimmst du weiter. Du bist müde und schwach. Du suchst nach Hilfe aber du bist allein in diesem Ozean. Es gibt kein Schiff, um nach Hilfe zu fragen, keine Insel, um dich zu schützen. Du schwimmst langsam. Wenn du weiter schwimmen willst, zurück in die andere Richtung zur "Flasche", dann lies weiter bei [063](#)

Wenn du entscheidest zur Insel zu schwimmen, dann lies weiter bei [058](#)

054

Du hast entschieden, schneller zu laufen und mehr Risiko einzugehen. Du fühlst dich wie eine olympischer Renner. Du stellst dir vor, dass du einem Lauf teilnimmst. Du läufst so schnell, dass du daran glaubst, Flügel zu haben. Du gehst so schnell wie die Vögel! Du folgst ihnen und es macht Spass! Aber sie haben Angst vor dir und fliegen

immer schneller. Es wird kompliziert, ihnen zu folgen. Es ist gefährlich aber du achtest gar nicht darauf! Plötzlich scheinen deine Flügel gerade wegzugehen, du fühlst dich schwerer als vorher und du verpasst die nächste Wolke. Du fällst vom Himmel hinunter.

Du glaubst, dass du die letzte Sekunde von deinen Leben lebst, aber du hast sehr viel Glück! Ein schönes und prächtiges Einhorn taucht auf und du kannst auf seinen Rücken landen. Es führt dich bei [099](#)

055

Du beschließt zu fliehen. Du läufst zum Weg, woher du gekommen bist. Der Eremit schreit dir, stehen zu bleiben aber du bedauerst es. Du stolperst über einen Stein und fällst mit dem Gesicht auf den Boden. Du fängst wieder an aufzustehen, wenn der Eremit kommt und dich mit seinem Fuß gegen den Boden drückt. Er nimmt dir den Stein weg und schlägt dich damit. Du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

056

Du erreichst den ersten Stock. Du siehst drei große blaue Türen. Man hört Lärm in eines der Zimmer, eine der Türen ist offen und das letzte Zimmer ist ruhig. Du musst ein aus den Zimmern auswählen.

Wenn du das ruhige Zimmer auswählst, dann lies weiter bei [061](#)

Wenn du durch die eröffnete Tür gehen willst, dann lies weiter bei [128](#)

Wenn du zum lauten Zimmer gehst, dann lies weiter [066](#)

057

Das Geräusch hat dich beschäftigt und du hast wissen wollen, woher es kommt. Du hörst es immer mehr, während du den Tunnel entlang gehst und hoffst, Leben zu treffen. Je mehr du läufst, desto klarer und deutlicher wird das Geräusch. Du riechst etwas ähnliches wie Öl oder Fett. Du kommst plötzlich an einem Ort an, einem kleinen Raum, der von einer Lampe, die auf einem Tisch steht, geleuchtet wird. Neben dem Tisch gibt es einen bequemen Sessel und ein kleiner alter Mann mit einem langen grauen Bart sitzt darin. Er schläft aber man hört nichts von ihm. Er hält ganz fest in seiner Hand einen sehr scharfen Spitzhacken. Du zögerst daran, ihn zu wecken oder vorbei und weiterzugehen bis zu einer Bahnschiene. Wenn du ihn weckst, dann lies weiter bei [067](#)

Wenn du ganz leise vorbeigehst, um zur Schiene zu kommen, dann lies weiter bei [072](#)

058

Du bist froh und du denkst, dass du zu dieser weiten Insel schwimmen kannst. Du hoffst, dass es auf dieser Insel Leben gibt. Trotz deiner Müdigkeit schwimmst du so schnell du kannst. Du erreichst die Insel, auf der du einen grossen Vulkan, keine Bäume siehst, weil es sehr trocken ist. Die Insel ist unbewohnt. Lies weiter bei [005](#)

059

Du bist vorsichtig und gehst langsam. Es ist vielleicht nicht so schlecht, weil auf die Wolken springen gefährlich ist! Für jede Wolke nimmt es Zeit, um drauf zu springen. Du musst darauf aufpassen, dass die Wolke dein Gewicht ertragen kann. Ausserdem gibt es Löcher in den Wolken, die du vielleicht nicht siehst. Deine Geduld war nützlich, weil du jetzt in der Ferne einen Regenbogen siehst! Er ist so schön! Du fühlst dich erleichtert, jetzt wird das schöne Wetter zurückkommen. Du bist froh etwas anders als Wolken zu sehen! Du gehst weiter zum Regenbogen. Jetzt bist du auf dem Regenbogen, du rutschst drauf! Lies weiter bei [007](#)

060

Du hast gesehen, dass der Eremit am Rande einer mit der Lava gefüllten Höhle war. Du läufst zu ihm zu, um ihn in den Lavastrom zu stoßen. Er weicht dir aus und du fällst ins Loch. Du bleibst am Rande mit einer Hand hängen. Du versuchst, wieder hinaufzugehen aber der Eremit kommt und zerdrückt dir die Hand. Er sagt dir, dass, wenn du ihm den Stein gibst, er dich wieder hinaufkommen lässt. Du gibst ihm ihn und er stößt dich trotzdem in den Lavastrom. Du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

061

Du gehst ins ruhige Zimmer. In der Mitte gibt es eine Wiege. Du näherst dich zum Bett, ein Baby schläft drinnen. Der Boden quietschest viel, also gehst du vom Zimmer heraus, ohne Lärm zu machen. Lies weiter bei [056](#)

062

Du steckst deine Hand in deine Tasche und ziehst den Pilz heraus, den du auf dem Weg gehoben hast. Du hast es ganz zart rausgenommen, um ihn nicht zu zerquetschen und den Unhold nicht noch mehr zu verärgern. Deine zitternde Hand gibt dem Unhold den Pilz, er sieht dich an, nimmt ihn, riecht ihn und frisst ihn auf. Nach weniger Zeit spinnt der Unhold und beginnt überall herumzurennen und stösst sich gegen eine Wand, er fällt unbewusst auf den Boden. Du hast die richtige Wahl getroffen und den Pilz nicht gegessen, er war ja nämlich giftig. Du nützt die Gelegenheit aus, um ihm die Schlüssel wegzunehmen, die an seinem Gurt hängen und die das Tor öffnen. Du öffnest das Tor... Lies weiter bei [089](#)

063

Plötzlich siehst du, dass es ein Haifisch ist und er sehr böse aussieht. So gehst du lieber ferner von dem grossen Fisch, statt dich zu diesem Tier anzunähern, obwohl du nicht weisst, welches wilde Tier es ist. Du hast die richtige Entscheidung getroffen. Du nimmst also den Weg gegenüber diesem grossen Fisch und du denkst jetzt, dass es ein Haifisch ist. Aber in dieser Richtung entdeckst du etwas im Meer umhertreiben. Du siehst, dass es sich nicht bewegt. Du denkst, dass es ohne Gefahr ist. Du schwimmst noch näher heran aber diese komische Sache befindet sich noch ein paar Meter weiter. Einige Anstrengung noch! Hop! Lies weiter bei [068](#)

064

Du hast so lange auf deiner Wolke geträumt, dass du jetzt keine Ahnung hast, wie spät es ist. Du bist verloren. Aber wo bist du? Ach ja, du bist immer noch auf dieser blöden Wolke! Du willst zurück auf die Erde sein! Du vermisst die Schwerkraft! Du hast Lust zu rennen, tanzen und springen. Du weisst wirklich nicht, wo du bist. Fang wieder an und träum nicht so viel nächstes Mal. Spielende. Lies weiter bei [001](#)

065

Du bückst dich, um einen Griff Steine zusammenzuharken. Du wirfst die Lanze ins Gesicht des Eremiten, was ihm die Augen platzen lässt. Während er von Schmerzen schreit, stösst du ihn zum Boden. Er schleppt sich fort, um zu fliehen aber du fängst ihn auf. Er bittet dich um Mitleid und er steht wieder auf. Du sagst nichts. Er schreit um Hilfe, weil er denkt, dass du gegangen bist. Du gehst wieder in den Saal zurück, wo du den Stein immer ohne Geräusche wiedergefunden hast. Einmal dorthin prüfst du den Stein durch und er teilt sich plötzlich in zwei. Es gibt eine Nachricht drinnen: "Es gibt fünf Buchstaben." Dieser glatte Stein ist verzaubert und während deines Lesens hat sich dieser kubische Raum zeitlich-örtlich verschoben. Es gibt wie ein riesengrossen Fusstritt und du wirst aus der Erde hinausgespuckt und landest zurück vor dem Zauberer. Lies weiter bei [096](#)

066

Du öffnest die Tür, du siehst einen Mann und ein Mädchen. Dieses Mädchen ist jung und hässlich. Sie hat lange, schwarze Haare, sie hat viele Pickel und sie ist dick.

Das Mädchen sieht dich an, aber sie ist ein bisschen schockiert. Plötzlich hast du sie verknallt. Sie will, dass du mit ihr heiratest. Der Mann ist ihr Vater, er möchte seiner Tochter eine grosse Freude geben, also sperrt er dich ins Gefängnis des Schlosses ein, damit du in einiger Zeit seine Tochter als Ehefrau bekommst. Leider wirst du nicht mehr rauskommen und endgültig ein frohes Leben mit deiner Frau leben. Lies weiter bei [056](#)

067

Du gehst langsam zum alten Mann, ohne ihn zu erschrecken. Du berührst seine Schulter aber er wacht nicht auf. Du klopfst ein bisschen fester, immer noch nichts. Du willst es auf der harten Art machen. Du gehst langsam mit deiner Hand zu seinem Gesicht und ziehst ganz fest an seinem Bart. Er schreit vor Schmerzen aber, weil er sonst so nett ist, fragt er dich, was du möchtest. Du fragst ihn, wohin die Schiene hinbringen soll. Der Mann erklärt dir, dass die Scheine tiefer in die Erde bis zu einer Edelsteinmine führt. Er erklärt dir auch, dass es besser wäre, nicht dorthin zu gehen, wo die Hämmer auf die Ambossen klopfen. Du bedankst dich und nimmst einen Wagon. Lies weiter bei [072](#)

068

Du kommst sehr nah an und du weisst jetzt, dass es eine grosse Truhe ist. Du bist schon lange Stunden im Ozean geschwommen, du bist also sehr müde und du möchtest etwas essen, weil du nicht fischen kannst. Du bist gleichzeitig müde zum Umfallen. Wenn du sehr nahe angekommen bist, weisst du nicht was machen, weil du nicht noch längere Zeit schwimmen kannst, sonst würdest du von Müdigkeit oder von Verhungern sterben. Du hast an diesem Moment eine schwere Wahl zu treffen. Entweder weitergehen und hoffen, dass du eine Insel entdeckst oder versuchen, ein bisschen in Ruhe in der Truhe zu bleiben.

Wenn du weitergehen willst, dann lies weiter bei [073](#)

Wenn du in der Truhe bleiben willst, dann lies weiter bei [078](#)

069

Du wolltest dich sonnen, also hast du den sicheren Weg genommen. Hier ist es immer ganz schön und es gibt keine Regenwolke! Die Luftwelt gefällt dir bis jetzt. Dieser Weg hat ein Nachteil, weil das Wetter schön ist, gibt es wenige Wolken. Das Problem ist, dass, wenn es keine Wolke mehr gibt, du nicht mehr drauf springen kannst und dann fällst du hinunter! Wenn du lieber zurückgehen willst, dann lies wieder bei [009](#)

Wenn du die Sonne wirklich genieusst und glaubst, es wird mehr Wolken geben, dann lies weiter bei [079](#)

070

Du beschließt also, ganz allein zu gehen. Der Einsiedler sagt dir, dass das eine schlechte Idee ist aber du setzt es fort, dich von ihm zu entfernen. Nach einigen Stunden im Vulkan bemerkst du, dass du verloren bist. Du schreist um Hilfe aber die einzige Antwort ist das Echo. Du stirbst an Durst. Lies weiter bei [001](#)

071

Du bist ganz oben angekommen, vor dir siehst du eine Art Höhle und darin gibt es eine Statue von einer nackten weissen Frau aus Marmor. Sie hat eine Hand, die nach dir zeigt. Die Statue sieht komisch aus aber du fühlst dich hingezogen und sowieso gibt es hinter dir nichts ausser einer Klippe. Du gehst näher und siehst etwas in ihrer Hand. Entweder willst du das Objekt von näher betrachten oder du gehst wieder zurück bis zum Hebel. Wenn du das Objekt in ihrer Hand sehen willst, dann lies weiter bei [002](#)

Wenn du zurückgehen willst, dann lies weiter bei [092](#)

072

Auf der Schiene siehst du einen Wagon und steigst ein. Du fährst mit dem Wagon dank einem Hebel ab, den du aufgehoben hast. Du schaust das schöne funkeln der Wänden dank der Edelsteinen. Du hast sogar eine Rudel Fledermäuse gesehen, die über deinen Kopf geflogen sind. Nach ein Paar Minuten hältst du an einer Kreuzung an. Dort gibt es ein Schild mit Pfeilen nach rechts und links. Du analysierst die Lage. Rechts gehen sie steil hinunter und links gehen sie ganz normal hinab. Du hörst genau zu und bemerkst Klopfen, die von links kommen. Wenn du nach links zum Hämmern gehst, dann lies weiter bei [087](#)

Wenn du nach rechts gehen willst, dann lies weiter bei [047](#)

073

Du bist ein Abenteurer, du hast vor nichts Angst und du probierst, so fern wie möglich zu gehen. Du denkst, dass du auf eine Insel eintreffen wirst. Aber du bist zu viel geschwommen, du hast also deine ganze letzte Kraft aufgebraucht und hast auch grossen Hunger. So stark, dass du Halluzination hattest; es war keine Insel, die du gesehen hattest. Du bist also todmüde... Dein Spiel ist fertig, du musst wieder von Anfang an beginnen. Lies weiter bei [001](#)

074

Du bist vor einem Dorf gelandet und kannst nicht hineingehen, weil eine hölzerne Stadtmauer den Ort umschliesst. Du hast die Wahl. Entweder klopfst du an das Tor oder du nimmst den Weg, der entlang der Mauer geht nur sieht er unendlich lang aus. Wenn du an die Tür klopfst, dann lies weiter bei [085](#)

Wenn du den unendlichen Weg nimmst, dann lies weiter bei [136](#)

075

Du läufst mit dem Stein in deinen Händen. Im Moment wenn du aus dem Raum kommen willst, fließt Lava vor den Ausgang und sperrt deine Flucht ab. Die Lava fließt weiter und kreist dich ein und du wirst im Zentrum des Raums blockiert. Gas steigt aus dem Boden, an gleichen Ort wo du dich befindest. Du fängst an, schwarz zu

sehen. Dein Kopf dreht sich. Du erstickst fast wegen der Wärme. Lava kommt zu deinen Füßen. Erstickend fällst du in die Lava und du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

076

Du läufst hinein und fällst auf einem Stein um, die Höhle bricht zusammen und du stirbst. Lies weiter bei [016](#)

077

Du hast dich entschieden, der leichten Brise zu folgen. Der Weg dorthin ist ganz kurz aber es ist auch sehr dunkel. Vor dir durchsetzt sich eine Tür und du bemerkst, dass der Wind von dorthen kommt. Du öffnest die Tür und ein enormer Strom, der einem Wirbelwind ähnelt, säugt dich tobend. Der Wind hat dich weitergebracht. Lies weiter [074](#)

078

Du bist erschöpft und legst dich einen Moment lang auf der Truhe. Du schläfst bald ein aber du denkst im letzten Moment, dass es vielleicht etwas drinnen gibt. Du probierst, es zu öffnen, und nach ein paar Versuchen entdeckst du, dass du es gleich öffnen kannst. Und du siehst, dass es mehrere Sachen zu trinken und zu essen gibt. Du bist so hungrig, dass du alles isst und beschliesst, hineinzugehen und dich ein wenig ausruhen lässt. Lies weiter bei [083](#)

079

Du hast geglaubt, es wird mehr Wolken geben, aber leider hattest du nicht recht! Jetzt gibt es noch weniger Wolken als vorher! Du hoffst, du kannst trotzdem eine Lösung finden. Vielleicht könntest du einen Vögel begegnen und auf seinen Rücken dich setzen?

Deswegen beginnst du zu suchen. Du siehst hinunter und kommst aus deinem Gleichgewicht! Leider ist es das Ende deines Abenteuers. Lies weiter bei [001](#)

080

Du hast den violetten Luftballon gewählt, du hältst dich an der Schnur des Luftballons und du fliegst immer höher. Der Regenbogen an deinen Füßen verschwindet allmählich. Wenn du kühn bist, hast du keine Angst und du fliegst mit einem bewundernden Blick weiter. Du siehst ein kleines Flugzeug und du beschliesst, auf seine Flügel zu steigen und du verlässt deinen Luftballon. Du bleibst auf dem Flugzeug und du landest in ein Land, das du noch nie gesehen hast. Du kennst den Namen des Landes nicht, aber du findest es schön. Du liebst dieses warme Land, es ist gleich wie eine paradiesische Insel. Du kaufst eine Badehose mit dem Geld, das du früher in deiner Hosentasche blieb. Du beschliesst, dein Leben hier zu führen. Du wirst sterben, ohne das Ende dieses Rätsels jemals zu kennen. Lies weiter bei [001](#)

081

Auf deinem Weg findest du ein richtig grosses Labyrinth, das sehr dunkel ist. Du läufst ins Labyrinth hinein und an einer Kreuzung weisst du nicht mehr... Entweder rechts oder links gehen? Wenn du nach rechts abbiegst, dann lies weiter [135](#)

Wenn du nach links abbiegst, dann lies weiter bei [091](#)

082

Du lässt es nicht zu und isst den Pilz selbst. Du nimmst ihn aus deiner Tasche und beisst voll darin. Sein Geschmack ist unfassbar aber du siehst doppelt und dein Kopf tut schrecklich weh. Du fällst um und hustest sehr stark. Dieser Pilz war giftig. Du stirbst mit grossen Bauchschmerzen, lies weiter bei [001](#)

083

Du bist zu müde und beschliesst, ein bisschen zu schlafen, nachdem du alles gegessen hast. Es ist eine so kalte Nacht, dass du dich in der Truhe einschliesst. Alles ist ruhig, es gibt niemand und du denkst an den nächsten Tag, weil du nicht weisst, was du tun willst. Und du denkst, dass, wenn du hier bleibst, du sterben wirst. Du fällst sehr schnell in einen tiefen Schlaf. Lies weiter bei [088](#)

084

Du hast ausgewählt, dich in einen Vogel zu verwandeln. Diese Wahl ermöglicht dir, schnell fortzufliegen. Du siehst alles aus dem Gipfel der Welt, du siehst die Schönheit der Landschaften. Es gibt drei Möglichkeiten, um dein Weg zu verfolgen. Wenn du in einen Adler möchtest verwandelt werden, dann lies weiter bei [094](#)

Wenn du in einen Phönix möchtest verwandelt werden, dann lies weiter bei [109](#)

Wenn du in eine Möwe möchtest verwandelt werden, dann lies weiter bei [114](#)

085

Die Kobolde sind nur wenige Meter hinter dir. Dein Wagon steigt schräg ab und du bist fast gerettet. Aber der Wagen fährt sehr schnell hinunter und die Schienen gehen plötzlich wieder hoch und stoppen sich. Du wirst in die Luft erhoben und stürzt mit dem Wagon aber du bist gut gelandet. Es ist sehr heiss und du schwitzt. Du bist in der Welt des Feuers gelandet. Lies weiter bei [138](#)

086

Du willst die Mauer entlang gehen. Sie ist voller Kratzer, die an niedrigen Stellen sind. Daneben liegt ein Spitzhacken und du denkst dir, dass eine kleine Person die Mauer zerhackt hat und hast Recht. Vielleicht ein Kleinwüchsiger oder ein Gnom? Du gehst weiter und lies weiter bei [119](#)

087

Du entscheidest, nach links zu gehen, woher die Geräusche kommen. Ein starker Kohlengeruch kommt zu dir an und es wird immer wärmer. Vor dir gibt es eine Falle, du öffnest sie und du reist in eine enorme Mine voller Edelsteine, die einer Fabrik ähnelt. Du gehst neben einem komischen Arbeiter vorbei, der die Steine verarbeitet. Er ist sehr klein und grün, ein Kobold. Er fängt zu schreien an und verfolgt dich mit einem Wagen, er jagt dich. Andere kleine Kobolde jagen dich und schreien sehr akut in einer komischen Sprache. Du gerätst Panik und kannst nicht schneller vorwärts kommen, dazu sind sie jetzt zwanzig Kobolde. Dein Wagen hält still und du hast nur eine Richtung, wohin du fahren könntest. Aber du siehst auch einen Weg auf der linken Seite, der dich zu einer Höhle bringen könnte aber du musst zu Fuss gehen.

Wenn du dich schnell entscheidest, zu Fuss in die Höhle weiterzugehen, dann lies weiter bei [101](#)

Wenn du mit dem Wagon weiterfahren willst, dann lies weiter bei [085](#)

088

Du wachst auf und du weißt nicht, wie lange du geschlafen hast. Du bist so weit, dass du die Insel nicht mehr sehen kannst. Du füllst dich besser, aber plötzlich siehst du deine Beine und Hände. Du hast Schwimmhäuten und Schwimmfüßen und kannst nicht mehr deine Beine unterscheiden. Du versuchst unter Wasser zu schwimmen und realisierst, dass du wie ein Fisch atmen kannst. Es war eine zauberkräftige Truhe! Deshalb kannst du auf die Suche nach der Krake weiterschwimmen! Du tauchst ins Wasser und entdeckst eine fantastische Unterwasserwelt. Du bemerkst riesige grüne Algen in der Ferne und ein mysteriöses Schiffswrack nur wenige Meter von dir entfernt.

Wenn du die Algen erkunden willst, lies weiter bei [093](#)

Wenn du entdecken willst, was es in dem Schiffswrack gibt, dann lies weiter bei [117](#)

089

Vor dir erhebt sich eine grosse Treppe aus weissem Marmor. Auf jeder Seite der Stufen stehen Spalte. Die Architektur sieht ziemlich gleich wie die griechische aus. Du gehst sehbewusst voran und steigst hinauf. Jeder Schritt macht dich leichter, wirklich leicht. Als du oben ankommst, fühlst du das Gewicht deines Körpers nicht mehr und es ist sehr windig. Du gehst ein Paar Meter vor dich und hebst ab, bis du in der Luft fliegst. Lies weiter bei [004](#)

090

Während deiner schnellen Flucht zum Dorf machst du so grossen Lärm, dass sich alle Einwohner zu dir wenden und dich anschauen. Du hörst auch rasche laute Schritte hinter dir. Die Leute rufen dir zu, aber du verstehst ihre Sprache nicht. Mit grossem Schwung läufst du über einen Felsen und fällst in einen tiefen Abgrund. Die Einwohner wollten dich nur davor warnen, leider hast du zu wenig Zeit genommen fremde Sprachen zu lernen und dich für den anderen zu interessieren... Lies weiter bei [001](#)

091

Du läufst ein paar Meter weiter und siehst, dass das Labyrinth nicht weiter geht also kommst du wieder zurück. Lies weiter bei [081](#)

092

Du hast den Hebel gezogen. Eine Falltür öffnet sich und du stürzt den ganzen weiten Weg hinunter, den du geschafft hast. Die Felsen zerreißen dich fast in Stücke aber die Landung auf den Boden hat dich erledigt. Falsche Entscheidung, du bist tot. Lies weiter bei [001](#)

093

Du beschließt in die Algen zu gehen also schwimmst du weiter. Du kommst vor den Algen an und beginnst in denen zu suchen. Stück für Stück klammern sich die Algen an dich. Du versuchst, dich loszuschlagen, aber sie schnüren dich die Kehle zu. Nach ein paar Minuten stirbst du erstickt. Lies weiter bei [001](#)

094

Du hast einen schönen königlichen Adler gewählt, um deinen Weg zu verfolgen. Du hast jetzt braune Feder, scharfe Krallen und gekrümmte Trichter. Deine Flügel sind unermesslich, deine Spannweite ist zwei Meter lang. Du bist immer auf dem Ansitz von deiner Beute. Du kannst alles fangen, was du willst. In der Ferne vor dir steht eine große Masse von dunklen Wolken. Du denkst, dass es sehr gruselig ist, diese dunkle Masse durchzufliegen. Wenn du unter der Wolke fliegen möchtest, lies weiter bei [007](#)

Wenn du die Wolke herumfliegen möchtest, dann lies weiter bei [104](#)

095

Du willst dich in der Höhle nicht verstecken. Du siehst eine Siedlung und du gehst dorthin. Viele Leute gehen hin und zurück zwischen dem Dorf und der Außenseite des Vulkans. Plötzlich nähert sich eine Person zu dir, du zitterst und verschweigst jeden einzigen schrillen Ton von dir. Leider lässt du dich auffinden und fangen. Die Person verpflichtet dich, ihm zu folgen. Aber du findest eine Lösung um zu entkommen, da aus dem Dorf ein lauter Schrei zu hören war. Die Aufmerksamkeit der Person wird

weggetragen und du kannst zum Dorf rennen. Wenn du der Person lieber folgst, dann lies weiter bei [105](#)

Wenn du so schnell wie möglich wegrennst, dann lies weiter bei [090](#)

096

Prima, du kommst aus einer Welt mit einem Indiz zurück. Jetzt werde ich dir das Rätsel geben: "Ohne Luft sterbe ich, noch habe ich keine Lunge. Wer bin ich" ?

Wenn du an den Fisch denkst, dann lies weiter bei [127](#)

Wenn du an die Blume denkst, dann lies weiter [106](#)

Wenn du an das Feuer denkst, dann lies weiter bei [111](#)

Wenn du an eine Fliege denkst, dann lies weiter bei [116](#)

097

Du steigst in das Boot hinein. Du ruderst entlang des Flusses und siehst, dass du in eine Höhle hineinfahren wirst und lässt das Boot in dieser dunklen Höhle gleiten. Plötzlich siehst du nichts mehr und wartest einen Moment lang aber du wirst aus dem Boot rausgeworfen und wirst durch den Strom ganz schnell getragen. Du bist wieder am Anfang, weil du durch einen Tunnel getragen bist und es war der Tunnel vom Anfang... Lies weiter bei [134](#)

098

Du gehst den Berg von Gold entlang und hältst ganz plötzlich an. Dein Körper ist erfroren und du sparst an den Boden. Die Angst hat deine Macht über dich genommen. Du kannst deinen Augen nicht glauben. Ein Drachen, dessen Augen fest geschlossen sind, schläft ganz tief. Das Schnarchen stammt von diesem schwarzen und Smaragdgrünen Drachen. Der Drachen scheint der Hüter dieses Reichtums zu sein. Wenn du hinter dem Drachen schauen willst, was dort versteckt ist, lies weiter bei [112](#)

Wenn du fliehen willst, dann lies weiter bei [027](#)

099

Du hast gewählt, auf den Rücken eines Einhorns aufzusteigen. Sie ist weiss mit einem schönen Schwanz und auch eine Mähne, die den Farben eines Regenbogens ähneln. Das Einhorn hat ein weiches und angenehmes Fell und, wenn es fliegt, verlässt es hinter sich viele Sternschnuppen. Du fliegst über die Erde und du siehst unglaubliche Landschaften. Du siehst einen See mit vielen bunten Pflanzen herum, es gibt auch fruchtbare Bäume. Du bemerkst auch in der Ferne, dass es einen grossen grünen Wald gibt. Zum Glück lässt sich dein Einhorn nicht davon verführen, die roten Äpfel essen zu gehen. Während du in die Luft hinaufsteigst, bemerkst etwas sehr buntes und du gehst vor dieses Lichtschein, das dich neugierig macht. Nach einigen Minuten stellst du fest, dass es kein Lichtschein ist aber dass es ein Regenbogen ist! Lies weiter bei [007](#)

100

Du hast dich entschieden, dem Kind zu folgen, du machst es während eines langen Moments durch die Höhle und es lässt dich den Vulkan entlang ansteigen. Er spricht niemals mit dir. Er bringt dich in eine Hütte und es wird dir klar, dass es diejenige Hütte des Dorfchefs ist. Er spricht dich in einer seltsamen unverständlichen Sprache an. Du bist davon überzeugt, dass sie dich zu einer Mahlzeit einladen werden, aber schließlich tötet er dich als Opfergabe für ihren Gott. Du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

101

Du bist in einer Sackgasse gelandet. Die Kobolde, die dich gejagt haben sind jetzt hinter dir und sie sind hungrig wie noch nie. Du versuchst zu entkommen aber sie schnappen dein Bein aber leider für dich, fressen sie jedes Glied einzeln. Du kannst nichts machen und stirbst ganz langsam und du leidest daran. Böse Kobolde! Fang wieder bei [001](#) an.

102

Du hoffst etwas Leckeres zu finden und, sobald du drin bist, siehst du ein Paar Kleinwüchsige, die an einem Tisch sitzen, mit einem halben Liter Bier in jedem Glas für jeden Kleinwüchsiger. Sie sehen froh, betrunken und nett aus, dazu singen sie laut und falsch für deine Ohren. Einer sieht dich und lädt dich ein. Aber sobald jeder dich bemerkt, gibt es keinen Ton mehr und alles wird still. Die meisten sehen dich komisch an und einer gibt dir einen halben Liter Bier, den du ganz leer und schnell hinunterschluckst. Sie haben dich akzeptiert und du feierst mit ihnen. Du amüsiert dich sehr. Am nächsten Morgen erwachst du ganz anderswo. Du bist wieder am Anfang der Geschichte. Du hast es mit diesen kleinen Menschen nicht ausgehalten, so viel wie sie zu trinken und sie haben dich dorthin getragen und gebracht. Lies weiter bei [001](#)

103

Du beschließt, die Krake zu wecken. So näherst du dich langsam von ihr. Du berührst die Krake mit deinem Fingerspitz, um sie zu wecken. Sie fährt aus dem Schlaf auf und sieht dich an. Sie ist wütend, dass du sie geweckt hast. Sie fängt dich mit ihren Tentakeln und fängt damit an, dich zu ihrem Maul näherzurücken. Du stirbst von einer Krake aufgeessen. Lies weiter bei [001](#)

104

Du bist die Wolken herumgeflogen und du siehst einen Wald unter dir. Du stellst fest, dass du sehr hungrig bist. Du beschließt zum Wald zu fliegen, um dich zu füttern. Wenn du in den Wald fliegst, siehst du viele andere Tiere rund um dich. Es gibt einen Wolf in einem Busch und er will ein kleines Kaninchen fressen, es gibt auch eine Fledermaus, die in einer Höhle schläft und eine Eule, die jetzt aufwacht. Du siehst auch eine schöne bunte Raupe mit kleinen Stoppeln. Du stößt auf es hinab und du isst sie. Du bedauerst, was du gerade gemacht hast, und du beginnst, Magenschmerzen zu haben, aber du versuchst, deinen Flug zu verfolgen. Du kannst es nicht, es war eine vergiftete Raupe. Du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

105

Du fängst an, dieser Person zu folgen, weil es dir von anderen verschieden, älter und netter scheint. Du bleibst mit ihm aber du antwortest ihm nicht, weil du seine Sprache nicht verstehst. Dir gelingt es trotzdem, einzelne Wörter zu unterscheiden und du denkst, dass er dich zu einer Höhle bringen wird. Das ist wirklich der Fall. Als du in der Höhle ankommst, siehst du, dass es eine Abkürzung gibt, du zögerst, ihr zu folgen. Wenn du allein dorthin gehen willst, dann lies weiter bei [110](#)

Wenn du darauf wartest, dass jemand dich begleitet, dann lies weiter bei [115](#)

106

Falsch, du brauchst ein zusätzliches Indiz. Lies weiter bei [121](#)

107

Du hast den Weg voller Pilze genommen. Du gehst durch eine kleine Hohle voran, in der die Wände voller Pilze bedeckt sind. Es gibt nur einen Pfad, entlang dem du gehen kannst und je mehr du vorankommst, desto dunkler wird es. Als du fast nicht mehr siehst, erkennst du einen wunderschönen Türkisen Pilz, der sehr stark geleuchtet hat. Dieser beschäftigt dich und du erhebst ihn. Er sieht lecker aus. Wenn du ihn essen willst, dann lies weiter bei [022](#)

Wenn du weitergehen und ihn behalten willst, damit er deinen Weg beleuchtet, lies weiter bei [139](#)

108

Du beschließt, zu den Seepferdchen zu schwimmen, um nach Hilfe zu bitten. So fängst du an, dich von ihnen zu nähern. Du fürchtest dich, weil du nicht weisst, wie sie reagieren werden. Du beschließt, denjenigen heranzugehen, was dir scheint, das Netteste zu sein. Du fragst sie, wie innerhalb des Wracks zu kommen. Ein Seepferdchen erklärt dir, dass die Seepferdchen die Freunde der Kraken sind, und schlägt dir also vor, sie darum zu bitten, sich zu bewegen. Sie kommen also vor der

Krake, die sich auf ihrem Vorübergehen entfernt. Unglaublich! Du schwimmst hinein und entdeckst einen Raum im Schiffswrack, das mit den Schätzen und mit den Schalentieren gefüllt ist. Du bemerkst einige Fässer in einer Ecke und einen Haufen Schalentiere, die auf Möbeln aufgehängt sind. Wenn du dir die Fässer genauer anschauen möchtest, dann lies weiter bei [028](#)

Wenn du dich die Schalentiere genauer anschauen möchtest, dann lies weiter bei [033](#)

109

Du hast einen Phönix gewählt, es ist ein erhabener Vogel mit Feuerfarben. Du bist gleich wie ein Adler aber du hast ein starkes rotes flammendes Fell. Du hast vor nichts Angst, weil du ein grosser Räuber bist und du kannst alle Beute fangen, die du im Himmel nebst auf der Erde siehst. Leider für dich wirst du älter und du kannst nicht mehr deinen Flug fortfahren. Du brauchst wieder in Asche zu werden, um deinen Weg fortzuführen. Du gehst also in die Feuerwelt, lies weiter bei [005](#)

110

Du hast also beschlossen, dorthin ganz allein zu gehen, das ist eine lange Höhle. Je weiter du dich in der Höhle vertiefst, desto wärmer wird es und desto mehr beunruhigt du dich. Trotzdem willst wissen, was es hinten zu sehen gibt. Du siehst das Ende des Tunnels, es gibt so viel Licht, dass du geblendet bist und du es nicht mehr schaffst zu sehen, wohin du gehst. Du setzt blind deinen Weg weiter, du stolperst und fällst ins Herzen des Vulkans und stirbst in der Lava verbrannt. Lies weiter bei [001](#)

111

Prima, du hast gewonnen! Der Welt geht es jetzt wieder besser, die vier Elemente haben wieder ihre gerechte Stelle eingenommen und wirken normal. Dank dir geht es jetzt der Erde besser, denk einfach an die Folgen, wenn die vier Elemente eines Tages nicht mehr richtig funktionieren, weil wir nicht genug nachhaltig und sparsam mit unserer Umwelt umgehen...

112

Du hast die Sachen in die Hand genommen und entscheidest dich, vor diesem Monster vorbei zu gehen. Vor seiner Nase, als er geatmet hat, hast du fast geglaubt, dass du wegfliegen würdest. Glücklicherweise ist es nicht der Fall. Ein bisschen weiter, wo sein Stachelschwanz liegt, kannst du eine rote Tür mit einem goldenen Handgriff sehen. Du entscheidest dich, dahin zu gehen ohne Lärm zu machen. Du öffnest die Tür. Sie knirscht und der Drachen erwacht. Du beeilst dich hinein zu treten und schliesst die Tür hinter dich zu. Lies weiter bei [130](#)

113

Du erinnerst dich, dass du den Pilz in deiner Tasche gesteckt hast. Jetzt soll es dir nützen. Du überlegst einen Moment lang und, mit all dem was dir schon passiert ist, fragst du dich, ob der Pilz nicht magisch ist... Er ist vielleicht sogar unfassbar magisch. Aber wenn es nicht der Fall ist, wäre der Unhold wütend und würde dich töten. Wenn du den Pilz essen willst, um stärker zu werden, dann lies weiter bei [082](#)

Wenn du dieser furchtbaren Kreatur gehorchen willst und ihn mit diesem Pilz füttern willst, um ihn zu beruhigen, dann lies weiter bei [062](#)

114

Du hast eine weisse Möwe gewählt, es sind jetzt zwei Stunden, seit du dein letztes Essen gefressen hast, und dein Bauch fordert etwas zu essen aber als erstes solltest du den Erdteil durchfliegen. Die Reise erscheint dich länger als üblich aber du fliegst weiter, weil du den halben Weg schon gemacht hast. Unter dir ziehen die Landschaften, die du immer siehst, vorbei, grünes Feld, verschmutzte Städte, grosse Berge und stille Wälder. Du siehst das Meer und du fliegst in diese Richtung. Wenn du das Meer entdeckst, fliegst du hinunter und, während du tauchst, erwischst du eine Luftblase in deinen Trichter, bevor du durch das Wasser fliegst. Lies weiter bei [101](#)

115

Du kommst vor dem Eingang des Vulkans. Der Eingang des Vulkans ist sehr dunkel und du empfindest die Wärme, die aus dem Eingang herauskommt. Bevor du eintrittst, zögerst du daran, weil du dich sehr fürchtest. Nach einem Wartemoment siehst du eine kleine und breite Erscheinung, die sich dir nähert. Das ist der Eremit des Vulkans. Der Eremit bietet dir seine Hilfe an und sagt dir, dass er dich unter den Vulkan bringen kann. Du weisst nicht was antworten, weil du nicht weisst, ob du diesem geheimnisvollen Menschen vertrauen kannst. Wenn du entscheidest, dem Einsiedler zu folgen, lies weiter bei [120](#)

Wenn du beschliesst alleine deinen Weg zu verfolgen und also die Hilfe des Einsiedlers abzulehnen, lies weiter bei [110](#)

116

Falsch, brauchst du ein zusätzliches Indiz. Lies weiter bei [121](#)

117

Du entscheidest, das Schiffswrack zu erkunden, also schwimmst du bis zu seinem Eingang. Wenn du schwimmst, bemerkst du, dass etwas seinen Eingang verstopft. Du hältst ein paar Meter vorher an. Das ist eine große Krake! Sie bewegt sich nicht... Vielleicht schläft sie! Du spürst, dass du in dieses Schiffswrack gehen musst, um zu finden, was dich interessiert. Leider verhindert sie, dass du vorbeigehen kannst. Nicht

weit davon siehst du eine Gruppe von Seepferdchen. Sie beobachten dich mit grossem Interesse. Du fürchtest dich und weißt nicht mehr was tun. Wenn du zu den Seepferdchen schwimmen willst, um nach Hilfe zu bitten, dann lies weiter bei [108](#)

Wenn du versuchen willst, die Krake zu wecken, um ins Wrack zu gehen, dann lies weiter bei [103](#)

118

Du bist an einem Endabschnitt des Dorfes angekommen und vor dir erhebt sich ein riesiges Tor. Dieses Tor wird von einem dummen und hässlichen Unhold bewacht. Du gehst ganz langsam voran aber der Unhold hält dich an und bedroht dich mit seiner Keule. Er spricht ganz undeutlich aber du kannst ein Paar Wörter verstehen. Nach wenigen Sekunden verstehst du, dass dieser Unhold hungert. Hast du Essen mit dir? Wenn nein, dann zerschlägt er dich mit seiner Keule, du stirbst und muss von vorne beginnen. Lies weiter bei [001](#)

Wenn ja, dann lies weiter bei [113](#)

119

An diesem Punkt stehen zwei Möglichkeiten: Vor dir steigt in der Mauer eine unendliche Wendeltreppe und sieht wie eine Schnecke aus und neben dir siehst du wieder den wunderschönen und leuchtenden Wald. Wenn du die Wendeltreppe hinaufgehen willst, dann lies weiter bei [131](#)

Wenn du in den Wald gehen willst, dann lies weiter bei [126](#)

120

Du bist im Inneren des Vulkans angekommen. Lavagiessen beleuchten die Dunkelheit. Es ist sehr warm und du schwitzt viel. Trotz seines Alters scheint der Einsiedler die Wärme nicht zu empfinden. Er sagt dir, dass der Gegenstand, den du suchst, nicht nicht ist und dass er es eilig hat, dass du es findest. Der Einsiedler zeigt einen Zwischenraum zwischen zwei Felsen und sagt, dass nur du hinkommen kannst, weil du genug mager bist. Wenn du machst, was er gesagt hat und dorthinein gehst, dann lies weiter bei [125](#)

Wenn du dich verweigerst, dorthinein zu gehen, dann lies weiter bei [070](#)

121

Jetzt sollst du wieder eine der vier Türen auswählen, welche dich zu der entsprechende Welt wieder führt... Wenn du die blaue Tür auswählst, dann lies weiter bei [003](#)

Wenn du die rote Tür auswählst, dann lies weiter bei [005](#)

Wenn du die braune Tür auswählst, dann lies weiter bei [134](#)

Wenn du die gelbe Tür auswählst, dann lies weiter bei [004](#)

122

Du bist deinem Geruchsinn gefolgt und nach wenigen Sekunden hörst du nichts mehr und fühlst auch keinen Wind mehr, aber der Holzgeruch wird immer stärker. Während du läufst, bemerkst du eine leichte Schrägstellung auf dem Boden und du gehst immer tiefer in die Erde hinunter. Leider siehst du auch immer nicht weiter als dein Blitzlicht es dir erlaubt. Dazu musst du schneller gehen sogar rennen, weil du dem Blitzlicht schlecht folgen kannst, da der Abstieg zu schräg ist. Du bist an einem Punkt des Tunnels gekommen, lies weiter bei [124](#)

123

Du entscheidest dich, ein kleines und erfrischendes Bad zu nehmen, nur war es eine schlechte Idee. Dieses Wasser, das so schön und friedlich aussah, beherbergte Piranhas. Du fühlst sehr schnell Bisse auf deinem ganzen Körper. Das schöne blaue Wasser wird auf einmal ganz rot von Blut. Du sinkst in die Tiefe und wirst aufgefressen. Du stirbst und musst wieder von Vorne anfangen... Lies weiter bei [001](#)

124

Die Schrägstellung wird immer stärker und du stolperst auf einem Rumpf, der aus der Erde kam. Die bist der Rest der Fahrt den Abstieg hinuntergerollt und es war nicht angenehm. Glücklicherweise bist du nach deinem tiefen Sturz weich gelandet. Du möchtest wissen, was dich gestoppt hat aber leider hast du das Blitzlicht während des Sturzes verloren und hast gesehen, wie es sich gelöscht hat. Deine Augen gewöhnen sich an die Dunkelheit und du kannst Blätter unterscheiden, aber der Stock, der langsamer hinter dich gerollt ist, prallt auf deinen Kopf und es trifft dich schwer. Nachdem du dein Bewusstsein wieder gefunden hast, entscheidest du dich, das Blitzlicht hier zu lassen, weil es sowieso nicht mehr leuchtet. Lies weiter bei [042](#)

125

Hinter dem Zwischenraum befindet sich ein perfekt kubischer Raum. In der Mitte befindet sich ein Altar mit einem Stein, der leicht glänzt. Im Altar befindet sich ein aktiver Vulkan mit einem brennenden Feuer. Je näher du dem Stein kommst, desto mehr Sauerstoff verbraucht das Feuer. Somit hast du mehr Mühe zu atmen und umso wärmer wird der Raum. Wenn du dich dem Stein näherst, dann stellst du fest, dass der Stein perfekt glatt ist. Du nimmst den Stein und der Vulkan zittert. Wenn du den Stein behältst, dann lies weiter bei [075](#)

Wenn du den Stein in Ruhe lässt und zum Einsiedler zurückgehst, dann lies weiter bei [129](#)

126

Du bist dank der Schienen angekommen und vor einem Wald gelandet. Du kommst in der Mitte eines Dschungels an und alles ist wunderbar, du riechst unglaubliche Düfte und hörst eine Menge Tiere. Links hörst den starken Strom eines Flusses und willst unbedingt dorthin gehen, um dich zu erfrischen, aber du bist auch durch den süssen und leckeren Früchten, die auf deinem Weg hingezogen sind. Du pflügst eine Frucht und während du sie isst, denkst du nach, ob du den Weg weiter gehen sollst oder zu Fluss gehen sollst. Wenn du tiefer in den Wald gehen willst, dann lies weiter bei [047](#)

Wenn du den Weg der Früchte entlang gehen willst, dann lies weiter bei [119](#)

127

Falsch, du brauchst ein zusätzliches Indiz. Lies weiter bei [121](#)

128

Du gehst in den Raum, dessen Tür offen ist. Es ist ein Fremdenzimmer, die Wände sind dunkel, und es gibt viele grosse Fenster, die die Strahlen des Mondes durchlassen. Diese werden in der Mitte des Raumes beleuchtet. In der Mitte gibt es einen Mann, der gross ist und der lange weisse Haare hat, er trägt ein Symbol auf seiner Stirn und er trägt einen blauen Hut.

Er spricht dich nun an: "Wie du es gesehen hast, sind die vier Naturelemente unkontrollierbar. Da du der Erste bist, gebe ich dir die Aufgabe, die Natur in der richtigen Reihenfolge zu bringen. Du wirst ein Rätsel lösen, wenn du mindestens eine der vier Welten entdeckt hast. Auf deinem Weg wirst du Objekte oder Ratschläge einsammeln, die sich auf deinem Weg befinden. Nun sollst du eine der vier Türen auswählen..."

Wenn du die blaue Tür auswählst, dann lies weiter bei [003](#)

Wenn du die rote Tür auswählst, dann lies weiter bei [005](#)

Wenn du die braune Tür auswählst, dann lies weiter bei [134](#)

Wenn du die gelbe Tür auswählst, dann lies weiter bei [004](#)

129

Du hast also beschlossen, zu laufen und den Stein hier in Ruhe zu lassen. Du versuchst es, aus dem Saal hinauszugehen, aber du bemerkst, dass es unmöglich ist, weil es eine Art durchsichtige Barriere gibt, die dich verhindert weiterzugehen. Du versuchst dagegen zu rennen aber nichts verändert sich, es ist unmöglich. Du verstehst nicht,

was geschieht. Du musst schnell eine Lösung finden, weil die Lava steigt und dich bald erreichen wird. Der Boden beginnt durch den Vulkan zu zittern. Wenn du entscheidest, den glatten Stein auf seinem Altar zu lassen, dann lies weiter bei [133](#)

Wenn du entscheidest, den Stein trotzdem zu nehmen und zu behalten, dann lies weiter bei [137](#)

130

Du bist endlich angekommen und hast es geschafft! Gratuliere! Du hast alles bestanden und es war schwierig. Jetzt musst du nur diese Leiter aus Holz hochklettern, die vor dir steht und sie wird dich zum Ende führen. Sei vorsichtig! Lies weiter bei [096](#)

131

Du steigst, du kletterst, du gehst immer weiter, du bist erschöpft, du fragst dich, ob du die richtige Entscheidung getroffen hast, du bekommst kurzen Atem, du kannst nicht mehr. Unter dir gibt es eine Sicht, die Schwindel erregend ist. Plötzlich gibt es ein kleiner Einschnitt im Felsen, wo du dich erholen könntest und die Sicht genießen könntest, weil man nicht jeden Tag einen so schönen Wald von oben sehen kann. Im Einschnitt gibt es einen Hebel, der aus der Mauer herauskommt, und du kannst es nicht darauf warten, es zu ziehen, es ruft nach dir. Du hast die Wahl, entweder gehst du die unendliche Treppe immer weiter oder du ziehst den Hebel. Wenn du weitergehen willst, dann lies weiter bei [071](#)

Wenn du den Hebel ziehen willst, dann lies weiter bei [092](#)

132

Du bist am Ende des Tunnels angekommen. Jetzt stellst du fest, dass das Licht, das von hier kam, eigentlich von unzählbaren Bergen aus funkelndem Gold war. Du bist erschüttert vor all dem Reichtum und denkst schon daran, was du dir mit all dem Gold kaufen könntest: keine Rüben in der Dose oder gefrorenes Fleisch. Du träumst von vielen Sachen aber du kommst wieder schnell bei Sinne, weil ein Schnarchen aus links dich anspricht. Du flippst aus und suchst Fluchtmöglichkeiten. Du schaust dich um und siehst zwei Wege: nach links was zu dem Schnarchen führt und nach rechts was zu einer grossen Menge bunter Pilze mit angenehmen Gerüche führt. Wenn du sehen willst, wer so tief schläft, lies weiter bei [098](#)

Wenn du zu den Pilzen gehen willst, dann lies weiter bei [107](#)

133

Du berührst den Stein und alles wird wieder ruhig. Du lässt aber den Stein an seiner Stelle und durchquerst den engen Durchgang. Du kommst wieder aus den Tiefen des Vulkans und du sprichst mit dem Einsiedler über dein Abenteuer. Da er alt ist, erinnert

er sich mehr daran, dass du einen Köder benötigst, um den Raum mit Steinen zu füllen. Der Eremit wirkt ziemlich gestresst und sieht seltsam erschrocken aus. Da du nun Steine hast und den Weg zum Altar kennst, musst du wieder hinuntergehen, bis die Sonne untergeht, aber du weißt, dass der Pfad schwerer zu verfolgen wird. Wenn du das Risiko eingehst, dorthin zu gehen, dann lies weiter bei [045](#)

Wenn du dem Einsiedler sagst, den du unterstützen möchtest, am nächsten Tag zum Altar zu gehen, dann lies weiter bei [040](#)

134

Während zwei Tagen bist du entlang einer Rutschbahn gefahren. Die Reise war sehr lang aber für dich könnten es zehn Jahre sowie zehn Sekunden gewesen sein. Bei der Landung bist du in den Schlamm gefallen. Deine Kleidung ist jetzt also feucht, klebrig und schmutzig. Wo du geladen bist, ist es sehr dunkel aber ein bisschen weiter siehst du ein Blitzlicht und vor dir kannst du einen Tunnel erkennen. Du gehst tiefer hinein. Die Wanderung im Tunnel ähnelt der Reise, es ist eng, dunkel und lang, vielleicht noch länger als die Reise selbst. Du bist sehr müde und hast fast keinen Sauerstoff mehr. Du fühlst eine leichte Brise auf deiner Haut und nach einigen Minuten kommst an einer Kreuzung an. Vor dir stehen drei Möglichkeiten, lies nun weiter bei [012](#)

135

Du siehst eine Hirschkuh und gehst zu ihr. Lies weiter bei [036](#)

136

Du bist weitergegangen und kannst ein Loch in der Mauer entdecken und gehst hinein. Lies weiter bei [089](#)

137

Du hast dir entschieden, den Stein zu behalten und zu fliehen. Du bist dazu verpflichtet, hohl zu werden. Die einzige Lösung hast du eben gefunden. Du nimmst ein Stück Felsen, um es gegen die Felsen zu reiben. Aber das ist nicht sehr wirksam und die Lava steigt immer mehr. Du gerätst in Panik und gibst auf. Du lässt dich von Lava verbrennen und du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

138

Du kommst schließlich nach dieser langen Reise zu einer neuen Welt. Du bist eilig, sie zu entdecken. Du erblickst das Licht und du glaubst schließlich, in der Luftwelt deinen Weg fortsetzen zu können aber leider für dich glänzt nur Lava. Es ist tatsächlich die Feuerwelt, die du gerade öffnen wolltest. Du siehst den Eingang eines Vulkans, wohin zu gehen du beabsichtigst, den den Stein des Feuers zu erhalten. Lies weiter bei [120](#)

139

Du hast entschieden, den Pilz zu behalten um Licht zu bekommen und gehst deinen Weg weiter, der immer derselbe ist. Glücklicherweise hast du den Pilz dabei, der deine Schritte beleuchtet, weil du sonst nicht wüsstest, wohin gehen. Nach ungefähr zehn Minuten siehst du eine andere Lichtquelle. Ist es ein anderer Pilz? Du rennst um nachzusehen und je mehr du dich näherst, je mehr blendet es dich. Du bist endlich aus dem Tunnel heraus und siehst viele kleine Häuser. Was machen sie da unter der Erde? Du gehst dazwischen weiter und nach 100 Metern kommst du in einem unglaublichen Ort an und du weißt, wo du bist. Lies weiter bei [140](#)

140

Du bist auf dem Hauptplatz eines Dorfes angekommen und direkt über dir in der Decke gibt es ein Loch, das den Himmel erscheinen lässt. Rund um dich steht eine Unmenge von Häusern und Geschäften aber du siehst niemanden. Schlafen die Menschen oder arbeiten sie? Du entscheidest, in einen Lebensmittelladen zu treten und da bemerkst du ein bisschen weiter eine winzige Person, die ein Nickerchen macht. Wenn du entscheidest, den schlafenden Wächter zu wecken und zu befragen, dann lies weiter bei [118](#)

Wenn du entscheidest, in den Laden zu treten, um etwas zu trinken und zu essen zu kaufen, dann lies weiter bei [102](#)