

MDI-2

DAS ZIMMER N°9



DAS BUCH, IN DEM SIE DER
HELD SIND !



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 zusammenzustellen.

Das ist schon das siebte 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...

Acht Jahre 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 Videospiel, 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!

001

Für deine Ferien möchtest du Peru besuchen, weil du so viel positives von diesem Land gehört hast. Du bist von Barcelona nach Puno mit einem Umstieg in Lima geflogen. Der Flug war angenehm und du hast die schöne Berglandschaft und die Weite des Pazifischen Ozeans aus dem Flugzeugfenster genossen. Nach der problemlosen Landung erreichst du den Flughafen. Nach dieser langen Reise möchtest du schnell dein Hotel erreichen, da du dich ausruhen möchtest. Du kommst also aus dem Flughafen heraus.

Wenn du mit dem Bus zum Hotel fahren willst, dann lies weiter bei [025](#)

Wenn du mit dem Taxi zum Hotel fahren willst, dann lies weiter bei [049](#)

002

Dieser blaue Bus fährt eine halbe Stunde lang und hält direkt vor dem Eingang deines Hotels. Du bist im Hotel angekommen. Lies weiter bei [121](#)

003

Das Schwimmbadwasser glitzert und ist brillantblau dank der Sonne. Das ist eine wunderschöne Aussicht. Du gehst weiter, lies weiter bei [051](#)

004

Wenn du im ersten Stock angekommen bist, siehst du drei Türen. Welche willst du nehmen?

Wenn du die Tür Nummer 1 wählst, dann lies weiter bei [076](#)

Wenn du die Tür Nummer 2 wählst, dann lies weiter bei [052](#)

Wenn du die Tür Nummer 3 wählst, dann lies weiter bei [028](#)

005

Du entscheidest zum Flughafen zurückzukommen. Lies weiter bei [001](#)

006

Du gehst die Treppe hinauf. Dieser Korridor ist noch schöner und geheimnisvoller als die anderen! Du siehst drei Türen. Welches nimmst du?

Wenn du die Tür Nummer 6 wählst, dann lies weiter bei [030](#)

Wenn du die Tür Nummer 7 wählst, dann lies weiter bei [054](#)

Wenn du die Tür Nummer 8 wählst, dann lies weiter bei [078](#)

007

Du schliesst die Tür. Du bist endlich im Flur angekommen. Du kannst wieder atmen!

Wenn du die Tür Nummer 6 öffnen willst, dann lies weiter bei [030](#)

Wenn du die Tür Nummer 7 öffnen willst, dann lies weiter bei [054](#)

Wenn du lieber zum Empfang zurückgehen willst, dann lies weiter bei [102](#)

008

Du hast dich entschieden, dich nicht zu verstecken, also bringen dich die Soldaten zum Schloss der roten Königin. Es gibt hundert Soldaten, die Spielkarten darstellen und Speere haben. Lies weiter bei [032](#)

009

Du versuchst, Hilfe bei Menschen zu suchen, die du im Garten des Schlosses der Herzkönigin treffen wirst. Du hörst ein Geräusch in der Ferne, also beschliesst du, dich hinter einen Busch zu verstecken. Leider kannst du niemand finden, der dir hilft, aber du lässt dich nicht entmutigen. Lies weiter bei [033](#)

010

Du fährst fort, du gehst weiter am Fluss entlang. Nach ein paar Minuten zu Fuss triffst du einen Hund, einen sehr schönen Hund, der sprechen kann. Du bist sehr erstaunt, aber du hörst ihm aufmerksam zu. Er sagt dir, dass er dir zu der Weissen Königin bringen wird. Lies weiter bei [034](#)

011

Wenn du das Schlafzimmer betrittst, gibt es ein Doppelbett und in der Mitte einen grossen Fernseher mit einer Spielkonsole. Du schaltest den Fernseher ein.

Wenn du mit Euro spielen willst, dann lies weiter bei [035](#)

Wenn du nicht spielen willst, und wieder aus dem Zimmer zurückgehen willst, dann lies weiter bei [029](#)

012

Du bist nun der Torhüter und bist im Spiel. Du hast drei Leben: Wenn du die drei Leben verloren hast, dann bist du tot. Das Fussballspiel ist nun bei der Minute 88 und die zwei Mannschaften haben gleich viele Tore geschossen. Das Spiel steht bei 2:2. Der Angreifer von der spanischen Mannschaft kommt mit dem Ball vor das Tor an. Er schießt...

Wenn du nach rechts springst, dann lies weiter bei [132](#)

Wenn du nach links springst, dann lies weiter bei [036](#)

013

Bravo! Der Ball landet direkt ins Netz und deine Mannschaft hat gewonnen. Du hast das Spiel gewonnen und du spielst jetzt im Finale gegen die italienische Mannschaft. Du kommst mit dem Ball vor das Tor.

Wenn du nach rechts schießt, dann lies weiter bei [038](#)

Wenn du nach links schießt, dann lies weiter bei [062](#)

014

Der portugiesische Mittelfeldspieler macht ein Ziel und deine Mannschaft erzielt einen letzten Punkt vor Spielende. Du gewinnst das Spiel und erhältst den Europapokal. Du kannst das Spiel verlassen. Lies weiter bei [029](#)

015

Du nimmst den Stein, brichst das Fenster und du gehst raus. Ein sehr grosser und starker Ritter wartet auf dich. Er hat ein silbernes Langschwert und eine goldene Rüstung. Lies weiter bei [087](#)

016

Wenn du mit einer holzigen Ranke über den Fluss gehst, bricht die Ranke in der Mitte des Flusses... Du bekommst einen Stein auf den Kopf und du stirbst... Lies weiter bei [086](#)

017

Du gehst links und du siehst Knochen auf dem Boden. Du bewegst dich nach vorne und du kommst an den Ausgang. Lies weiter bei [100](#)

018

Du gehst nach hinten aber die Tür ist geschlossen. Du möchtest nach vorne gehen aber das Pferd riecht seinen Meister und geht zu ihm. Der Meister entdeckt dich und tötet dich... Lies weiter bei [086](#)

019

Du kommst in einen Bahnhof, wo es Leute gibt, die auf den Zug warten. Eine alte Stimme spricht und teilt die Ankunft der Züge mit. Du hörst dieser metallischen Stimme zu. Es ist kalt und dunkel, da es wenig Lichter gibt. Der Nebel fließt entlang der Schienen. Jetzt hast du zwei Möglichkeiten.

Wenn du auf der Sitzbank bleibst und mit den Leuten sprichst, dann lies weiter bei [091](#)
Wenn du in Richtung des Gleises gehst und ein Zeichen suchst, dann lies weiter bei [043](#)

020

Nachdem du Schokolade im Koffer gefunden hast, fragst du dich, ob du sie essen sollst oder nicht. Sie riecht so gut, dass du zögerst, sie zu essen. Sie hat einen süssen Geruch und scheint ein bisschen bitter zu sein. Sie hat eine helle Farbe, die sie schön macht. Wenn du sie nicht isst, dann riskierst du zu verlieren und musst von vorne beginnen. Nachdem du 10 Minuten nachgedacht hast, entscheidest du dich also, die Schokolade zu essen. Du fällst in Ohnmacht und du befindest dich vor der Hoteltür mit Aladins Wunderlampe wieder, die dir für den Rest des Abenteuers helfen kann. Du hast drei Wünsche zur Verfügung, die dir helfen werden. Lies weiter bei [125](#)

021

Du wirst plötzlich rot, du bist verlegen und dir ist sehr heiss. Er stellt sich vor. Er ist Mark, ein hübscher junger Mann. Du machst das selbe, immer noch so verunsichert von diesem schon Mann. Ihr sprecht ein bisschen bis die Glocke läutet. Der Matheunterricht beginnt. Lies weiter bei [120](#)

022

Du willst deinen Platz nicht wechseln und lässt Marilyn alleine Amok laufen. Matias gefällt dir ein bisschen also küsst du ihn vor ihr. Sie wird rot vor Wut. Du hast deinen Hit schön gemacht. Du bist ein richtiger kleiner Teufel. Lies weiter bei [119](#)

023

Du bist sehr traurig und willst dich nicht mehr mit Matias setzen. Diese Marilyn erschreckt dich sehr. Du gehst nach Hause zurück und willst nie wieder mit ihm und seiner bösen Prinzessin sprechen. Lies weiter bei [007](#)

024

Die Party ist am Samstag so sagst du ihr, dass du gehen wirst. Jetzt gehst du in die Klasse aber du bist spät für deinen ersten Spanischunterricht. Dein Lehrer, Herr Lopez, macht dir einen schlechten Kommentar. Er sagt dir, dass dein Rock zu kurz ist und du ärgerst dich. Du gehst in den hinteren Teil des Klassenzimmers und setzt dich mit einer Freundin von Lola. Dein Lehrer kommt zu dir zurück und sagt vor der ganzen Klasse:
«Du bist spät und kommst mit einer unangemessenen Kleidung, das ist unannehmbar!»
Der Lehrer bittet dich darum, ihm zu folgen.

Du hast zwei Möglichkeiten: Wenn du ihm folgen willst, dann lies weiter bei [141](#)
Wenn du nach Hause gehen willst, dann lies weiter bei [096](#)

025

Du bist an der Bushaltestelle. Es gibt vor dir einen roten und grossen Bus mit Werbeposter. In dem Bus gibt es viele Touristen und Einwohner des Landes. Im zweiten Bus, der blau und leer ist, gibt es niemand ausser dem Fahrer. Welchen Bus nimmst du?

Wenn du den roten überfüllten Bus wählst, dann lies weiter bei [073](#)

Wenn du den blauen leeren Bus wählst, dann lies weiter bei [002](#)

026

Bevor du zum Hotel fährst, besuchst du die schöne Stadt Puno. Du entdeckst die Bräuche des Landes, du sprichst mit Menschen und du kaufst Souvenirs, wie eine farbige Mütze und eine Panflöte. Nach 3 Stunden entscheidst du dich, zurück zur Bushaltestelle zu gehen. Lies weiter bei [025](#)

027

«Guten Morgen»

«Hallo, was kann ich für Sie tun?»

«Ich möchte den Schlüssel von meinem Zimmer.»

«Ah klar, Sie sind Herr Fernandes, mit dem ich gestern gesprochen habe! Ihre Frau ist nicht mit Ihnen?... »

«Ja, das ist eine andere Geschichte... Aber danke schön, bis bald !»

«Also, kein Problem, das geht mich nichts an! Hier sind Ihre Schlüssel. Gute Ferien.»

Du nimmst den Schlüssel und möchtest auf dein Zimmer gehen. Du siehst, dass keine Zahl auf dem Schlüssel geschrieben ist.

Wenn du zum Empfang zurückgehst, um nach der Nummer zu fragen, lies weiter bei [075](#)

Wenn du lieber allein dein Zimmer suchst, dann lies weiter bei [099](#)

028

Du öffnest die Tür und du bist hineingesaugt. Was gibt es in diesem Zimmer?

Lies weiter bei [086](#)

029

Du kommst in den zweiten Stock an. Es ist heller als im ersten Stockwerk, also bist du beruhigt. Aber dieses Mal gibt es nur zwei Türen. Welche willst du wählen?

Wenn du Zimmer Nummer 4 wählst, dann lies weiter bei [053](#)

Wenn du Zimmer Nummer 5 wählst, dann lies weiter bei [077](#)

030

Du öffnest die Tür Nummer 6. Lies weiter bei [051](#)

031

Du findest dich allein in einem Raum, in dem es dunkel ist. Du gehst ein paar Schritte nach vorne, dann fällst du in ein grosses Loch. Der Fall dauert lange, lange Zeit. Viele Sachen fallen und drehen sich um dich herum. Du siehst Bibliotheken mit alten Büchern, ein paar Klaviere, die versuchen, dich zu fangen, andere Musikinstrumente, die eine riesige Kakophonie spielen. Es gibt auch Wurzeln, die aus der Wand kommen.

Dann landest du hart auf dem Boden eines Raumes. Wenn du dich besser fühlst, schaust du dich um und siehst eine kleine Tür. Du entscheidest dich, die Tür zu öffnen.

Lies weiter bei [055](#)

032

Du erreichst das Schloss und die Herzkönigin freut sich über deinen Besuch. Das Schloss ist majestätisch mit grossen und roten Herzen bedeckt. Du wirst in einen Raum gebracht, dessen Zweck du nicht verstehst. Du gehst noch vorne und du siehst enthauptete Köpfe auf dem Boden. Dann verstehst du, was für dich zubereitet ist. Du

siehst die Guillotine und bist gezwungen, deinen Kopf hineinzustecken. Du hörst den Klang der Tötungsmaschine und du wirst geköpft... Lies weiter bei [001](#)

033

Plötzlich kommt die Haselmaus angerannt, weil sie von der Grinzekatze gejagt ist. Du intervenierst und hilfst der Haselmaus. Indem du sie rettetest, steht sie in deiner Schuld und beschliesst, dir zu helfen, den Hutmacher zu retten. Sie bringt dich zum Kerker, um den verrückten Hutmacher zu befreien. Du rettetest den Gefangenen. Lies weiter bei [057](#)

034

Du erreichst das Schloss der Weissen Königin. Die Wände sind reinweiss, so rein, dass sie blenden. Die Dächer sind in einem dunklen Blau gehalten, das ans Meer erinnert. Die Gärten sind mit weissen Rosenbeeten mit einem süssen Duft von Vanille gefüllt. Man hört auch den schönen Gesang der weissen Kakadus. Die Weisse Königin gewährt dich eine Audienz. Sie erzählt dir von einem Zaubertrank, der es dir ermöglichen wird, direkt zurückzukehren. Aber leider hat sie die Zutaten nicht. Sie schlägt dir vor, diese Zutaten zu besorgen und zu ihr zurückzubringen, damit sie den Zaubertrank für dich zubereiten kann. Da du um jeden Preis nach Hause willst, beeilst du dich zu akzeptieren. Lies weiter bei [074](#)

035

Du sollst nun deine Position auswählen:

Wenn du Hüter sein willst, dann lies weiter bei [059](#)

Wenn du Verteidiger sein willst, dann lies weiter bei [083](#)

Wenn du Angreifer sein willst, dann lies weiter bei [107](#)

Wenn du Mittelfeldspieler sein willst, dann lies weiter bei [131](#)

036

Schade! Der Ball landet rechts ins Tor und die andere Mannschaft hat ein Tor geschossen. Du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du noch 1 oder 2 Leben hast, dann lebst du noch und darfst ein anderes Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)

Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)

037

Der Hüter hat den Ball gefangen und du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du 1 oder 2 Leben noch hast, kannst du ein neues Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)

Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)

038

Du schiesst auf das Tor, aber der Hüter fängt den Ball mit seinen Händen. Die italienische Mannschaft spielt sehr schnell und schiesst direkt danach ein Gegentor. Die italienische Mannschaft hat gewonnen. Du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du 1 oder 2 Leben noch hast, kannst du ein neues Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)
Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)

039

Die Schritte werden lauter und du versteckst dich in den Schrank. Du hörst Stimmen und Menschen gehen weg. Im Schrank gibt es ein Loch. In diesem Loch befindet sich eine Holzleiter. Du nimmst sie, aber du fällst, weil es bricht. Du stehst auf und gehst direkt in das Loch. Auf dem Weg dorthin findest du ein Schwert. Es ist ein langer Weg und du siehst, dass am Ausgang ein Ritter auf dich wartet. Lies weiter bei [087](#)

040

Du schwimmst durch den Fluss und die Strömung trägt dich fort. Du fällst von einem Wasserfall und du landest in einen See. Du schwimmst aus dem See. Du siehst eine düstere Höhle, in der es sehr kalt ist. Es riecht nach Tod und du gehst hinein. Vor dir gibt es eine Abzweigung mit zwei Richtungen. Du hast zwei Möglichkeiten:

Wenn du nach rechts gehst, dann lies weiter bei [136](#)

Wenn du nach links gehst, dann lies weiter bei [017](#)

041

Du gehst zu Fuß zum Schloss. Du musst hineingehen und hast zwei Möglichkeiten:
Wenn du die Rolle eines Ritters spielen willst, um verkleidet ins Schloss zu kommen, dann lies weiter bei [089](#)

Wenn du auf der Schiffwand kletterst, ohne dass jemand dich bemerkt, dann lies weiter bei [065](#)

042

Du gehst nach vorne und du gehst raus. Aber die Ritter sehen dich und kommen vor dich. Du versteckst dich in den Wald mit der Prinzessin. Sie sagt, dass sie ein nicht weit entferntes Haus hat. Du gehst zu ihr Haus aber auf dem Weg gibt es viele Ritter.

Wenn du dein Schwert wirfst, um Lärm zu machen, dann lies weiter bei [066](#)

Wenn du die Ritter bekämpfst, dann lies weiter bei [090](#)

043

Wenn du in Richtung des Gleises gehst, fällst du vor einer Telefonzelle, die dir einen Zeichen gibt.

Wenn du die Möglichkeit hast, den Code zu verstehen, dann lies weiter bei [067](#)

Wenn du den Code nicht verstehst, stirbst du... Lies weiter bei [144](#)

044

Die neue Schule, in die du heute gehen wirst, ist im Zentrum von Lausanne. Sei aufmerksam auf die Leute: hier bist du in der Stadt, nicht auf dem Berg. Die Leute haben viele verschiedene Persönlichkeiten und denken an sich selbst. Dein Bruder und du müsst heute um 8 Uhr vor der Schule sein. Ihr seid vor der Schule angekommen. Es klingelt.

Wenn du schüchtern bist und in deine Klasse gehen und ruhig bleiben willst, dann lies weiter bei [070](#)

Wenn du sehr freundlich bist und mit dem ersten schönen Junge reden willst, dann lies weiter bei [095](#)

Wenn dir der Anfang der Klasse egal ist und du eine andere Zigarette rauchen willst, dann lies weiter bei [048](#)

045

Wenn du an deinem Platz bist, nähert sich Mathias und setzt sich neben dich. Er mag dich sehr und kann nicht aufhören, mit dir zu reden. Dann kommt seine Freundin mit ihrer Clique. Sie heisst Marilyn und ist sehr beliebt. Sie beginnt, mit dir zu diskutieren, weil sie sehr neidisch ist und vertraut Mathias nicht.

Wenn du sehr traurig bist, lies weiter bei [023](#)

Wenn du wütend bist, dann lies weiter bei [046](#)

Wenn du Marilyn wütend machen willst, dann lies weiter bei [022](#)

046

Du bist sehr wütend über Matias, weil du nicht wusstest, dass er eine neidische Freundin hat. Du knallst Marilyn und dann läufst von der Schule weg. Du bist so schnell gerannt, dass du das Auto nicht kommen siehst und es fährt dich an... Lies weiter bei [094](#)

047

Du redest mit Matias für Uhren. Du magst ihn sehr. Er ist alles, was du suchst. Du erzählst ihm, dass er dir gefällt und dass du nächste Woche mit ihm einen Film sehen möchtest. Du willst "Conjuring III" sehen aber er ist ein wenig fürchterlich.

Lies weiter bei [116](#)

048

Es klingt aber du hast keine Lust für die Schule. Du willst noch eine Zigarette rauchen aber du hast dein Feuerzeug zu Hause vergessen. Du beginnst, rund um die Schule zu wandern, und schaust, ob jemand ein Feuerzeug hat. Lies weiter bei [140](#)

049

Du nimmst das erste Taxi. Es fährt ein Stück und hält an. Du musst den restlichen Weg zu Fuss gehen. Du stehst vor einer Kreuzung mit einer Strasse nach rechts und eine nach links.

Wenn du die Strasse nach rechts gehen willst, dann lies weiter bei [006](#)

Wenn du die Strasse nach links gehen willst, dann lies weiter bei [097](#)

050

Während der Strecke verlierst du dich und du musst an den Anfang zurückgehen. Ein Fremder hilft dir, zum Flughafen zurückzugehen. Lies weiter bei [001](#)

051

Du gehst neben das Schwimmbad, um das Wasser zu berühren. Plötzlich rutschst du auf dem Rand, fällst du ins Wasser und du ertrinkst. Lies weiter bei [121](#)

052

Diese Tür ist geschlossen, wähle eine andere Tür. Lies weiter bei [004](#)

053

Du öffnest die Tür Nummer 4. Lies weiter bei [101](#)

054

Du öffnest die Tür Nummer 7. Es ist still, du hörst nichts. Es gibt kein Licht, es ist dunkel. Dieser Raum ist leer. Du schliesst wieder die Tür.

Wenn du die Tür Nummer 8 wählst, dann lies weiter bei [078](#)

Wenn du die Tür Nummer 6 wählst, dann lies weiter bei [030](#)

Wenn du lieber zum Empfang zurückgehen willst, dann lies weiter bei [102](#)

055

Du gehst durch die kleine Tür. Du bist in einem Wunderland. Es gibt Blumen, die sprechen können, komische Pflanzen mit komischen Farben und fremde Gerüche, exotische Tiere, die du nie gesehen hast. Zwei kleine Zwillinge, die wie Eier aussehen, kommen zu dir, um dir etwas zu sagen. Sie sagen, dass sie Diedeldum und Diedeldei heissen. Diedeldum schlägt dir vor, nach Westen in einen Wald zu gehen, und Diedeldei schlägt dir vor, nach Osten an einen Fluss zu gehen.

Wenn du nach Westen gehen willst, dann lies weiter bei [079](#)

Wenn du nach Osten gehen willst, dann lies weiter bei [081](#)

056

Da du nichts tust, bist du für immer in dieser Welt gefangen. Lies weiter bei [001](#)

057

Wenn alle in Sicherheit sind, verlasst ihr den Raum durch den Geheimgang.

Wenn du so weit gekommen bist, dann lies weiter bei [128](#)

058

Nach einer Stunde unermüdlichen Suchens kehrst du schliesslich zurück, den Kord voll. Du hast eine Tomme vom Käsebaum, eine Bienenträne, Marienkäfer-Punkte und Einhornmilch.

In der Ferne kannst du den Märzhasen sehen, einen Hase mit einer schönen grünen Jacke und einem grossen Zylinderhut...

Wenn du dich entscheidest, zu ihm zu gehen, dann lies weiter bei [106](#)

Wenn du es vorziehst weiterzugehen, dann lies weiter bei [082](#)

059

Du spielst mit der italienischen Mannschaft und du darfst gegen die spanische Mannschaft spielen.

Wenn du dieses Spiel spielen willst, dann lies weiter bei [012](#)

Wenn du dieses Spiel nicht spielen willst, dann lies weiter bei [035](#)

060

Du bist der Angreifer und bist im Spiel. Du hast drei Leben: Wenn du die drei Leben verloren hast, bist du tot. Das Fussballspiel ist nun bei der Minute 88 und die zwei Mannschaften haben gleich viele Tore geschossen. Das Spiel steht bei 2:2. Du hast den Ball und du kommst vor das Tor an.

Wenn du nach rechts schiebst, dann lies weiter bei [037](#)

Wenn du nach links schiebst, dann lies weiter bei [145](#)

061

Der Mittelfeldspieler schiebt direkt ins Tor und seine Mannschaft hat gewonnen. Du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du 1 oder 2 Leben noch hast, kannst du ein neues Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)

Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)

062

Du schiebst gegen das Tor, aber der Ball fällt auf die Latte und es gibt keinen Punkt. Die italienische Mannschaft nimmt den Ball und spielt sehr schnell. Sie kann ein Gegentor schieben und gewinnt. Du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du 1 oder 2 Leben noch hast, kannst du ein neues Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)

Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)

063

Die Schritte werden lauter und du öffnest die Falltür, um wegzulaufen. Ein grosses krachendes Geräusch kommt und riesige Felsen fallen auf dich und du stirbst.

Lies weiter [086](#)

064

Du gehst zu der Brücke und du siehst ein Pferd. Das Pferd hat einen erschreckenden Blick. Sein Haar ist schwarz und es ist sehr gross.

Wenn du mit dem Pferd über die Brücke gehst, dann lies weiter bei [088](#)

Wenn du allein die Brücke durchläufst, dann lies weiter bei [112](#)

065

Du kletterst auf der Wand aber du machst viel Geräusch. Ein Ritter hört dich und schießt einen Pfeil auf dich. Du fällst von der Wand und du stirbst. Lies weiter bei [086](#)

066

Du machst Lärm mit dem Schwert und sie laufen weg. Du kommst in das Haus der Prinzessin an und du gehst mit der Prinzessin ins Bett. Als du denkst, dass du eine gute Nacht mit der Prinzessin haben wirst, hörst du einen komischen Lärm... Die Prinzessin verwandelt sich in ein Monster, springt auf dich und isst dich! Lies weiter bei [086](#)

067

Du hast den Code erhalten. Jetzt musst du den Koffer finden. Du siehst nichts spezielles ausser Spinnennetze. Du fragst Leute, ob sie etwas gesehen haben, das wie ein Koffer aussieht. Wie vorher antwortet dir niemand. Dann entscheidest du dich, allein den Koffer zu finden. Du gehst in die Ecke des Bahnhofs und siehst einen komischen Schrank mit Blumen und Schlingpflanzen. Viele Bücher sind in diesem Schrank und du nimmst ein graues Buch. Hinter diesem Buch gibt es einen roten Schalter. Du drückst auf den Schalter. Du weisst nicht, ob du sterben wirst oder etwas anders geschehen wird.

Du wartest ungefähr zwei Minuten und bist sehr gestresst. Nach zwei Minuten bewegt sich der Schrank und er dreht sich um. Hinter dem Schrank gibt es den Koffer. Er ist aus Holz gebaut und hat viel Staub darauf. Das Vorhängeschloss ist aus silber Metall. Du gibst den Code ein und öffnest den Koffer. Du hast Angst. Im Koffer gibt es Schokolade mit einem Wort "Iss mich". Mit der Schokolade gibt es einen roten Edelstein. Du nimmst ihn mit und du hast zwei Möglichkeiten:

Wenn du die Schokolade isst, dann lies weiter bei [020](#)

Wenn du sie nicht essen willst, dann lies weiter bei [144](#)

068

Du bleibst aufmerksam auf Carla aber du sympathisierst weiterhin mit anderen. Sie schlagen dir vor, dass du heute Nachmittag mit ihnen zum See gehst.

Wenn du akzeptierst, dann lies weiter bei [069](#)

Wenn du nicht akzeptierst, dann lies weiter bei [093](#)

069

Du akzeptierst sofort. Du willst neue Freunde kennen lernen und das ist der perfekte Augenblick. Ausserdem möchtest du mit Mark viel Mitgeföhle haben und willst ihn besser kennenlernen. Lies weiter bei [071](#)

070

Deine neue Schule ist sehr gross und es sind so viele Leute. Es heisst die Schule Bellevaux. In deiner letzten Schule gab es nicht einmal die Hälfte der Leute. Wenn du in deine Klasse gehst, schauen dich alle so komisch an. Du wirst rot aber glücklicherweise sind die Masken da, weil sich alle Schüler von der Grippe schützen müssen. Du setzt dich an dein Büro und der Unterricht beginnt. Alle präsentieren sich und du bist dran. Wenn du sagst, dass du in La Borde lebst, kommt sofort ein Mädchen zu dir. Sie sagt dir, dass sie im gleichen Stadtteil lebt. Sie bietet dir an, dich neben sie zu setzen.

Wenn du verdächtig bist, dann lies weiter bei [142](#)

Wenn du mit ihr eine Freundschaft beginnen willst, dann lies weiter bei [143](#)

071

Sie haben geplant, direkt nach dem Unterricht an den See zu gehen. Sie wollen den ganzen Nachmittag am See verbringen, denn an diesem Nachmittag haben sie frei. Lies weiter bei [117](#)

072

Schade, das war die falsche Wahl. Lies weiter bei [044](#)

073

Im roten Bus gibt es viele Menschen. Du sitzt neben jemand und sprichst mit ihm. Lies weiter bei [026](#)

074

Wenn du im Hotel ankommst, sieht es grösser aus, als du dachtest. Hinter dem Hotel gibt es einen Garten und ein Schwimmbad.

Wenn du zum Garten gehen willst, dann lies weiter bei [122](#)

Wenn du zum Schwimmbad gehen willst, dann lies weiter bei [003](#)

075

Niemand ist am Empfang, du schreist mehrmals «Frau Rezeptionistin?». Aber niemand antwortet. Du musst das Zimmer allein suchen! Lies weiter bei [099](#)

076

Du öffnest die Tür und siehst ein Büro mit einem Komputer und viel Putzmaterial. Du befindest dich im Hausmeisterbüro. Es gibt also nichts interessantes und gehst zurück, um ein anderes Zimmer zu wählen. Lies weiter bei [004](#)

077

Du öffnest die Tür Nummer 5. Lies weiter bei [114](#)

078

Du öffnest die Tür Nummer 8. Lies weiter bei [044](#)

079

Entlang der Strasse nach Westen triffst du in dem Wald eine komische Katze, die lila mit Streifen ist und die ein fluoreszierendes Lächeln und gleiche Augen hat. Es ist die Grinsekatz. Du erklärst ihr, dass du wieder aus dieser Welt kommen möchtest. Die Katze schlägt dich vor, den verrückten Hutmacher zu besuchen. Lies weiter bei [103](#)

080

Du hast dich entschieden, dem Verrückter Hutmacher zu helfen. Du hast zwei Möglichkeiten:

Wenn du die Karten aus der Ferne verfolgen willst, dann lies weiter bei [104](#)

Wenn du Hilfe bei anderen Figuren suchst, dann lies weiter bei [009](#)

081

Du kommst am Rande eines Flusses an. Es ist ein wunderschöner Ort. Du hörst die Vögel singen, du siehst ein paar Eichhörnchen in den Bäumen. Das Gras ist so weich, dass man glaubt, auf einer Wolke zu laufen. Du siehst eine Kreuzung. Du liest was auf den Schildern steht. Auf einem ist «Hutmacherwald» geschrieben, und auf dem anderen ist «Uferweg» geschrieben.

Wenn du in den Hutmacherwald gehen willst, dann lies weiter bei [105](#)

Wenn du den Uferweg gehen willst, dann lies weiter bei [129](#)

082

Du kehrst zu der Weissen Königin mit allen Zutaten zurück. Sie fragt dich eifrig, ob du den Löffel des Märzhasen hast. Du musst den Zaubertrank damit umrühren. Du hast diesen Löffel nicht. Du musst zurückkehren. Lies weiter bei [034](#)

083

Du spielst mit der französischen Mannschaft und du darfst gegen die portugiesische Mannschaft spielen.

Wenn du dieses Spiel spielen willst, dann lies weiter bei [084](#)

Wenn du dieses Spiel nicht spielen willst, dann lies weiter bei [035](#)

084

Du bist der Verteidiger und bist im Spiel. Du hast drei Leben: Wenn du deine drei Leben verloren hast, bist du tot. Das Spiel ist in der Prolongation und es bleiben 4 Minuten. Die zwei Mannschaften haben 2 Punkte. Der portugiesische Mittelfeldspieler kommt mit dem

Ball vor das Tor an. Ein Angreifer ist 4 Meter von ihm entfernt. Du weißt nicht, ob er direkt schießen oder den Ball zu seinem Mitspieler werfen wird.

Wenn du auf den Angreifer gehst, dann lies weiter bei [061](#)

Wenn du auf den Mittelfeldspieler gehst, dann lies weiter bei [085](#)

085

Du hast keine Zeit, den Ball zu blockieren und der Mittelfeldspieler schießt ein Tor.

Du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du 1 oder 2 Leben noch hast, kannst du ein neues Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)

Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)

086

Wenn du die Tür öffnest, kommst du in ein Zimmer an. Die Wände sind aus schmutzigem Holz, es gibt ein Fenster und es ist kalt. Die Tür und das Fenster werden mit dem Schlüssel verschlossen. Auf einem Tisch liegt ein Brief. Auf diesem Brief befindet sich ein Bild von dir mit dem Wort: "Die Kirche verurteilt diese Person zum Tode". Vor dir stehen drei Objekte: eine Feuerfackel, ein Schlüssel und ein Stein.

Wenn du die Feuerfackel nimmst, dann lies weiter bei [110](#)

Wenn du den Schlüssel nimmst, dann lies weiter bei [134](#)

Wenn du den Stein nimmst, dann lies weiter bei [015](#)

087

Der Ritter möchte mit dir kämpfen.

Wenn du fliehst, dann lies weiter bei [135](#)

Wenn du mit dem gefundenen Stein kämpfst, tötet dich der Ritter. Lies weiter bei [086](#)

Wenn du mit dem Schwert kämpfst, tötet du den Ritter. Lies weiter bei [111](#)

088

Du überquerst die Brücke mit dem Pferd, die Brücke bricht ein, du fällst mit dem Pferd und du stirbst. Lies weiter bei [086](#)

089

Du spielst die Rolle eines Ritters und gehst in das Schloss, um das Zimmer der Prinzessin zu suchen. Du gehst in den breiten Bergfried aus Stein und siehst die Treppe. Der Kerker ist so hoch, dass er die Wolken berührt. Es ist auch sehr beängstigend, aber du bist so mutig, dass du dorthin gehst.

Wenn du nach oben läufst, dann lies weiter bei [113](#)

Wenn du nach unten läufst, dann lies weiter bei [137](#)

090

Du kämpfst die drei Ritter, du tötet zwei davon aber der letzte greift die Prinzessin an. Du läufst zu ihnen, um sie zu retten. Du tötet den Ritter aber die Prinzessin ist

verwundet. Sie verliert viel Blut und stirbt. Wenn sie stirbt, verwandelt sie sich in ein liegendes Monster, du bist schockiert. Du weisst nicht was machen und weil du müde bist, gehst du in das Haus schlafen. Du wachst im Hotelzimmer auf. Lies weiter bei [100](#)

091

Du sitzt auf der Bank. Es gibt kein Lärm. Dann willst du anfangen, mit den wartenden Leuten zu sprechen. Aber sie antworten nicht zurück und sie bewegen sich nicht. Der Bahnhof ist in Betrieb aber alles ist still und kalt. Du fühlst dich unwohl. Du weisst nicht was machen. Du hast zwei Möglichkeiten:

Wenn du auf den nächsten Zug wartest, dann lies weiter bei [115](#)

Wenn du zurückgehst und versuchst, eine Lösung zu finden, dann lies weiter bei [139](#)

092

Du bist am See und triffst Matias mit seinen Freunden. Die Stimmung ist sehr toll und du fühlst dich gut. Es ist sonnig aber nicht so warm. Es war 18:30, als du ankamst. Es gibt eine Menge Alkohol und alle sind betrunken.

Du willst im See schwimmen, also gehst du zum Zeltplatz, um dich umzuziehen.

Wenn du dann bereit bist, gehst du zu Matias und seiner Clique zurück. Da warten sie auf dich, um mit dir ein Volleyballspiel zu spielen. Du verbringst einen schönen Abend mit dieser Jugendgruppe und du vergisst alle deine schlechten Erfahrungen zu Beginn des neuen Schuljahres. Lies weiter bei [007](#)

093

Du fühlst dich zu viel wegen Carlas Anwesenheit. Und deshalb lehnt du die Einladung ab. Du rechtfertigst dich damit, dass du schon etwas vorhast. Lies weiter bei [118](#)

094

Du bist nicht mehr in dieser Welt. Gute Reise ins Paradies. Lies weiter bei [007](#)

095

Wenn du in die Schule gehst, beginnst du mit alle zu reden und sie sind sehr freundlich mit dir. Aber wenn du mit Matias redest, schauen dich ein paar Mädchen sehr böse an.

Dir ist es ganz egal. Du gehst in die Klasse und der Unterricht beginnt.

Lies weiter bei [045](#)

096

Du läufst bis zur Bushaltestelle und fährst nach Ouchy, um deine Freunde am See zu treffen. Lies weiter bei [092](#)

097

Du gehst einer Strasse entlang. Du entdeckst die untypische peruanische Landschaft. Eine wilde Landschaft mit fleischfressenden Pflanzen, gefährlichen Tieren und einer schlecht gepflegten Strasse. Plötzlich fällst du in ein Loch. Mit einem gebrochenen Bein

rufst du nach Hilfe aber niemand hört dich. Du verhungerst und verdurstest.
Lies weiter bei [001](#)

098

Sobald du angekommen bist, entscheidest du zum Empfang zu gehen.
Am Empfang siehst du Rezeptionistin und gehst zu ihr. Lies weiter bei [027](#)

099

Du beginnst deine Suche und gehst in den ersten Stock. Lies weiter bei [004](#)

100

Du bist wieder im Flur. Du gehst weiter. Lies weiter bei [124](#)

101

Du schliesst die Tür. Du bist endlich im Flur angekommen. Du kannst wieder atmen!
Wenn du die Tür Nummer 4 öffnen willst, dann lies weiter bei [053](#)
Wenn du die Tür Nummer 5 öffnen willst, dann lies weiter bei [077](#)
Wenn du in den dritten Stockwerk gehen willst, dann lies weiter bei [006](#)

102

Auf dem Weg zum Empfang durch die Treppen dieses komischen Hotels siehst du eine versteckte Tür Nummer 9, die du beim Hinaufgehen nicht gemerkt hast. Du öffnest die Tür Nummer 9 und ein schönes kleines Zimmer erscheint. Du hast gewonnen: Auf dem Bett liegt ein Blatt mit einer persönlichen Begrüssung "Willkommen Herr und Frau Fernandes". Du bist sehr glücklich! Das war ein sehr unglaubliches Abenteuer. Wenn du zurückkehren wirst, wirst du deinen Freunden und deiner Familie alles vorstellen und erklären. Vielleicht könntest ein Buch über dieses Abenteuer schreiben?!?

103

Nach ein paar Stunden zu Fuss erreichst dich endlich das Haus des Verrückten Hutmachers. Im Garten stehen überall Hüte und das Haus ist bunt. Du klingelst an der Tür und der Verrückter Hutmacher kommt, um dir die Tür zu öffnen. Er freut sich, einen Gast zu begrüßen. Plötzlich hört man in der Ferne schwere und rhythmische Schritte, die den Hutmacher beunruhigen. Es sind die Soldaten der Herzkönigin. Der Hutmacher sagt dir, dass du dich verstecken musst.

Wenn du auf ihn hörst und dich entscheidest, dich zu verstecken, lies weiter bei [055](#)

Wenn du auf ihn nicht hörst und da bleibst, dann lies weiter bei [056](#)

104

Wenn du im Kerker ankommst, findest du den Schlüssel an einem Haken am Eingang des Kerkers hängen. Du schaffst es, den Schlüssel zu schnappen. Wenn du den Schlüssel in die Hand nimmst, kannst du den Schimmel an ihm spüren. Der Kerker riecht nach Feuchtigkeit. Dann gehst du zur Zelle Nummer 6 und öffnest sie mit dem Schlüssel. Du schaffst es, den Hutmacher zu befreien. Lies weiter bei [128](#)

105

Du gehst tief in den Wald hinein. Du läufst einen Moment lang in diesem dunklen Wald, ohne Lärm zu hören. Du findest es komisch, aber du erkennst, dass dies nicht das Merkwürdigste ist, was du bisher gesehen hast. Plötzlich hörst du einen lauten Schrei! Es kommt von den Bäumen gegenüber. Du näherst dich und versteckst dich, um zu beobachten was passiert. Du siehst den Verrückten Hutmacher, der von den Soldaten der Herzkönigin gefangen genommen wird. Als du das sieht, beschliesst du, ihn zu retten. Lies weiter bei [080](#)

106

Du gehst dem Märzhasen entgegen, aber dieser wirft dich sofort einen schönen goldenen Löffel ins Gesicht und verschwindet mit einem lauten Lachen. Du erhältst den Löffel in die Mitte der Stirn. Du hebst ihn auf und legst ihn in deinen Korb, bevor du zum Schloss der Weissen Königin zurückkehrst. Lies weiter bei [130](#)

107

Du spielst mit der spanischen Mannschaft und du darfst gegen die italienische Mannschaft spielen.

Wenn du dieses Spiel spielen willst, dann lies weiter bei [060](#)

Wenn du dieses Spiel nicht spielen willst, dann lies weiter bei [035](#)

108

Du bist Mittelfeldspieler und bist im Spiel. Du hast drei Leben: Wenn du deine drei Leben verloren hast, bist du tot. Das Spiel ist in der Prolongation und es bleiben 4 Minuten. Die zwei Mannschaften haben 2 Punkte. Du hast den Ball und du kommst vor das Tor an. Ein französischer Verteidiger kommt an und ein Angreifer aus deiner Mannschaft ist 4 Meter von dir entfernt.

Wenn du direkt ins Tor schießt, dann lies weiter bei [013](#)

Wenn du den Ball dem Angreifer wirfst, dann lies weiter bei [109](#)

109

Der Verteidiger der anderen Mannschaft hat den Ball genommen und schießt direkt ins Tor. Seine Mannschaft bekommt einen Punkt und hat gewonnen. Du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du 1 oder 2 Leben noch hast, kannst du ein neues Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)

Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)

110

Du nimmst die Feuerfackel an der Wand. Du lässt sie versehentlich fallen und das Haus brennt ab. Du kannst nicht atmen und dein Körper brennt. Du stirbst. Lies weiter bei [086](#)

111

Du nimmst seinen Anzug und sein Pferd. Du gehst mit dem Pferd von dem Ritter weg. Es gibt vor dir einen Wald aus schwarzen Hölzern. Die Bäume sind sehr hoch und das Licht kommt nicht durch. Du spürst Schauer am ganzen Körper. Hinter dem Wald gibt es ein Schloss. Du gehst durch den Wald und es gibt einen Fluss vor dir. Du siehst eine holzige Ranke vor dir und du siehst eine Brücke in der Ferne. Die Brücke ist ganz kaputt und das Holz ist verrottet.

Wenn du zur Brücke gehst, dann lies weiter bei [064](#)

Wenn du die holzige Ranke nimmst, dann lies weiter bei [016](#)

Wenn du auf dem Wasserweg übersetzen willst, dann lies weiter bei [040](#)

112

Du läufst ohne Problem über die Brücke. Lies weiter bei [041](#)

113

Du gehst hinauf und öffnest die Tür. Es gibt ein Frau aber sie sieht nicht aus wie die Prinzessin, die du retten musst. Sie schreit und ruft ihre Ritter, die kommen, dich packen und dich mit der Prinzessin in den Keller des Bergfrieds einsperren. Die Zeit vergeht und du verhungerst mit der Prinzessin. Lies weiter bei [086](#)

114

Du hast die Tür geöffnet. In diesem Raum riecht es nach Parfüm. Du siehst einen schönen weissen Eingang mit Blumen und märchenhaftem Schmuck. Du kommst in einen dunklen Tunnel.

Wenn du den Tunnel durchquerst, dann lies weiter bei [019](#)

Wenn du zurückgehst und an eine andere Tür suchst, dann lies weiter bei [138](#)

115

Du hast dich entschieden, auf den nächsten Zug zu warten. Es war eine schlechte Wahl, weil kein Zug kommen wird. Du hast den falschen Weg genommen. Also hast du verloren. Du hast leider verloren und musst bei [001](#) wieder beginnen.

116

Die Stunden sind vergangen. Er akzeptiert deinen Vorschlag und ihr notiert das Datum, um den Film zu sehen. Dann geht ihr entlang des Sees und er fragt dich, ob du zu einer Party heute Abend an den See mit seinen Freunden kommst. Lies weiter bei [092](#)

117

Die Glocke läutet, der Unterricht ist vorbei... endlich. Ihr geht alle zusammen zum See.
Lies weiter bei [092](#)

118

Die Schule ist zu Ende. Du hast heute Nachmittag frei. Du fährst nach Hause. Du öffnest die Tür und... Lies weiter bei [007](#)

119

Am Ende von dem Unterricht wartest du auf Matias und fragst ihn darum, eine Wanderung zusammen in Ouchy zu machen. Lies weiter bei [047](#)

120

Du redest den ganzen Morgen mit Mark. Er macht dich noch mehr zu einem Teil seines Freundeskreises. Du sprichst viel mit Mark, aber es gibt auch einen gewissen Matias, mit dem du auch sympathisierst. Matias hat eine Freundin, Marilyn. Sie sind alle super nett und freundlich zu dir, ausser einer Person, Carla. Sie ist Marks beste Freundin. Du denkst, dass sie dich nicht so sehr mag. Lies weiter bei [068](#)

121

Du gehst 200 Meter der Strasse entlang und ein blauer Bus fährt neben dir und hält an der Bushaltestelle vor dem Hotel an. Du kommst im Hotel an.
Wenn du die Aussenseite des Hotels besuchst, dann lies weiter bei [074](#)
Wenn du zum Empfang hineingehst, dann lies weiter bei [098](#)

122

Im schönen Garten gibt es einen Springbrunnen und bunte Blumen. Nach zehn Minuten des Besuchs entscheidest du zum Empfang zu gehen.
Um zum Empfang zu gehen, lies weiter bei [098](#)

123

Da niemand da ist, gehst du in den ersten Stock, um dein Zimmer zu suchen.
Lies weiter bei [099](#)

124

Du bist ins Hotel zurückgekommen und bist desorientiert.
Wenn du zum Flughafen zurückgehen willst, dann lies weiter bei [005](#)
Wenn du in den zweiten Stock gehen willst, dann lies weiter bei [029](#)

125

Du schliesst die Tür. Du bist endlich im Flur angekommen. Du kannst wieder atmen!

Wenn du die Tür Nummer 4 öffnen willst, dann lies weiter bei [053](#)

Wenn du die Tür Nummer 5 öffnen willst, dann lies weiter bei [077](#)

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

126

Du schliesst die Tür. Du bist endlich im Flur angekommen. Du kannst wieder atmen!

Wenn du die Tür Nummer 7 öffnen willst, dann lies weiter bei [054](#)

Wenn du die Tür Nummer 8 öffnen willst, dann lies weiter bei [078](#)

Wenn du lieber zum Empfang zurückgehen willst, dann lies weiter bei [102](#)

127

Du versteckst dich aber der Hutmacher hat keine Zeit, sich zu verstecken. Leider ist er von den Soldaten der Herzkönigin gefangen genommen und er wird in das Schloss der Roten Königin gebracht. Du beobachtest die Szene und weisst nicht, was du tun sollst.

Wenn du nichts tust, dann lies weiter bei [056](#)

Wenn du dich entscheidest, ihm zu helfen und zu versuchen, ihn zu retten, dann lies weiter bei [080](#)

128

Der Hutmacher bietet dir zu Dank einen magischen Tee an, damit du ins Hotel zurückgehen kannst. Du folgst ihm nach Hause. Du trinkst den Tee und etwas komisches geschieht: du gehst eilig den ganzen Weg, den du geschafft hast, zurück und... Lies weiter bei [126](#)

129

Du läufst einen Moment lang am Fluss entlang. Der Weg ist wunderschön. Plötzlich triffst du ein weisses Kaninchen, das mit einer blauen Weste bekleidet ist und eifrig auf seine Taschenuhr schaut. Es fragt dich: « Was machst du denn hier?». Wenn du nicht weisst, was du sagen sollst, sagt er: « Du musst ein verirrter Reisender sein. Du sollst wissen, dass, wenn du den Hutmacher findest, er dir helfen wird, schneller nach Hause zurückzukehren. Wenn nicht, musst du die Hilfe anderer Zeichen suchen. Wähl schnell, die Zeit wird knapp.

Wenn du den Hutmacher retten willst, dann lies weiter bei [080](#)

Wenn du andere Zeichen suchen willst, dann lies weiter bei [010](#)

130

Die Königin bereitet den Zaubertrank für dich vor. Du rührst ihn mit dem Löffel des Märzhasens, um ihn zu trinken. Der Raum beginnt sich immer schneller zu drehen...

Lies weiter bei [126](#)

131

Du bist in der portugiesischen Mannschaft und du darfst gegen die französische Mannschaft spielen.

Wenn du dieses Spiel spielen willst, dann lies weiter bei [108](#)

Wenn du dieses Spiel nicht spielen willst, dann lies weiter bei [035](#)

132

Bravo! Der Ball landet direkt in deine Hände. Du hast das Spiel gewonnen und du spielst jetzt im Finale gegen die portugiesische Mannschaft. Es ist fast das Ende des Spiels und der Mittelfeldspieler kommt mit dem Ball zum Tor. Er schießt.

Wenn du nach rechts springst, dann lies weiter bei [133](#)

Wenn du nach links springst, dann lies weiter bei [014](#)

133

Du fängst den Ball und deine Mannschaft schafft es, einen letzten Punkt vor Spielende zu erzielen. Du gewinnst das Spiel mit deiner Mannschaft und erhältst den Europapokal. Du kannst das Spiel verlassen. Lies weiter bei [029](#)

134

Du nimmst den Schlüssel und öffnest die Tür. Es gibt eine Treppe nach unten. Du gehst die Treppe hinunter und kommst in einen Keller an. Der Keller ist dunkel und es gibt überall Spinnen. Du schaust dich um. Es gibt einen Schrank und eine Falltür auf dem Dach. Du hörst Schritte hinter dir. Was machst du?

Wenn du dich im Schrank versteckst, dann lies weiter bei [039](#)

Wenn du die Falltür öffnest, um aus dem Keller zu kommen, dann lies weiter bei [063](#)

135

Der Ritter läuft hinter dir her und du versteckst dich in einem Heuhaufen. Der Ritter findet dich und sticht dich mit dem Schwert ins Herz. Der Ritter tötet dich.

Lies weiter bei [086](#)

136

Du gehst nach rechts und du siehst Knochen auf dem Boden. Du bewegst dich vorwärts und hörst ein Knurren. Ein Bär erscheint und isst dich auf. Du stirbst. Lies weiter bei [086](#)

137

Du gehst hinunter und siehst eine Zelle mit der Prinzessin. Die Prinzessin ist wunderschön, aber die Zelle ist schmutzig. Du kämpfst mit dem Ritter und tötest ihn. Du nimmst den Schlüssel. Du öffnest die Zelle und nimmst die Prinzessin, die unbewusst ist. Du nimmst ein Pferd und du möchtest hinausgehen.

Wenn du nach hinten gehst, dann lies weiter bei [018](#)

Wenn du gehst nach vorne gehst, dann lies weiter bei [042](#)

138

Wähle ein anderes Zimmer aus und bis bald. Du verlässt diese Welt. Lies weiter bei [125](#)

139

Du hast entschieden zurückzugehen. Wenn du die Geschichte weiterlesen willst, musst du wieder nach [043](#)

140

Du findest ein Mädchen, das ein Feuerzeug hat, und beginnst mit ihr zu sprechen. Ihr präsentiert euch und beginnt Freundinnen zu werden. Sie heisst Lola und wohnt fünf Minuten von dir entfernt. Sie lädt dich auf eine Party ein aber du weisst nicht, ob du bei ihr kommen willst. Aber du willst neue Freunde kennen lernen. Lies weiter bei [024](#)

141

Du gehst mit Herrn Lopez zur Geschäftsführung. Dort gibt dir der Direktor eine Strafe und sagt dir, dass du bis morgen nach Hause gehen musst. Lies weiter bei [072](#)

142

Du willst dich allein setzen, weil du schüchtern bist. Danach kommt ein Junge zu dir und setzt sich neben dich. Lies weiter bei [021](#)

143

Du willst neue Freunde kennen lernen. So näherst du dich von einer Gruppe mit Leuten zu. Sie scheinen sehr nett zu sein. Sie integrieren dich direkt in ihre Gruppe. Es gibt einen Jungen in der Gruppe, mit dem du dich verstehst. Er heisst Mark. Die Mathestunde beginnt. Mark und du setzt euch nebeneinander. Lies weiter bei [120](#)

144

Schade, dass du den Code nicht verstanden hast. Geh ins Hotel zurück. Lies weiter bei [001](#)

145

Der Hüter hat den Ball gefangen und du hast das Spiel verloren, also hast du ein Leben verloren.

Wenn du 1 oder 2 Leben noch hast, kannst du ein neues Spiel spielen. Lies weiter bei [035](#)

Wenn du kein Leben mehr hast, dann bist du tot. Lies weiter bei [001](#)