



*Reise in der Zeit*  
*Ein Spielbuch*

# Reise in der Zeit

Ein Spielbuch GYB – M2.2324.002

## 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 neunte Spielbuch, zehn Jahre nach dem ersten Erlebnis. 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...

Zehn 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 naheliegt. Der Leser/die Leserin entscheidet selbst, wie er/sie bei jedem Kapitel weiterfahren will. Dabei gibt es Entschlüsse, die einen weiterbringen und solche, die einen zurücksetzen. Eine elektronische Fassung hat auch den Vorteil, von einem Kapitel zum nächsten 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 kann die Aufgabe den Schülern gegeben werden, den Fallen auszuweichen und das „Ende“ zu finden. Ein Tipp dazu: Der Leser/die Leserin soll neben der Lektüre aufschreiben, welche Kapitel er schon gelesen hat, um schneller zurückzukommen, falls eine schlechte Wahl getroffen wurde...

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

Danach können die SchülerInnen 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

Du bist ein Schüler aus der Abschlussklasse. Heute Abend gibt es eine Party bei Ronald, der beliebteste Junge der Schule. Er organisiert die Party in seinem riesigen Haus und alle Schüler und Schülerinnen von der Abschlussklasse sind eingeladen, um den Erfolg ihres Abschlusses zu feiern. Martin, ein guter Kollege von dir hat dich aber gefragt, ob du an seine Party gehen willst. Dort gibt es aber nur drei Freunde von Martin, die du nicht so gut kennst.

Wenn du an die Party von Ronald gehen möchtest, lies weiter bei [015](#)

Wenn du an die Party von Martin gehen möchtest, lies weiter bei [029](#)

## 002

Du entscheidest dich dafür, nicht zurückzukehren, also läufst du herum und suchst nach jemandem, der dir helfen kann, in deine Welt zurückzukehren. Aber du läufst fünf Stunden unter der Wüstensonne. Du hast grossen Durst, also beschliesst du, zur grossen Pyramide zurückzukehren.

Du musst zurück gehen. Lies weiter bei [141](#)

## 003

Du gehst den Flur links entlang und stehst vor einigen Räumen.

Wenn du den ersten Raum auf der linken Seite betrittst, lies weiter bei [017](#)

Wenn du den zweiten Raum auf der linken Seite betrittst, lies weiter bei [031](#)

## 004

Gut versucht, aber du hast die Aufgabe schlecht gelesen. Du musst leider ein wenig mehr nachdenken und die Aufgabe wiederholen. Versuch es noch einmal. Lies weiter bei [055](#)

## 005

Du wartest versteckt hinter der Tür und versuchst nicht mehr zu atmen, um so leise wie möglich zu sein. Warum wolltest du denn nicht dieses Rätsel und den Code herausfinden? Du hörst den Wind, der in den Gängen durchbläst und dein Mund beginnt zu zittern. Ist es vor Angst oder Kälte? Du weisst nicht mehr was tun. Lies weiter bei [111](#)

## 006

Die Strassen sind alle gleich und jeder Mensch kommt dir komisch vor. Du hast Hunger, aber vor allem immer weniger Geld. Du findest dich wie in einem Labyrinth in den Strassen von Paris wieder und stirbst an Hunger und Krankheiten. Lies weiter bei [001](#)

## 007

Du setzt dich auf einen Platz, aber plötzlich hörst du einen riesigen Knall und der Zug hält in einem Tunnel an:

Wenn du aus dem Zug aussteigst, dann lies weiter bei [021](#)

Wenn du im Zug bleiben willst, dann lies weiter bei [133](#)

## 008

Der Bibliothekar führt dich zu einem Regal voller Bücher über die Zukunftstechnologien. „Diese Bücher enthalten das Wissen, das du suchst“, sagt er. Du nimmst ein Buch heraus und fängst mit der Lektüre an. Die Seiten leuchten und zeigen dir erstaunliche Erfindungen und Entwicklungen. Wenn du weiter über die Technologien der Zukunft lesen willst, dann lies bei [036](#)  
Wenn du nach einem Buch über dich selbst suchst, dann lies bei [050](#)

## 009

Du stehst in einem unauffälligen Raum auf. Aber warst du nicht vor kurzer Zeit bei einem Fest? Du hast Kopfwahl, aber du entscheidest dich, aufzustehen. Es gibt kein Rauschen von Geräuschen herum. Um dich herum stehen weisse Wände, und weit hinten im Raum ist eine grosse schwarze Wand mit einem Tisch voller bunter Knöpfe. Du nährst dich der Wand und du verstehst, dass du im Weltraum bist! Das sind keine schwarze Wand und kein Tisch, sondern eine Kommandozentrale. Nachdem du auf der Party ohnmächtig geworden bist, befindest du dich in einer Rakete. Du musst unbedingt andere Menschen finden, die dir helfen können, nach Hause zurückzukehren! Jetzt hast du drei Möglichkeiten:

- Du kannst nach links gehen, wo du etwas siehst, dass du in der Ferne nicht identifizieren kannst. Wenn du das machen möchtest, dann lies weiter bei [023](#)
- Du kannst in die gleiche Richtung weitergehen, aber du siehst nichts als Dunkelheit. Wenn du das machen möchtest, dann lies weiter bei [065](#)
- Oder du kannst dich entscheiden, nach rechts zu gehen, zu einem Lichthof, der wie eine Milchstrasse aussieht. Wenn du das machen möchtest, dann lies weiter bei [037](#)

## 010

Nachdem du den Weltraummüll, den du zuvor getrübt hast, über mehrere Kilometer verfolgt hast, stehst du vor einer alten menschlichen Raumstation. Aber sie scheint verlassen zu sein...  
Wenn du dich entscheidest, trotzdem einzutreten, lies weiter bei 108. Wenn du stattdessen beschliesst, weiterzugehen, lies weiter bei [081](#)

## 011

Das Licht, das leuchtete, war nur ein Haufen Müll. Aber könnte es dann sein, dass es in der Nähe eine menschliche Präsenz gibt? Du entscheidest dich, weiterhin den Müll zu folgen, der vielleicht von einem menschlichen Raumschiff stammt. Lies weiter bei [010](#)

## 012

Du kommst auf einem Planeten an, es ist ein Planet, der mit Schnee bedeckt ist. Du hast die Wahl, ob du den riesigen Fussspuren im Schnee folgen oder in den Tannenwald gehen möchtest.  
Wenn du den riesigen Fussspuren im Schnee folgen willst, dann lies weiter bei [026](#)  
aber wenn du in den Tannenwald gehen willst, dann lies weiter bei [040](#)

## 013

Du fängst an, müde zu werden, aber dir ist immer noch heiss. Du fragst dich, warum du überall auch Schmerzen hast. Du schaust auf deinen Körper und siehst, dass du riesige Kratzer am ganzen Körper hast. Du musst dich entscheiden, einen Ort zu finden, um dich zu heilen. Es gibt Obstbäume auf diesem Planeten, die dich heilen können. Du riechst einen Geruch und beschliesst, ihm zu folgen. Lies weiter bei [110](#)

## 014

Unbewaffnet, aber entschlossen stürzt du dich auf ihn und nutzt deine Schnelligkeit und Wendigkeit. Es gelingt dir, einem weiteren Schlag seines Schwertes auszuweichen und ihm einen kräftigen Faustschlag ins Gesicht zu versetzen. Der Soldat selbst ist von deiner Tapferkeit überrascht.

Du nutzt seine Verwirrung aus, packst ihn und entwaffnest ihn mit einer geschickten Bewegung, wobei sein Schwert weit wegfliegt. Mit blossen Händen setzt du deinen Angriff fort und führst schnelle und präzise Schläge aus. Der Soldat ist verunsichert und versucht, sich zu verteidigen, aber du bist im Vorteil.

Schliesslich lässt du ihn mit einem gezielten Schlag erschöpft und besiegt zu Boden sinken.

Lies weiter bei [042](#)

## 015

Du bist im Haus von Ronald. Es gibt viele Studenten und Studentinnen und alle tanzen. Du hast aber ein bisschen Durst und gehst in die Küche, um zu schauen, was du trinken könntest. Auf dem Tisch gibt es Mineralen oder Cocktails mit Alkohol.

Wenn du ein Mineral trinken willst, lies weiter bei [043](#)

Wenn du ein Cocktail mit Alkohol trinken willst, lies weiter bei [057](#)

## 016

Du bist in die grosse Pyramide hineingegangen. Im Inneren findest du einen Tisch, darauf eine Fackel mit Streichhölzern und eine wunderschöne Krone mit drei Löchern. Hinter dem Tisch hängt eine Anweisung an der Wand. Du beschliesst, sie zu lesen.

"Hallo, du befindest dich gerade in der grössten Pyramide Ägyptens. Um sie zu verlassen, musst du die drei fehlenden Steine dieser magischen Krone finden. Für jeden gefundenen Stein erhältst du eine Belohnung. Aber sei vor allem leise, um den Pharao nicht zu wecken, und achte auf die Fallen! Hier sind die magische Krone, eine Fackel und Streichhölzer, um dir zu helfen. Viel Glück! "

Nachdem du die Anweisung zur Kenntnis genommen hast, nimmst du die Krone und setzt sie auf deinen Kopf.

Vor dir befinden sich zwei Treppen. Rechts geht die Treppe nach unten und links geht sie nach oben. Nun musst du auswählen:

Wenn du die Treppe hinaufgehen möchtest, lies weiter bei [044](#)

Wenn du die Treppe hinuntergehen möchtest, lies weiter bei [030](#)

## 017

Als du die Tür zum Raum öffnest, hörst du Gebrüll. Bevor du sehen kannst, woher diese Geräusche kommen, wirst du von fünf hungrigen Löwen angegriffen. Du schreist, aber es ist zu spät, du wirst gefressen. Lies weiter bei [003](#)

## 018

Nicht schlecht: Du hast den richtigen Code gefunden. Du musst aber deine Antwort mit der Nummer 186 reduzieren. Finde die richtige Antwort. Lies weiter bei [055](#)

## 019

Du hast die Nummer fast richtig gefunden. Du musst die Zahlen von der kleinsten bis zur höchsten setzen. Lies weiter bei [056](#)

## 020

Du versuchst mit deiner liebsten Stimme, den Henker zu überzeugen, dass du nicht schuldig bist und du nichts gemacht hast... Leider hört er dir nicht zu. Er hat keine Zeit, dir zuzuhören, er muss seine Arbeit machen und schlägt dir den Kopf ab. Lies weiter bei [001](#)

## 021

Du siehst eine Tür und einen Aufzug im Tunnel. Die Fluchttür besteht aus Eisen und ist sehr gross. Ein paar Schritte weiter befindet sich ein sehr moderner Aufzug. Du musst eine schnelle Entscheidung treffen, um nicht stecken zu bleiben, bevor der nächste Zug kommt. Tchou tchou... Wenn du die Notfalltür nimmst, dann lies weiter bei [035](#)  
Wenn du einen Aufzug nimmst, dann lies bei [049](#)

## 022

Der Bibliothekar lächelt und führt dich in einen besonderen Raum. „Hier wirst du die Antworten finden, die du suchst“, sagt er. Der Raum ist voller Spiegel und jeder von ihnen zeigt ein anderes Bild von dir in verschiedenen Lebensabschnitten.

Vor dir stehen zwei deiner schönsten Erinnerungen in deinem Leben.

Das erste erinnert dich an die Zeit, als du all deine Spielsachen in einer verschlossenen Truhe gefunden hast. Du warst auf den Dachboden gegangen und vor dir lag ein Schlüsselbund mit dreissig Schlüsseln. Mit viel Geduld hattest du es geschafft, sie zu öffnen.

Das zweite erinnert dich an die erste Fahrt im superschnellen Auto deines Grossvaters. Er hatte dich mitgenommen, um viele Fahrten zu machen, und das war eine der letzten Erinnerungen an ihn.

Plötzlich taucht vor dir eine Nachricht auf:

«Der Schlüssel zu deinem Glück wird dich in deine Gegenwart zurückbringen.»

Du ahnst, dass du einen der beiden Spiegel wählen musst, deren Rebus übereinstimmt, um weiterzukommen.

Wenn du denkst, dass die erste Erinnerung die Antwort ist, lies weiter bei [078](#)

Wenn du denkst, dass die zweite Erinnerung die Antwort ist, dann lies weiter bei [092](#)

## 023

Als du dich näherst, bemerkst du, dass du zu einem Planeten fliegst. Dein Herz klopft, hast du schon Menschen gefunden? Du änderst die Richtung der Rakete zum orangefarbenen Planeten. Plötzlich ertönt ein lautes Geräusch in deinen Ohren. Auf dem Armaturenbrett leuchten viele Lichter auf. Du blickst nach vorne und siehst Meteoriten, die auf deine Rakete niederkommen. Lies weiter bei [051](#)

## 024

Als du dich dem roten Planeten näherst, wird dir immer heisser. Während dir Schweisstropfen den Rücken herunterlaufen, bemerkst du, dass die Gefahrenanzeige der Borsentafel aufleuchtet. Du bist wie betäubt, du musst von diesem Planeten weg, sonst wirst du an der Hitze sterben! Allerdings ist es für dich zu spät. Eine Stunde später hast du es immer noch nicht geschafft, dich der Anziehungskraft des Planeten zu entziehen. Plötzlich sehen deine Augen trübe und du bekommst Herzrasen. Du fällst ohnmächtig auf den Boden. Ohne zu wissen warum, wachst du mit einem Gefühl auf, als hättest du diese Situation schon einmal erlebt... Lies weiter bei [009](#)

## 025

Du folgst also dem immer heller werdenden Himmelskörper, der dir wie ein Stern erscheint. Doch plötzlich hört das Licht auf. Könnte es eine Illusion sein? Du beginnst, einen seltsamen Geruch wahrzunehmen. Du versuchst herauszufinden, woher er kommt, und stellst fest, dass einer deiner Triebwerke überhitzt! Die Rakete droht zu überhitzen, und du bist gezwungen, den Motor abzuschalten. Jetzt schwebst du im Weltraum und hast keine andere Wahl, als zu hoffen, dass dein Motor wieder normal funktioniert, und zu warten. Lies weiter bei [081](#)

## 026

Du folgst den riesigen Fussspuren im Schnee, du hast Hunger und dir ist kalt. Dir ist so kalt, dass du deine Zehen und Handspitzen nicht mehr spürst. Nach ein paar Minuten triffst du auf einen Eisbären, der nach Nahrung sucht. Er hat sehr grosse Zähne und scharfe Krallen. Er sieht dich und stürmt auf dich zu. Du kannst entweder in eine Höhle fliehen oder mit ihm kämpfen. Wenn du in eine Höhle fliehen willst, lies weiter bei [054](#)  
Aber wenn du mit ihm kämpfen möchtest, dann lies weiter bei [096](#)

## 027

Du bist dem Licht oder der Hitze gefolgt. Du kommst in einen Haufen Scheisse mit einem sehr grossen brennenden Feuer in der Mitte. Du bist sehr froh, dass du auf diesem Planeten Zuflucht gefunden hast. Du kannst dich ausruhen und noch ein wenig heilen. Du versuchst, zu diesen Männern mit der blauen Hautfarbe zu gehen. Einer der Männer reicht dir die Hand und Puuuuuuuuuuuu, du wirst ohnmächtig. Lies weiter bei [084](#)

## 028

Plötzlich zerbricht der Soldat mit einem kräftigen Schlag dein Schwert in zwei Teile. Du hebst die Hand und versuchst, ihn zur Vernunft zu bringen. „Lass uns aufhören, es muss einen anderen Weg geben“, sagst du.

Der Soldat zögert und schüttelt dann den Kopf. „Es ist der einzige Weg“, antwortet er unerbittlich. Er hebt sein Schwert und schlägt zu, obwohl du dich bemühst, auszuweichen. Der Schmerz ist stechend und du brichst besiegt zusammen. Du bist tot. Lies weiter bei [001](#)

## 029

Die Party war langweilig alle sind um 21 Uhr nach Hause gegangen. Du hattest keinen Spass und musst leider nach Hause. Lies weiter bei [001](#)

## 030

Nachdem du die Treppe hinuntergegangen bist, schliesst sich hinter dir eine Wand, die verhindert, dass du die Treppe wieder hinaufgehen kannst. Eine zweite Wand schliesst sich vor dir, sodass du nicht mehr entkommen kannst. Im Raum beginnt Wasser zu steigen. Du musst schwimmen, um nicht zu ertrinken.

Was möchtest du jetzt?

Wenn du schneller schwimmen ohne Taschenlampe und Krone möchtest, lies weiter bei [058](#)

Wenn du schwimmen langsamer aber mit der Taschenlampe und der Krone möchtest, lies bei [072](#)

## 031

Du beschliesst, in den zweiten Raum auf der linken Seite zu gehen. Du findest eine Mumie, die einen Stein in der Hand hält. Der blaue Stein erhellt den Raum. Das ist der Saphir, der dir fehlt, um deine Krone zu füllen. Du nimmst den Stein und steckst ihn in eines der Löcher in der Krone, woraufhin dich ein blaues Licht blendet. Eine Badewanne mit warmem Wasser erscheint, daneben ein kleiner Schrank, in dem ein neues T-Shirt, Shorts und Schuhe liegen. Du nutzt die Gelegenheit, um ein entspannendes Bad zu nehmen, nachdem du die ganze Zeit in dieser Hitze verbracht hast. Nachdem du dich gewaschen und umgezogen hast, beschliesst du, den ersten Raum zu verlassen und in den dritten Raum auf der linken Seite zu gehen, wie es dir der alte Mann gesagt hat.

Lies weiter bei [045](#)

## 032

Du frisst dich voll, ein Diener kommt an deinen Tisch und gibt dir einen Brief. Du hast die Wahl zwischen

a) Ihn zu öffnen und zu lesen: lies weiter bei [060](#)

b) Ihn nicht zu lesen, weil du zu hungrig bist: lies weiter bei [074](#)

### 033

Indem sie die Wachen des Schlosses warnen, überraschen sie die Revolutionäre und diese werden überrascht. Die Schlosswachen sind sehr stark und schlagen die Revolutionäre. Es gibt eine Störung in der Geschichte, das ist leider nicht möglich. Du wirst direkt in das Spukhaus gebracht, lies weiter bei [125](#)

### 034

Es ist extrem gewalttätig, die Menschen greifen einander an und schießen aufeinander. Du denkst nicht mehr nach und tust alles, um die Soldaten von Königin Marie Antoinette zu besiegen. Schliesslich gewinnt ihr die Schlacht! Bravo all das hat dich vor der Guillotine bewahrt. Geh weg und lies weiter bei [057](#)

### 035

Schlechte Wahl! Die Tür ist durch einen Stein blockiert. Der Durchgang ist unzugänglich. Du kannst nicht mehr durchgehen oder zurückgehen. Du steigst in den Zug und lies weiter bei [007](#)

### 036

Du erfährst viel über die Erfindungen, die gemacht wurden. Jede neue Seite hält eine neue Überraschung für dich bereit, aber du entdeckst nichts, was dir helfen könnte, in deine Gegenwart zurückzukehren. Du kehrst zum Bibliothekar zurück. Lies weiter bei [147](#)

### 037

Du nährst dich der Milchstrasse immer mehr an. Vor dir liegen Millionen von Sternen, die mehr oder weniger weit von dir entfernt sind. Die Milchstrasse ist eine Ansammlung von Farben, wie Orange, Violett, Gelb... Du kannst nun wählen, ob du sie durchqueren möchtest, oder sie zu umrunden.

Wenn du die Milchstrasse durchqueren willst, dann lies weiter bei [107](#)

Wenn du die Milchstrasse umfliegen willst, dann lies bei [093](#)

### 038

Kurz nachdem du dich dafür entschieden hast, dem Punkt zu folgen, verschwindet er von deinem Bildschirm. Du musst umkehren. Lies weiter bei [121](#)

### 039

Die Ausserirdischen bringen dich mit deinem Schiff zum Rennen. Du schwitzt enorm, weil du sehr gestresst bist. Du erhältst einen Helm und deine gesamte Ausrüstung für den Fall eines Unfalls. Ein junger Ausserirdischer gibt dir eine Streckenkarte. Das ist der Moment. Du hast noch zehn Sekunden bis zum Start. Du bist ausgerüstet, aber wie schalte ich das Schiff ein? Nur noch Sekunden. Zwei, eins, tuuuuuuuuuuu. Der Start ist gegeben, aber du bist immer noch im Stillstand. Alle anderen Teilnehmer gehen mit voller Geschwindigkeit neben dir vorbei. Du siehst, wie sie nach und nach verschwinden. Du denkst, es ist seltsam, du denkst, die Ausserirdischen haben dein

Schiff sabotiert. Du bewegst dich ein wenig und siehst ein Loch, aber du weisst nicht, was es ist. Du zögerst, in dieses Loch zu fliegen, aber du erinnerst dich, dass der Ausserirdische dir gesagt hat, dass jeder Betrug bestraft wird. Und du kommst nie nach Hause.

Wenn du betrügen willst, lies weiter bei [135](#),  
aber wenn du nicht betrügen willst, dann lies weiter bei [052](#)

## 040

Du bist gerade in den Tannenwald gekommen, hier gibt es viele Tannen. In allen Grössen, in allen Farben, mit grossen und kleinen Nadeln. Sie sind alle mit Schnee bedeckt, weil es auf diesem Planeten sehr kalt ist und es oft schneit. Du läufst eine Weile und kommst zu einem türkisfarbenen gefrorenen See. Du kannst entweder deinen Weg durch den Tannenwald fortsetzen oder dich dazu entschliessen, zu diesem türkisfarbenen See zu gehen und zu sehen, wohin er dich führt.

Wenn du weiter in den Tannenwald gehen möchtest, lies weiter bei [068](#)

Wenn du auf den türkisfarbenen gefrorenen See gehen willst, dann lies bei [082](#)

## 041

Du wachst mit einem Schrecken auf, als hättest du einen Albtraum gehabt. Du siehst dich um; du befindest dich in einem sehr dunklen Raum mit viel Staub. Die Wände sind grau und zerrissen. In der rechten Ecke stehen eine kaputte Badewanne und ein Holzstuhl. Vor Ihnen öffnet sich langsam knarrend eine kleine Tür.

Du schaffst es, aufzustehen, als du plötzlich Schritte hinter dir hörst. Du drehst dich um, aber du siehst nichts. Da du dich in diesem Raum nicht mehr so sicher fühlen, beschliessen du, dich hinter die kleine Tür zu wagen. Fackeln an den Wänden weisen dir den Weg. Nach und nach werden die Ziegelwände zu Steinmauern. Vor dir steht eine sehr grosse Tür mit Hieroglyphen. Du beschliesst, es zu öffnen. Lies weiter bei [055](#)

## 042

Du hast gewonnen. Du kannst in die Welt von Ludwig XVI. Zurückkehren. Lies weiter bei [047](#)

## 043

Es ist 22 Uhr und alle haben zu viel getrunken. Sie tanzen, sprechen laut und lachen viel. Du hast aber kein Alkohol getrunken und du bist nicht in der gleichen Stimmung wie die anderen. Es ist dir langweilig und du hast zwei Möglichkeiten: Oben im Haus gibt es eine Bibliothek mit vielen Büchern, die du anschauen könntest, ob dir ein Buch gefällt. Unten gibt es den Ausgang, du kannst nach Hause gehen.

Wenn du in die Bibliothek gehen willst, dann lies weiter bei [071](#)

Wenn du nach Hause gehen willst, lies weiter bei [001](#). Du kannst schlafen gehen.

## 044

Du gehst die Treppe hinauf. Oben angekommen findest du dich in einem Zimmer mit einer grossen Lampe wieder, die alle Ecken des Raumes beleuchtet. Du gehst hinein und schaust dich um. Du siehst einen alten Mann, der in einer Ecke des Zimmers auf einem Sessel sitzt. Du gehst auf ihn zu, der alte Mann spricht nicht, er gibt dir ein kleines Blatt Papier mit der Aufschrift "Dritter Raum links".

Du folgst den Anweisungen des alten Mannes und lies weiter bei [003](#)

## 045

Du betrittst den Raum, auf den der alte Mann hingewiesen hat. Der Raum ist riesig und in der Mitte steht ein grosser Baum. Aus der Ferne siehst du, dass etwas auf den Blättern des Baumes leuchtet. Du gehst weiter und siehst, dass es der Smaragd ist, der in deiner Krone fehlt. Du nimmst ihn und steckst ihn in das entsprechende Loch.

Der Baum bebt und Mini-Diamanten fallen auf den Boden. Du hebst sie auf und steckst sie in deine Taschen.

Nun sollst du auswählen:

Du hast alle drei Steine gefunden. Die Krone ist gefüllt, lies weiter bei [059](#)

Du hast zwei Steine. Dir fehlt der dritte, um die Krone zu füllen, lies weiter bei [073](#)

## 046

Du gehst mit der Königin gemütlich spazieren, ihr unterhaltet euch und trifft einen Diener.

a) Du schlägst der Königin vor, mit ihm zu sprechen. Lies weiter bei [088](#)

b) Du wirst diskret mit ihm sprechen, während die Königin ihre Blumen bewundert. Lies bei [102](#)

## 047

Du wachst nach einer guten Nacht auf. Du verbringst den Tag in Versailles und entdeckst die riesigen Gärten und die schönen Springbrunnen. Es gibt sehr schicke und gut gekleidete Menschen, die spazieren gehen, und andere, die auf die Jagd gehen. Du weisst nicht, wo du hinschauen sollst! Am Abend kannst du nicht mehr, du bist zu müde. Der Tag war toll, aber du bist müde.

Es ist 23:30 Uhr und du leidest an Schlaflosigkeit. Du entscheidest dich,

a) entweder die Schafe zu zählen, also lies bei [089](#) weiter

b) Wasser trinken zu gehen und lies bei [117](#) weiter

c) Du würdest gerne einen zweiten Spaziergang durch die Gärten machen, weil es dir so gut gefallen hat, lies bei [103](#) weiter.

## 048

Wie schon auf der vorherigen Reise überkam dich auch auf der Fahrt ein beklemmendes Gefühl. Das noch feuchte Gras dient dir als Stossdämpfer. Du stehst auf, aber die Sonne blendet dich. Das Wenige, was du siehst, ist grün und blau. Du stehst auf einer Klippe, nicht weit vom Nichts entfernt, als du plötzlich feststellst, dass sich eine ganze fliegende Stadt vor dir erhebt. Viel moderner als deine Reise durch die Pyramiden und viel pflanzlicher als diese trockenen Wüsten.

Auf den Klippen schwebende Gebäude scheinen allein in der Leere zu schweben. Vogelähnliche Objekte fliegen durch den Himmel und eine Ansammlung von Menschen erhebt sich unter deinen Füßen.

In diesem Moment begreifst du. Kann es sein, dass die seltsame Maschine dich in die Zukunft geschickt hat? Du denkst an all die Bilder und Karikaturen der Zukunft, die du gesehen hast, und schliesslich kommt dir diese Umgebung gar nicht so fremd vor.

Während du versuchst, dich zu orientieren, spürst du ein Vibrieren in deiner Tasche. Ach ja, die Maschine, die du fast vergessen hast. Als du ihn herausholst, erscheint eine Nachricht auf dem Display. «Um deine Gegenwart zu finden, musst du zuerst deine Zukunft finden»

Was könnte das bedeuten? Musst du dich auf die Suche nach dir selbst begeben?

Die Zeit vergeht, du erinnerst dich daran, dass sie nicht unendlich ist und beschliesst, in diese seltsame Stadt zu gehen. Zu deiner Rechten steht eine Art fliegendes Auto und zu deiner Linken befindet sich ein Bahnhof. Du musst nun eine Wahl treffen.

1. Wenn du das Auto nimmst, dann lies weiter bei [062](#)

2. Wenn du den Zug nimmst, lies weiter bei [146](#)

## 049

Du erreichst dein Ziel und findest dich wieder draussen. Vor dir steht ein Gebäude, das deiner alten Schule sehr ähnlichsieht, aber viel weiterentwickelt. Es gibt keine Wände, sondern nur Fenster. Im Inneren des Gebäudes siehst du einen Roboter, der die Schüler in der Kantine bedient.

Wenn du gehst in die Schule hineingehst, lies weiter bei [063](#)

Wenn du weitergehst und mit dem Bus fährst, dann lies weiter bei [098](#)

## 050

Du findest ein digitales Fotoalbum aus deiner Jugendzeit. Du blätterst nostalgisch darin herum. Es zeigt alle Ereignisse deines Lebens, von deiner Geburt bis zu deinem 20. Geburtstag. Viele fröhliche und traurige Erinnerungen kommen dir wieder in den Sinn und bewegen dich. Eine Erinnerung fällt dir besonders auf. Um die Erinnerung zu entdecken, lies weiter bei [064](#)

## 051

Nach dem Meteoritenschauer bist du vom Weg abgekommen. Deine Hände zittern noch immer vor Angst. Du bist erleichtert, dass du es geschafft hast. Zum Glück hat deine Rakete keine grösseren Schäden davongetragen. Du bist nun gleich weit von drei Planeten entfernt.

Wenn du dich für den roten Planeten entscheidest, der so hell leuchtet, dann lies bei [024](#)

Wenn du dich dafür entscheidest, zum grünen Planeten zu fliegen, lies weiter bei [067](#)

Wenn du dich für den anderen Planeten entscheidest, der etwas weiter entfernt ist, lies bei [108](#)

## 052

Du bist gerade in den dunklen Tunnel gegangen. Es ist sehr heiss in diesem Tunnel. Je weiter du hineingehst, desto mehr Stimmen hörst du. Wahrscheinlich die Menge, die schreit. Du gibst nicht auf und fährst weiter. Du beschleunigst sogar auf dem Gaspedal und deine Reaktoren lassen ein dunkelblaues Licht herauskommen, das deine Augen schmerzt. Nach 10 Sekunden mit dieser Geschwindigkeit kommst du aus dem Tunnel durch ein anderes Loch wieder heraus. Du bist fast angekommen. Du siehst die anderen Schiffe hinter dir und stellst das Ziel vor den anderen. Die anderen Fahrer glauben, dass du betrogen hast. Die Richter des Raumschiffrennens beschliessen daher, einen Moment miteinander zu sprechen. Sie verkünden schliesslich, dass du trotzdem der Gewinner bist, da sie keine Beweise für deinen Betrug haben. Der Kaiser des Planeten gibt dir den Kelch und er sagt dich, das Schiff ist für dich, denn ein Abkommen und ein Abkommen. Frauen bringen dir Essen und Wasser für die Reise. Endlich kannst du von dieser Insel zurückkehren. Du startest und fährst mit Lichtgeschwindigkeit mit deinen Triebwerken, die diesmal grünes Licht zeigen. Lies weiter bei [012](#)

## 053

Du hast gerade die Ausarbeitung deines Plans abgeschlossen. Du hast die Wachtürme ausgekundschaftet und weisst, wann du in die Station einbrechen musst. Du hast deine Kleidung lila gefärbt, indem du dich mit gleichfarbigen Baumblättern eingerieben hast, um mit der Landschaft zu verschmelzen. Langsam gehst du hinter die Sicherheitsbarriere. Im Eiltempo springst du über sie hinweg. Du rennst so schnell du kannst und betrittst das Schiff, das dir am schnellsten erscheint. Du schaltest den Antrieb ein. Als du aus dem Fenster schaust, siehst du ein paar Ausserirdische auf dich zukommen. Dein Herz rast, denn sie kommen immer näher! Zum Glück kannst du rechtzeitig verschwinden und fliegst in den Weltraum. Um dich nicht zu verirren, beschliesst du, einem blauen Licht zu folgen, dass du in der Ferne siehst. Wie es weitergeht, erfährst du hier. Lies weiter bei [011](#)

## 054

Du rennst schneller als der Bär. Und du springt in die Höhle. Der Bär kann dich nicht nehmen und essen. Dein Herz klopft sehr schnell und stark, weil du fast gestorben bist. Aber jetzt musst du weitergehen. Lies weiter bei [040](#)

## 055

Wenn man den Raum betritt, ist alles schwarz, bis auf ein Grab in der Mitte des Raumes. Sie nähern sich und sehen ins Innere ein goldenes Skelett, das enorm glänzt.

Plötzlich hörst du in der Ferne eine Stimme sagen:

216

Alle Nummern sind falsch

385

Ein Nummer ist richtig aber befindet sich am falschen Platz

367

Ein Nummer ist richtig und befindet sich am richtigen Platz

743

Zwei Nummern sind richtig aber befinden sich am falschen Platz

264

Ein Nummer ist richtig aber befindet sich am falschen Platz

Code - 186 = Lösung

“Du hast es offensichtlich nicht geschafft, in meiner Welt zu überleben. Was für eine Enttäuschung. Du bist im Spukhaus. Ich werde dir eine zweite Chance geben, dorthin zurückzukehren, wo du warst. Allerdings wird die Aufgabe schwierig sein.

Ich gebe dir ein Vorhängeschloss und du musst es lösen, der Code wird die Seite sein, zu der du gehen musst”

Wenn deine Antwort 186 ist, dann lies bei [004](#)

Wenn deine Antwort 271 ist, lies bei [157](#)

Wenn deine Antwort 457 ist, lies weiter bei [018](#)

Wenn du aufgeben möchtest, lies bei [069](#) weiter

## 056

Du kommst in einen dunklen, steinernen Raum. Du bist benommen und siehst verschwommen. Du stehst auf und merkst, dass vor dir eine Tür ist. Du entscheidest dich, sie zu öffnen, du entdeckst eine atemberaubende Landschaft, du siehst die Erde, als wäre es ein Fussball und du fühlst dich riesig.

Du bist auf dem Mond. Du siehst Buchstaben vor dir und hörst eine seltsame Stimme, die dir sagt: “Hier bist du auf dem Mond, du hast nicht mehr viel Zeit. Vor dir liegt die Lösung für dein Überleben. Du musst drei Zahlen finden und sie in aufsteigender Reihenfolge setzen. Du wirst deine Antwort bekommen.”

Plötzlich kannst du nicht mehr atmen. Du weisst, dass dir nicht mehr viel Zeit bleibt.

Wenn du die Nummer nicht finden kannst, lies bei [070](#)

Wenn deine Antwort 692 ist, lies bei [019](#)

Wenn deine Antwort 296 ist, lies weiter bei [140](#)

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| S | Q | S | O | N |
| A | E | A | Y | E |
| E | W | C | F | U |
| O | T | G | H | N |
| Z | W | E | I | S |

## 057

Du hast zwei Mojitos getrunken und du fühlst dich sehr glücklich. Du sprichst, lachst und tanzt mit vielen verschiedenen Leuten, aber plötzlich hast du ein bisschen Kopfschmerzen. Du willst einen ruhigen Ort finden, wo du dich erholen könntest. Unten siehst du einen Keller, wo es frische Luft gibt, und oben gibt es ein Zimmer, in dem du ein bisschen schlafen könntest.

Wenn du in den Keller gehen willst, dann lies weiter bei [101](#)

Wenn du ins Zimmer gehen willst, lies weiter bei [085](#)

## 058

Du schwimmst und gehst über die Mauer, aber du hast die Krone zurückgelassen. Du gehst weiter, kannst aber wegen der Dunkelheit nichts sehen. Dir wird klar, dass du ohne die Krone deine Aufgabe nicht erfüllen kannst. Du kannst jetzt auswählen:

Wenn du möchtest ohne die Krone weiter gehen, lies weiter bei [086](#)

Wenn du zurück gehen möchtest, um die Krone zu erwerben, lies weiter bei [100](#)

## 059

Bravo! Du hast deine Aufgabe erfüllt, die Krone ist voll. Du setzt sie auf deinen Kopf und schliesst die Augen. Lies weiter bei [101](#)

## 060

Du liest: "Franzose, Französinnen, die Zeiten sind hart, das haben Sie alle gespürt. Es fehlt an Brot, die Strassen sind schmutzig, es kommt häufig zu Konfrontationen.

Während das Volk leidet, leben die Noblen ihr bestes Leben in Versailles.

Das ist ungerecht, wir verdienen es, glücklich zu leben und nicht jeden Tag an Hunger leiden zu müssen. Dieser Brief ist ein Aufruf an die Revolution. Wir treffen uns um 00:00 Uhr an den Eingängen zu den Gärten von Versailles. Wir werden ihnen zeigen, wozu wir fähig sind. Bitte kommen Sie zahlreich.

Die Revolutionäre"

a) Du bist motiviert und beschliesst, zum Termin zu gehen und lies weiter bei [144](#)

b) Du willst kein Risiko eingehen, also bleibst du im Schloss und schläfst und lies weiter bei 047

## 061

Es ist 00:00 Uhr, es gibt viel Lärm im Schloss, du wirst von Revolutionären geweckt und direkt zur Guillotine gebracht. Du musst zurück und lies weiter bei [087](#)

## 062

Du öffnest die Tür des Autos. Drinnen sind Sitze, die bequemer als dein Sofa sind, vor dir gibt es keine Pedale und kein Lenkrad. Du schaust auf die andere Seite, um zu sehen, ob es sich nicht um ein englisches Auto handelt. Aber es ist genau das Gleiche. Du setzt dich in den Sitz und schliesst die Tür. Das Auto steigt sofort in die Luft und eine Stimme schreckt dich auf.

«Hallo, ich bin Ihr heutiger Fahrer. Wohin möchten Sie fahren?»

1. Du möchtest in die Innenstadt fahren. Dann lies weiter bei [146](#)
2. Du möchtest zum Sportzentrum gehen. Lies bei [076](#) weiter

## 063

Im Inneren der Schule erinnerst du dich an die beiden Räume, die du damals hattest. Der Zeichensaal befand sich im Keller, das war damals dein Lieblingsraum, weil du sehr gerne gezeichnet hast. Dieser Raum hatte eine besondere Atmosphäre. Vom Fenster aus erkennst du dein altes Sportzentrum, es hat sich sehr verändert. Das Innere der Turnhalle besteht aus Kunstgras und die Netze können sich von selbst aufstellen.

Wenn du die Treppe hinuntergehst und in den Zeichensaal gehst, dann lies bei [077](#)

Wenn du nach draussen und zum Sportzentrum gehst, dann lies bei [076](#)

## 064

Die Erinnerung bringt dich zu dem Tag zurück, an dem du alle deine Spielsachen in einer verschlossenen Truhe gefunden hast. Du warst auf den Dachboden gegangen und vor dir lag ein Bund mit dreissig Schlüsseln. Mit viel Geduld hattest du es geschafft, sie zu öffnen. Du warst sehr stolz auf dich und freustest dich darüber, mit allen deinen Spielsachen spielen zu können. Das war einer der schönsten Tage in deinem Leben.

Wenn du ihn als die Lösung wählen willst, dann lies weiter bei [078](#)

Wenn du das Fotoalbum weiter durchblättern möchtest, dann lies weiter bei [092](#)

## 065

Beim Vorwärtsgehen stösst du auf Satellitentrümmer. Einige Stunden später siehst du einen Raketenwrack. Je weiter du jedoch vorankommst, desto weniger Sterne gibt es. Drei Tage später bist du fast in der totalen Dunkelheit. Es bleibt nur einen Stern, der dich erleuchtet. Du musst eine Entscheidung treffen.

Wenn du in Richtung des Sterns gehen willst, der sich zu deiner Linken befindet, lies weiter bei [122](#)

Wenn du trotz allem geradeaus in die Dunkelheit weitergehst, lies weiter bei [080](#)

## 066

Die Ausserirdischen sind gerade wieder abgeflogen. Du spürst, wie dir Schweisstropfen den Rücken hinunterlaufen. Du atmest immer noch schwer. Du hattest solche Angst, als du das Angebot der Ausserirdischen abgelehnt hast. Als du nach draussen schaust, machen dich die violetten Pflanzen neugierig. Nach kurzem Überlegen beschliesst du, dich in der Umgebung umzusehen. Nach einem einstündigen Spaziergang bist du endlich auf dem Gipfel des Hügels. Als du dich umschaust, siehst du in der Ferne eine riesige Stadt mit Pilzhäusern. Nach zwei Stunden Fussmarsch befindet sich zu deiner Linken eine Station mit vielen Raumschiffen. Auf der rechten Seite befindet sich ein riesiges Schlachtfeld, dass du nach drei Stunden Fussmarsch erreichen kannst.

Wenn du versuchst, ein Schiff in der Station zu stehlen, um so schnell wie möglich von diesem Planeten wegzukommen, lies weiter bei [053](#)

Wenn du deine Erkundungstour in Richtung des grossen blauen Gebäudes fortsetzen möchtest, lies weiter bei [150](#)

## 067

Leider ist der grüne Planet zu weit entfernt. Du willst kein Risiko eingehen und kehrst um. Lies weiter bei [051](#)

## 068

Du gehst weiter in den Tannenwald, du bist hungrig und du willst etwas essen. Es gibt immer die gleichen Bäume. Du gehst weiter, und immer weiter. Jetzt riechst du einen guten Geruch und du siehst eine grosse Eiche in der Ferne.

Wenn du dem guten Geruch folgen willst, lies weiter bei [110](#)

Aber wenn du die grosse Eiche sehen willst, dann lies weiter bei [124](#)

## 069

Es gelingt dir nicht. Du beschliesst zurückzukehren, doch das Skelett sagt dir: "Es war deine letzte Chance, jetzt hast du keine mehr. Du wirst die Konsequenzen Deiner Fehler tragen müssen."

Du hast plötzlich grosse Angst. Du entscheidest dich, sofort zu gehen. Du ziehst dich langsam zur Tür hinter dir zurück, aber das Skelett steigt langsam auf dich zu.

Wenn du dich entscheidest, zu rennen, lies weiter bei [083](#)

Wenn du dich versteckst, lies weiter bei [097](#)

## 070

Du schaffst es nicht und beginnst zu ersticken. Du stirbst. Lies weiter bei [001](#)

## 071

Die Bibliothek ist sehr gross und es gibt entweder alte Bücher oder Bücher für kleine Kinder, die dich nicht interessieren. In der Mitte des Raumes gibt es einen Tisch mit einem grossen Buch, das sehr alt aussieht.

Willst du das alte Buch öffnen und schauen, was es ist? Lies weiter bei [101](#)

Es interessiert dich nicht, es ist dir langweilig und du wirst sehr müde, du gehst nach Hause.

Lies weiter bei [001](#)

## 072

Du schwimmst, aber das Wasser steigt zu schnell, du verlierst die Taschenlampe, aber du schaffst es, aus dem Wasser zu kommen. Als du aus dem Wasser kommst, kannst du leider nichts sehen und fällst in eine Falltür. Lies weiter bei [016](#)

## 073

Du hast die beiden Steine gefunden, aber dir fehlt noch die Perle, also beschliesst du, mit der Aufgabe in den ursprünglichen Raum zurückzukehren, aber dieses Mal gehst du die Treppe hinunter. Lies weiter bei [030](#)

## 074

Du isst weiter, es gibt leider keine Macarons mehr, du gehst zu den Baba-au-Rum, lies bei [129](#)

## 075

Du beschliesst, den Zettel zu behalten, ihn aber später zu lesen. Am selben Abend in deinem Zimmer willst du ihn lesen. Leider findest du den Zettel nicht mehr, weil deine Tasche ein Loch hat. Traurig beschliesst du, ins Bett zu gehen. Lies weiter bei [047](#)

## 076

Du kommst vor einem futuristischen Sportzentrum an. Das Gebäude ist riesig, mit Strukturen aus Glas und Metall, die der Schwerkraft zu trotzen scheinen. Im Inneren siehst du Menschen, die Sportarten ausüben, die du nicht erkennst. Die Technologie, die hier verwendet wird, geht weit über das hinaus, was du kennst.

Wenn du das Innere des Sportzentrums erkunden willst, dann lies bei [090](#)

Wenn du jemanden suchst, der Fragen zu diesem Ort stellt, dann lies weiter bei [104](#)

## 077

Du schaust durch die Tür des Klassenzimmers für künstlerisches Gestalten.

Du siehst mehrere Schüler und einen Lehrer. Das Gesicht des Lehrers kommt dir bekannt vor. Aber ja, es handelt sich um Albert, deinen Freund aus Kindertagen, den du seit 20 Jahren nicht mehr gesehen hast. Er schlägt dir vor, einen Kaffee zu trinken.

Wenn du die Einladung gerne annimmst und dich mit ihm im Café triffst, dann lies weiter bei [091](#)

Wenn du die Einladung ablehnst, weil du zum Bahnhof gehen willst, dann lies bei [049](#)

## 078

Wenn du auf das Foto drückst, gelangst du in einen Raum mit einem Spiegel, in dem du Bilder von diesem Tag siehst, die ablaufen. Du siehst dich selbst als sehr jung, wie du versuchst, die Truhe zu öffnen. Eine Stimme fragt dich, ob du durch den Spiegel gehen möchtest, um diesen Tag noch einmal zu erleben. Du tust es, ohne zu zögern. Lies weiter bei [106](#)

## 079

Du hast gerade einen Benzinkanister gefunden, der im Weltraum schwebt! Nach ein paar Minuten hast du es geschafft, dein Raumschiff zu betanken. Du bist sehr glücklich! Du hüpfst immer wieder singend durch die ganze Rakete. Plötzlich ist es stockdunkel, du siehst kein Licht mehr draussen. Ein Schauer läuft dir über den Rücken. Du rennst zum grossen Fenster und schaut nach vorne. Dein Herz klopft. Du bist gerade in ein schwarzes Loch gefallen! Um herauszufinden, wohin dich das schwarze Loch geführt hat, lies weiter bei [094](#)

## 080

Du hast das Gefühl, dass es Jahre her ist, seit du gezögert hast, dem Licht zu folgen. Du bereust es jetzt. Dein Treibstofftank ist fast leer. Dein moralischer Zustand ist am Tiefpunkt. Du wirst nun für die Ewigkeit im Universum und in völliger Dunkelheit treiben. In ein paar Wochen wirst du wahrscheinlich an Hunger sterben. Du hast verloren. Lies weiter bei [001](#)

## 081

Du bewegst dich in der endlosen Dunkelheit voran, ohne wirklich zu wissen, wohin du gehst. Vor dir beginnst du, eine Art Nebel zu erkennen. Du setzt deinen Weg fort, als dein Raumschiff plötzlich beschleunigt. Bevor du reagieren kannst, presst die Geschwindigkeit dich in deinen Sitz, und das Gefährt fliegt immer schneller. Plötzlich erleidet das Schiff einen heftigen Stoss. Du hast etwas gerammt. Einige Minuten sitzt du benommen da, immer noch geschockt. Dann entscheidest du dich aufzustehen, um herauszufinden, was passiert ist. Eine grosse Kälte beginnt die Raumfähre zu durchdringen. Es scheint, als seist du irgendwo gelandet, aber du weisst nicht wo. Du öffnest die Tür des Raumschiffs, aber es ist stockfinster, und du kannst nichts erkennen. Du kannst nicht zurück, weil das Schiff völlig zerstört ist und zu explodieren droht. Du beginnst zu gehen und verschwindest in der Dunkelheit. Lies weiter bei [109](#)

## 082

Du bist auf dem türkisfarbenen und gefrorenen See. Du bist gestresst, weil der Boden gleitet. Aber du schaffst es, auf dem See weiterzugehen. Du gehst weiter, dann ein bisschen nach links dann ein bisschen nach rechts. Du schaut in die Ferne und siehst einen wunderschönen Berg. Zur gleichen Zeit rutschst du aus und du gehst mit voller Geschwindigkeit vorwärts. Du versuchst aufzuhören, aber du schaffst es nicht. Du fällst noch eine Weile weiter. Lies weiter bei [138](#)

## 083

Du fängst an, mit all deiner Kraft zu rennen, nachdem du den Gang durchquert hast und in den dunklen, staubigen Raum gelangt bist, merkst du, dass es kein Entkommen gibt. Lies weiter bei [111](#)

## 084

Gratuliere!!! Du bist zu dem Ende. Du hast gewonnen. Du hast es mit Erfolgreich geschafft, das Abenteuer zu beenden.

## 085

Während du die Treppe hinaufsteigst, siehst du Jean, den Dealer von der Schule. Er fragt dich, ob du ein bisschen Cannabis rauchen willst oder Kokain nehmen willst.

Wenn du kiffen willst, lies weiter bei [141](#)

Wenn du Kokain nehmen willst, lies weiter bei [099](#)

Du willst lieber nichts nehmen und willst dich erholen, lies weiter bei [113](#)

## 086

Du gehst im Dunkeln weiter und benutzt deine Hände, um dich zu orientieren. Deine Hände berühren die kalten Wände des Ganges. Plötzlich spürst du etwas unter deinem Fuss. Du hast nicht einmal Zeit zu reagieren, als du ein aggressives Miauen hörst. In diesem Moment wird dir klar, dass du gerade den Schwanz einer Katze zertreten hast. Die verletzte Katze springt auf dich und kratzt dich. Die Krallen in deinem Gesicht lassen dich vor Schmerz aufschreien. Ohne aufzupassen, hast du dich nicht an die Anweisung gehalten. Die Erde um dich herum beginnt zu beben und du hörst ein schreckliches Heulen! Du hast gerade den Pharaos geweckt. Wütend befiehlt der Pharaos seinen Mumien, dich zu mumifizieren! Du kannst nicht mehr atmen und wirst ohnmächtig. Lies bei [041](#)

## 087

Du befindest dich in Frankreich, genauer gesagt im Jahr 1798. Um dich herum gibt es viele Leute, die schreien und abgefaultes Gemüse werfen. Du bekommst eine Tomate in dein Auge. Du siehst wieder um dich herum und bemerkst, dass eine Guillotine über dich steht, dein Kopf steckt im Holz fest. Die Leute schreien noch und du hast Schwierigkeiten, dich zu konzentrieren. Ein Henker schaut dir mit einem Lächeln an und hält in den Händen eine Schnur. Du findest drei Lösungen, um dich zu befreien:

- 1) Du bittest den Henker, dich gehen zu lassen, und lies weiter bei [020](#)
- 2) Du schliesst die Augen, beginnst zu beten und lies bei [101](#) weiter.
- 3) Du wartest, bis es passiert und lies bei [130](#) weiter.

## 088

Der Diener fühlt sich unwohl, weil die Königin dabei ist. Er geht nach einer kurzen Diskussion schnell weg und lässt ein Papier auf den Boden fallen.

a) Du nimmst das Stück Papier auf und liest es jetzt. Lies weiter bei [130](#)

b) Du nimmst das Stück Papier auf und liest ihn später. Dann lies weiter bei [075](#)

## 089

Dank dessen gelingt es dir, wieder einzuschlafen. Lies weiter bei [061](#)

## 090

Du beschliesst, das Innere des Sportzentrums zu erkunden. Kaum hast du das Gebäude betreten, wirst du von einem interaktiven Hologramm begrüsst. „Willkommen im Sportzentrum der Zukunft. Wie kann ich Ihnen helfen?“

Wenn du ihn ignorieren und deinen Weg fortsetzen willst, lies weiter bei [104](#)

Wenn du ihn fragst, wo die Gutenberg-Sekundarschule ist, dann lies weiter bei [118](#)

## 091

Im Café erklärt dir Albert, dass du dein „Du“ aus der Zukunft wiederfinden sollst, und schlägt dir zwei Möglichkeiten vor

Um zum Sportzentrum zu gehen, in dem er als Kind trainiert hat, lies weiter bei [076](#)

Wenn du zur Sackgasse der fliegenden Vögel 91 gehen willst, lies bei [105](#) weiter

## 092

Du liest das Fotoalbum weiter. Drinnen befinden sich viele Fotos von dir in jedem Moment deines Lebens. Es macht dich traurig, all diese fröhlichen Erinnerungen an dein Leben zu sehen, und es gibt dir keinen Hinweis darauf, wie du dein zukünftiges Ich finden kannst. Lies weiter bei [078](#)

## 093

Als du die Milchstrasse siehst, die sich hinter dir entfernt und einen tiefen schwarzen Platz macht, siehst du nichts in der Umgebung, alles ist dunkel. Plötzlich siehst du vor dir einen hellen Lichtschein.

Es ist ein riesiger Kreis aus roten Farben. Je näher du kommst, desto mehr erkennst du, wie riesig er ist. Es ist ein riesiges schwarzes Loch!

Du verlierst die Kontrolle über das Schiff und wirst in das schwarze Loch gezogen. Lies bei [094](#)

## 094

Du wirst hin und her geworfen und geschüttelt, es stösst dir den Kopf und du verlierst schliesslich das Bewusstsein. Danach wachst du wieder auf, aber du hast keine Ahnung, wie viel Zeit vergangen ist oder wo du bist.

Jetzt hast du drei Möglichkeiten: Wenn du dich entscheidest, dem starken weissen Licht zu deiner Rechten zu folgen, lies weiter bei [025](#)

Wenn du dem kleinen bläulichen Licht vor dir folgen willst, lies weiter bei [010](#)

Wenn du dich schliesslich entscheidest, dem sanftesten Licht zu folgen, dann lies weiter bei [011](#)

## 095

Du bist sehr lange gegangen, aber leider überwältigen dich die Kälte und die Müdigkeit, und du verlierst das Bewusstsein. Als du erwachst, verspürst du ein seltsames Gefühl von Déjà-vu.

Lies weiter bei [009](#)

## 096

Du willst gegen den Bären gewinnen, weil du sehr hungrig bist und dir sehr kalt ist. Du willst ihn töten, damit du ihn essen und sein Fell benutzen kannst, um dir eine Decke für Wärme zu machen. Aber während deines Kampfes kratzt dich der Bär, aber du schaffst es schliesslich, ihn mit enormen Anstrengungen zu töten. Lies weiter bei [152](#)

## 097

Du entscheidest dich, dich hinter der Tür zu verstecken und zu warten, bis die Zeit vergeht, um zu versuchen, rauszukommen. Lies weiter bei [005](#)

## 098

Du landest vor einem Spukhaus, ein Zug wartet auf dich und du steigst in den ersten Waggon. Die Tür schliesst sich hinter dir und du bist allein. Ein leichter Rosenduft steigt dir in die Nase. Du nimmst alles um dich herum wahr. Die roten Samtsitze auf der linken Seite, jeder Sitz hat ein kleines weisses Kissen. Zu deiner Rechten siehst du eine Minibar aus Marmor. Darin werden alle Arten von Getränken abgestellt: Wein, Alkohol und Softdrinks. Wenn du nach unten blickst, siehst du den goldenen Flur, auf dem du gehst. Plötzlich schaltet sich der Lautsprecher ein. "Du musst den nächsten Waggon nehmen, um deine Mission zu erfüllen". Lies weiter bei [112](#)

## 099

Es war das erste Mal, dass du Kokain probierst und leider hast du nicht gut reagiert. Du musst ins Spital, weil du eine Überdosis gemacht hast. Leider hast du es nicht überlebt. RIP. Lies bei [001](#)

## 100

Du beschliesst, dir die Krone zurückzuholen, denn ohne sie kommst du hier nicht raus. Aber da ist eine Mauer, die den Zugang zur Krone versperrt. Du legst deine Hand auf die Wand und drückst unbeabsichtigt einen Knopf. Auf der Wand erscheint ein leuchtendes Quadrat. In diesem Quadrat erscheint ein Rätsel. "Finde Ägypten":

Wenn du die erste Antwort wählst, lies weiter bei [128](#)

Wenn du die zweite Antwort wählst, dann lies weiter bei [142](#)

## 101

Wenn du die Augen schliesst, erinnerst du dich an deine letzten beiden Tage in Versailles und reist zurück zum grossen Bankett von Marie Antoinette.

Es gibt ein Fest im Schloss von Versailles. Es gibt sehr viele Menschen, die reden und lachen, es gibt viele Lichter und Farben. Es ist eines der schönsten Feste, die du je in deinem Leben gesehen hast. Nach all den Emotionen, die du kurz vor deiner Ankunft hier erlebt hast, gehst du zu all den Patisseries von Marie Antoinette, die sich auf dem Bankett befinden. Es gibt sie überall und für jeden Geschmack. Du hast grossen Hunger, aber du zögerst zwischen...

- a) einem Schokoladenblitz, dann lies weiter bei [115](#)
- b) einem Baba-au-Rhum, lies weiter bei [129](#)
- c) Macarons, lies weiter bei [143](#)

## 102

Du sprichst mit ihm und er verabredet sich mit dir um 00:00 Uhr in den Gärten. Du bist neugierig. Du gehst um Mitternacht in den Garten, lies weiter bei [144](#)

## 103

Wenn du durch die Gärten spazierst, hörst du seltsame Geräusche und näherst dich so leise wie möglich. Es sind bewaffnete Männer.

Du entscheidest dich,

- a) dich als einer von ihnen auszugeben, lies weiter bei [034](#)
- b) Du rennst so leise wie möglich zum Schloss zurück und alarmierst die Schlosswachen und fährst fort. Lies weiter bei [033](#)

## 104

Du suchst nach jemandem, der dir Auskunft geben kann. Du siehst einen Trainer, der einer Gruppe von Sportlern Anweisungen gibt.

Wenn du ihn fragst, wo die Sekundarschule ist, lies weiter bei [118](#)

Wenn du sie beobachtest und in das in das Sportzentrum zurückgehst, dann lies bei [090](#)

## 105

Du kommst vor dem Haus an. Es ist weiss wie alle anderen Gebäude in der Stadt, aber seine Form, obwohl besonders, vermittelt dir ein vertrautes Gefühl. Du klingelst an der Tür, niemand antwortet dir, aber du siehst Spiegel an der Wand, die Fenster sein könnten. Sie befinden sich in erreichbarer Höhe. Als du dich näherst, siehst du, dass die Garagentür offen ist.

Wenn du versuchst, durch das Fenster hineinzukommen, lies weiter bei [119](#)

Wenn du zur Garage gehst und versuchst, durch diesen Ort hineinzukommen, lies bei [133](#)

## 106

Du betrittst den ersten Spiegel. Das Gefühl, dass du beim Durchschreiten des Spiegels empfindest, ist angenehm. Es ist wie ein warmes Gefühl, das durch deinen Körper fließt. Du kommst in einen farbenfrohen, weissen Raum. Anmutige Vögel fliegen in einem imaginären Himmel und Wassertropfen, die wie Kristalle aussehen, hängen in der Luft.

Plötzlich taucht ein Mann vor dir auf. Wenn du ihn siehst, verstehst du, dass dein Ziel erreicht ist. Du erkennst dich selbst. Du bist älter geworden, scheinst aber viel gesünder zu sein. Dein zukünftiges Ich reicht dir die Hand, du nimmst sie und folgst ihm. Lies weiter bei [134](#)

## 107

Jetzt bist du in die Milchstrasse. Du fährst im Zickzack zwischen Planeten und Sternen, immer tiefer in die Milchstrasse hinein. Aber du merkst, dass du nicht genau weisst, wohin du gehst. Du hast dich verirrt! Du musst nun zurückgehen. Lies weiter bei [037](#)

## 108

Es sind zwei Tage vergangen, seit du gegangen bist, und deine Familie fängt an, dir zu fehlen. Als du den Kopf drehst, siehst du den weissen Planeten im Bullauge. Er erscheint dir ein wenig kleiner als die Erde, aber er ist sehr schön. Du fragst dich, warum er weiss ist. Morgen wirst du deine Antwort erhalten, bis dahin schliessen sich deine Augen vor Müdigkeit. Du entscheidest dich, schlafen zu gehen. Du träumst davon, endlich Menschen in diesem so weiten Universum zu finden.

Lies weiter bei [012](#)

## 109

Du gehst weiter, ohne zu wissen, wo du dich befindest. Es wird sehr kalt, da der Boden mit Schnee bedeckt ist. Du bist schon lange unterwegs, als du kleine Lichtpunkte siehst, die herumfliegen. Du nährst dich und stellst fest, dass es Glühwürmchen sind. Als du noch näherkommst, erkennst du die Umrisse einer Höhle. Du betrittst sie, um dich vor der Kälte zu schützen. Du entscheidest dich, dich etwas auszuruhen. Du legst dich auf den kalten Boden und schläfst schliesslich ein.

Lies weiter bei [137](#)

## 110

Du gehst jetzt in Richtung des Geruchs. Du gehst ein paar hundert Meter vorwärts und siehst zwölf Bäume mit Früchten. Alle diese Bäume sind sehr gut für Gesundheit und Ernährung. Der erste Baum hat Äpfel, der zweite hat Birnen, der dritte hat Orangen, der vierte hat Drachenfrüchte, der fünfte hat Passionsfrüchte, der sechste hat Mirabellen, der siebte hat Aprikosen, der achte hat Sternfrüchte, der neunte Granatäpfel und der letzte Baum hat Guave. Du isst ein bisschen von allem und dann siehst du ein Licht. Du folgst dem Licht. Lies weiter bei [027](#)

## 111

Du spürst, wie etwas deine Schulter berührt. Du drehst dich um und siehst das goldene Skelett. Seine Augen leuchten und alles wird weiss. Lies weiter bei [001](#)

## 112

Du gehst nun in den zweiten Waggon. Die Tür schliesst sich hinter dir und lässt dich wieder allein. Zu deiner Überraschung liegt derselbe Rosenduft in der Luft. Du schaust dich aufmerksam um und bemerkst, dass dieser Waggon genauso aussieht wie der erste. Die roten Samtsitze auf der linken Seite mit ihren weichen Kissen und kleinen weissen Kopfkissen sind auf die gleiche Weise angeordnet.

Die Minibar aus weissem Marmor auf der rechten Seite schimmert genauso, mit denselben sorgfältig aufgereihten Getränken und denselben gebrauchsfertigen Kristallgläsern. Nur die Blütenblätter scheinen sich vom Waggon davor zu unterscheiden.

Du versuchst, die Situation zu verstehen, als die Stimme aus dem Lautsprecher erneut ertönt: "Du hast jetzt eine Minute Zeit, um folgende Frage zu beantworten: Sind diese Waggon identisch? Wenn du die richtige Antwort findest, kannst du zurückgehen, wo du hergekommen bist, aber wenn du dich irrst, pass auf dich auf.

Wenn sie die gleichen sind, dann lies weiter bei [126](#)

Wenn sie anders sind, lies weiter bei [154](#)

## 113

Du bist oben im Haus und siehst zwei Türen. Eine ist grün und sieht hässlich aus und die andere sieht wie der Eingang eines Kinderzimmers aus: Es gibt viele Stickers von Prinzessin darauf.

Du willst die hässliche Tür öffnen, lies weiter bei [009](#)

Du willst die Kinderzimmertür öffnen, dann lies weiter bei [127](#)

## 114

Herzlich willkommen! Du hast eine zweite Chance bekommen!

Dieses Mal achte mehr auf die Entscheidungen, die du triffst. Lies weiter bei [016](#)

## 115

Du isst den letzten Schokoladenblitz, er ist sehr lecker! Aber leider wusstest du nicht, dass es die Lieblingspatisserie der Königin ist und sie ist sehr verärgert. Genau das wollte sie zur gleichen Zeit essen. Du entschuldigst dich zwar, versuchst die richtigen Worte zu finden oder versprichst ihr sogar, einen anderen Schokoladenblitz zu finden, aber sie ist so frustriert, dass sie dich aus dem Schloss wirft.

Du kannst zwischen folgenden Möglichkeiten wählen:

Wenn du so schnell wie möglich weggehen willst, um keinen Ärger mit der Königin und ihren Soldaten zu bekommen, dann lies weiter bei [116](#)

Wenn du beim Bankett ein anderes Gebäck essen willst, dann lies weiter bei [101](#)

## 116

Du bist nun Teil des französischen Volkes und findest dich in einer Strasse in Paris wieder. Die Strasse, in der du dich befindest, ist schmutzig, überall sind Ratten und Schmutz. Der Geruch erkrankt dich und die Menschen sind laut und gewalttätig. Du hörst, wie sich zwei Personen unterhalten. Du hast die Wahl zwischen:

- a) Der Diskussion zuhören. Lies weiter bei [131](#)
- b) Deinen Weg weitergehen, dann lies weiter bei [006](#)

## 117

Du verlierst dich ein wenig im riesigen Schloss von Versailles und findest schliesslich ein Glas Wasser. Du gehst direkt wieder schlafen und lies weiter bei [061](#)

## 118

Er gibt dir eine Adresse: «Sackgasse der fliegenden Vögel 91» und zeigt dir den Weg. Du gehst zu Fuss in die Richtung des Bahnhofs. Lies weiter bei [146](#)

## 119

Du entscheidest dich, durch das Fenster zu gehen. Aber als du dich näherst, bemerkst du, dass es trotz seines spiegelnden Aussehens anders ist. Ein kleiner Kasten, der an der Wand befestigt ist, erregt deine Aufmerksamkeit. Wozu könnte er dienen? Du betrachtest ihn aufmerksam und näherst dich unbewusst mit deinem Finger. Plötzlich erscheint ein grünes Licht und die Tür öffnet sich.

Wie könntest du eintreten, obwohl du nicht einmal der Besitzer des Hauses bist? Du findest das seltsam, aber deine Bedenken verschwinden, als du das faszinierende Schauspiel vor dir siehst. Hunderte von Pflanzen, die meisten schwebend, scheinen in der Luft zu ruhen und ein beeindruckender Baum füllt den Raum. Du gehst vorsichtig weiter, darauf bedacht, nichts zu beschädigen. Du entdeckst Hunderte von botanischen Büchern, die in einem Regal stehen, und als du weitergehst, findest du eine Tür, die dich weiter ins Haus führen könnte. Wieder ein Kasten. Wie zuvor näherst du dich und berührst ihn mit deinem Finger. Es funktioniert und öffnet den nächsten Raum. Lies weiter bei [147](#)

## 120

Du betrittst den zweiten Spiegel, das Gefühl ist seltsam. Du findest dich wieder in der Dunkelheit, ohne etwas sehen zu können. Diese Stimmung ist seltsam und du bist dir sicher, dass du nicht die richtige Wahl getroffen hast. Du sagst dir, dass alles vorbei ist und dass du versagt hast.

Eine Stimme erhört und sagt dir:

"Ich aus der Vergangenheit dachte, du würdest es schaffen, das Richtige zu tun. Ich muss zugeben, dass ich ein wenig enttäuscht bin. Aber ich habe selbst im Leben versagt und ich beschliesse, dir eine neue Chance zu geben, damit du es schaffst."

Vor dir taucht ein neuer Spiegel auf: «Geh hinein und du kannst es wieder versuchen».

Lies weiter bei [105](#)

## 121

Du hast gerade deine Landung auf den Planeten abgeschlossen, aber leider hast du nicht genug Treibstoff, um zurückzukehren. Du musst unbedingt eine Lösung finden! Beim Landen bemerkst du hinter den Hügeln vor dir eine Art Häuser. Die Häuser sehen aus wie Pilze! Hast du endlich Menschen gefunden? Du hast ein breites Lächeln im Gesicht. Du schaust nach draussen: In der Ferne gibt es kleine Berge, links von dir einen Fluss und der Boden ist mit violetten Pflanzen bedeckt, die du noch nie gesehen hast. Schritte sind zu hören. Es klopft an der Tür. Langsam öffnest du sie. Du erschrickst, als du bemerkst, dass Ausserirdische direkt vor dir stehen. Sie sind violett, haben drei Augen und sechs Finger an jeder Hand. Einer von ihnen streckt den Arm aus und befestigt etwas an deinem linken Ohr. Vor Angst wagst du es nicht, dich zu bewegen. Dann spricht eine metallische Stimme zu dir, es handelt sich also um einen Übersetzer! Die seltsamen Wesen laden dich ein, mit ihnen zu kommen...

Wenn du zustimmst, lies weiter bei [136](#)

Wenn du lieber im Raumschiff bleiben möchtest, lies weiter bei [066](#)

Du kannst auch einen Punkt ansteuern, der gerade auf deinem Bordsatteliten erschienen ist, lies weiter bei [038](#)

## 122

Die Tankanzeige sinkt immer weiter, du musst eine Lösung finden! Die Zeit vergeht und du weisst nicht, was du tun sollst. Du hast das Gefühl, dass es im Raumschiff immer kälter wird. Als du nach einer kurzen Nacht aufwachst, siehst du, dass der Bordcomputer zwei Dinge in der Nähe gefunden hat.

Wenn du dich entscheidest, zu einem Planeten zu fliegen, aber du nicht sicher bist, ob du ihn wieder verlassen kannst, lies weiter bei [121](#)

Wenn du dich entscheidest, nach dem schwebenden Objekt zu sehen, das nicht weit entfernt ist, lies weiter bei [079](#)

## 123

Du begibst dich also zum durch die Koordinaten angegebenen Ort und stehst plötzlich einer anderen Raumstation gegenüber. Du nährst dich weiter und stellst fest, dass sie von Menschen bewohnt ist! Endlich kannst du zur Party zurückkehren, von der du gekommen bist. Du betrittst das Raumschiff, und man führt dich zum hinteren Teil der Raumfähre. Vor dir befindet sich eine grosse Eisentür. Man erklärt dir, dass sich hinter dieser Tür das Portal befindet, das dich zurückbringt. Ohne zu zögern, öffnest du die Tür und gehst hindurch. Du wirst in einen Strudel blauer Farben gezogen und verlierst das Bewusstsein. Als du wieder zu Bewusstsein kommst, bist du zurück im Zimmer der Party. Lies weiter zu [084](#)

## 124

Du bist gerade nach einem langen Marsch zur Eiche gekommen. Es ist die grösste Eiche, die du je gesehen hast, sie beginnt auf dieser Seite des Planeten dunkel zu werden, also beschliesst du, ganz oben auf die Eiche zu klettern, um vielleicht etwas Interessantes zu beobachten. Einmal auf der Spitze der Eiche siehst du ein Licht weit weg von dir auf dem Berg. Du beschliesst, einige Eichel zu essen und du gehst zum Berg. Lies weiter bei [027](#)

## 125

Du findest dich in einem merkwürdig aussehenden Zimmer wieder. Alles ist staubig. Ein sehr unangenehmer, alter Geruch lässt dich kotzen. Du schaust dich um und siehst ein riesiges Porträt von Ludwig XVI. an der Wand hängen. Bevor du wieder zu dir kommst, öffnet ein französischer Soldat die Tür des Zimmers. Er gibt dir folgende Aufgabe: „Du musst mich besiegen, wenn du hoffen willst, in die Welt zurückzukehren, aus der du gekommen bist“. Der Soldat überlässt dir eine Waffe.

Wenn du einen Pfeil und Bogen aus Ökoholz wählst, dann lies weiter bei [139](#)

Wenn du ein Schwert aus verzinktem Stahl wählst, lies weiter bei [153](#)

## 126

Du triffst die Entscheidung, der geheimnisvollen Stimme, die zu dir spricht, mitzuteilen, dass die beiden Waggons identisch sind. Trotz deiner Zweifel an den Rosenblättern weisst du, dass der Geruch in beiden Waggons gleich war und nimmst daher an, dass die Rosenblätter bereits im letzten Waggon waren. Der Lautsprecher schaltet sich wieder ein. Gut gemacht. Du hast deine Aufgabe erfüllt und kannst zurückgehen, wo du hergekommen bist. Lies weiter bei [049](#)

## 127

Du bist ins Zimmer gegangen. Fast alles ist rosa. Es gibt Spielzeuge von einem kleinen Mädchen. Du bist sehr müde und betrunken und du willst dich ausruhen. Du liegst dich dann auf das Bett. Auf dem Nachttisch steht ein grünes Licht.

Wenn du die Lampe ausschalten willst, lies weiter bei [048](#)

Wenn du einschlafen willst, ohne die Lampe auszuschalten, lies weiter bei [155](#)

## 128

Du drückst die Taste 1. Das ist die richtige Antwort!

Die Wand senkt sich, das Wasser läuft ab und du hast Zugang zur Fackel und zur Krone.

Du ziehst die Streichhölzer aus deiner Tasche und zündest die Fackel an. Du gehst weiter in den dunklen Gang der Pyramide. Plötzlich findest du ein Schläger. Du beschliesst, ihr zu folgen. Nach ein paar Minuten, in denen du hinter dem Schläger herläufst, siehst du in der Ferne ein gelbes Licht. Du gehst näher heran und findest dich in einem hell erleuchteten Raum wieder. In der Mitte des Raumes siehst du einen riesigen Schatz. Der Schatz ist mit Goldmünzen gefüllt.

Unter den Goldmünzen findest du eine kleine Perle. Du nimmst die Krone und steckst die Perle in eines der Löcher. Plötzlich blendet dich ein weisses Licht für ein paar Sekunden. Ein Tisch mit

Wasser und allerlei Essen und ein beleuchteter Gang hinter dem Tisch erscheinen. Nachdem du gegessen hast, gehst du in den Gang hinter dem Tisch. Am Ende des Ganges findest du dich im ursprünglichen Raum mit der Aufgabe wieder.

Wie geht es weiter?

Du hast alle drei Steine gefunden. Die Krone ist gefüllt, lies weiter bei [059](#)

Du hast die Perle gefunden, dir fehlen noch die anderen beiden Steine, lies weiter bei [044](#)

## 129

Du isst einen Baba-au-Rum, das ist so gut. Du hast in deinem ganzen Leben noch nie ein so gutes Dessert gegessen, dass du nicht aufhören kannst, alle zu essen, die noch auf dem Bankett übrig sind. Aber du hast nicht an den Rum gedacht, der in diesen Patisseries enthalten ist. In den Baba-au-Rhum war so viel Alkohol, dass du auf der Stelle einschläfst und beschliesst, schlafen zu gehen. Lies weiter bei [047](#)

## 130

Du liest das Wort, das von den Revolutionären geschrieben wurde. Darin steht, dass sie sich am selben Abend um Mitternacht in den Gärten treffen.

Zum Glück hat die Königin nichts bemerkt und du versteckst den Zettel in deine Hosentasche. Du beschliesst, aus Neugierde in die Gärten zu gehen. Lies weiter bei [144](#)

## 131

Du verstehst, dass die Leute von der Revolution sprechen und dass sie in Versailles einmarschieren wollen. Sie sagen, dass es wegen des wenigen Nahrungsmittels, das die Bauern auf den Feldern hatten, und vor allem wegen finanzieller Probleme ist.

a) Entweder gehst du näher heran, um noch mehr zu erfahren. Lies weiter bei [145](#)

b) Oder du achtest nicht darauf und gehst weg. Lies weiter bei [006](#)

## 132

Du steigst wieder in das Auto ein.

-Da bist du wieder! Wohin möchtest du gehen?

Wenn du der Stimme die Adresse angibst, dann lies weiter bei [105](#)

Wenn du lieber ins Stadtzentrum fährst, lies weiter bei [146](#)

## 133

Du entscheidest dich, zur Garage zu gehen, und bemerkst ein Auto, das denjenigen ähnelt, die du überall in der Stadt gesehen hast. Du betrittst den Raum und siehst eine kleine Tür an der rechten Seite der Garage. Du nährst dich ihr. Die Tür erscheint dir sehr klein zu sein. In Brusthöhe auf der rechten Seite befindet sich ein kleiner grauer Kasten. Du berührst ihn mit der Fingerspitze, er wird grün und die Tür wird grösser und öffnet sich. Drinnen befindet sich ein heller Raum. Plötzlich lässt dich eine Stimme zusammenzucken: „Willkommen zu Hause! Es ist 14:05 Uhr. Zögern Sie nicht, mir Fragen zu stellen, wenn Sie welche haben!“ Das Design des Raumes ist schlicht und modern, mit durchsichtigen Glaswänden, die natürliches Licht hereinlassen. Ein in der Wand integriertes Touch-

Bedienfeld ermöglicht es, Sicherheit, Beleuchtung und andere Aspekte des Hauses einfach zu steuern. Eingebaute Schränke verbergen die Aufbewahrungsmöglichkeiten, während ein intelligenter Spiegel nützliche Informationen anzeigt. Vor dir befindet sich eine Tür. Du entscheidest dich, sie zu öffnen. Lies weiter bei [147](#)

## 134

Der Mann bietet dir ein Glas Wasser an und lässt dich auf seinem Sofa Platz nehmen. Er setzt sich in einen grossen gelben Sessel daneben. Er sagt dir, dass du deine Mission erfolgreich abgeschlossen hast und aus der Zukunft herauskommen kannst, vorausgesetzt, du erinnerst dich an die Fehler, die du in der Vergangenheit gemacht hast, und machst sie nicht ein zweites Mal. Bravo du kannst dich auf den Weg zum Zeitfahrstuhl machen. Lies weiter bei [148](#)

## 135

Du kommst in ein Loch. Dieses Loch ist mit Kristallen gefüllt, die Licht und Edelsteine reflektieren. Du fliegst noch eine Weile durch dieses leuchtende Loch und kommst in einen dunklen Tunnel. Du weisst nicht, wohin dich dieser Tunnel führt. Du denkst, er bringt dich zum Ende des Rennens und du gewinnst. Aber du siehst auch ein Portal. Sie bringt dich an einen unbekannten Ort wie den Tunnel.

Wenn du in dem Portal gehen willst, dann lies weiter bei [056](#)

Aber wenn du in den dunklen Tunnel fliegen möchtest, dann lies weiter bei [052](#)

## 136

Du beschliesst also, ihnen zu folgen. Sie bringen dich in die Art von Transporten, Züge, die mit der Schwerkraft arbeiten. Ein riesiges Schiff holt deine kleine Rakete ab und fährt hinter den Schwerkraftzug. Du siehst, dass du immer näher an das grosse Haus kommst, dass du gesehen hast, als du gelandet bist. Der Boden ist immer violett. Du gehst über einen grossen Hügel und dann durch einen Tunnel voller weiterer kleiner Tunnels und kommst zu einem sehr grossen Platz voller Schiffe. Es gibt sie in allen Farben aller Grössen und Formen. Deine Rakete wird mit einem grossen Raumschiff transportiert. Er sagt, dass sie kaputt ist und er sie nicht reparieren kann. Aber zur gleichen Zeit sieht man ein kleines blau-grünes Schiff mit riesigen Reaktoren. Du fragst den Ausserirdischen, wer für dich der Anführer sein soll, wie du dieses Schiff bekommen kannst. Er fragt dich, warum du dieses Schiff willst. Du sagst ihm, dass du es brauchst, um nach Hause zu kommen. Er sagt dir, dass es nur einen einzigen Weg gibt, um dieses Schiff zu bekommen: Es durch ein Rennen gewinnen. Er hört auf zu reden und wendet sich zu einem anderen Ausserirdischen. Er spricht ein paar Minuten mit ihm und sagt dir danach, dass es auch möglich ist, nach Hause zu gehen und an einem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen.

Wenn du dieses Schiff haben willst, lies weiter bei 39, aber wenn du das Experiment probieren willst, dann lies weiter bei [149](#)

## 137

Du wachst nach einer langen Nacht Schlaf auf. Es ist immer noch kalt, aber weniger als am Vortag. Sonnenstrahlen dringen durch die Öffnung der Höhle ein. Trotz deiner von der Kälte steifen Glieder stehst du auf und gehst zum Licht. Lies weiter bei [012](#)

## 138

Du rutschst immer noch aus, du weisst nicht, was du tun sollst. Du versuchst zu stoppen, aber es ist unmöglich, du rutschst aus und siehst, dass du in einen Wald kommst. Lies weiter bei [040](#)

## 139

Der Soldat nimmt dich beiseite und erklärt dir, dass ihr gegeneinander kämpfen müsst, wobei er mit einem Schwert bewaffnet ist. Der Kampf beginnt. Der Soldat stürmt los, aber du bist bereit. Du schiesst einen Pfeil ab, der ihn zwingt, seinen Schild zu heben.

Du gehst zurück, hältst Abstand und schiesst einen zweiten Pfeil ab, der sein Bein trifft. Er wird langsamer. Du nutzt die Lücke, stellst deinen Bogen ein und schiesst einen letzten Pfeil ab, der seine Schulter trifft und ihn entwaffnet.

Der Soldat fällt besiegt auf die Knie. Lies weiter bei [042](#)

## 140

Du hast es geschafft, bravo. Lies weiter bei [149](#)

## 141

Du öffnest deine Augen und findest dich inmitten der Wüste wieder. Um dich herum gibt es viele kleine Pyramiden, aber es gibt eine sehr grosse, die direkt neben dir steht. Sie ist golden und leuchtet, also beschliesst du, dich ihr zu nähern.

Nun musst du auswählen: Wenn du nicht hineingehen möchtest, lies weiter bei [002](#)

Wenn du hineingehen möchtest, lies weiter bei [016](#)

## 142

Du drückst auf den zweiten Knopf.

Das ist die falsche Antwort: Die Wand kommt nicht herunter. Du kannst drei Stunden lang keine zweite Wahl treffen. Du wartest, bis diese drei Stunden im Dunkeln vergehen, obwohl es sehr heiss ist und du langsam Hunger bekommst. Nachdem drei Stunden vergangen sind, kannst du erneut eine Wahl treffen. Du entscheidest dich dafür, die erste Wahl zu drücken. Lies weiter bei [128](#)

## 143

Du isst leckere Macarons und fragst die Königin nach dem Rezept. Erfreut schlägt sie dir vor, einen Spaziergang durch die Gärten von Versailles zu machen, um dir das Rezept genauer zu erklären.

- a) Du nimmst den Spaziergang an und lies bei [046](#)
- b) Du liebst die Macarons zu sehr und beschliesst, weiter zu essen. Lies weiter bei [032](#)

## 144

Du befindest dich in einem Team von Revolutionären wieder, die dir den Auftrag geben, am nächsten Tag um 00:00 Uhr die Tore des Schlosses von Versailles zu öffnen.

- a) Du nimmst deinen Auftrag an und öffnest die Türen am nächsten Tag um 00:00 Uhr. Lies bei [034](#)
- b) Du tust so, als würdest du den Auftrag annehmen, entscheidest dich aber, die Türen nicht zu öffnen und die Wachen des Schlosses von Versailles zu informieren. Lies weiter bei [033](#)

## 145

Du unterhältst dich mit ihnen und sie motivieren dich, mit ihnen zu kommen, und du stimmst zu. Ihr Plan ist es, um Mitternacht in Versailles einzumarschieren und dort die Revolution zu starten! Lies weiter bei [034](#)

## 146

Du kommst am Bahnhof an und siehst Magnetzüge, die über den Gleisen fliegen:

Du hast die Wahl zwischen zwei verschiedenen Zügen, um deine Reise fortzusetzen. Der grüne Zug ist ein magnetischer Zug mit innovativer Technologie. er dauert länger, fährt aber weiter. Während der rote Zug ein alter Zug ist, wie du ihn kennst:

Wenn du den roten Zug nimmst, dessen Fahrt 20 Minuten dauert, lies weiter bei [007](#)

Wenn du den grünen Zug nimmst, dessen Fahrt 40 Minuten dauert, dann lies weiter bei [049](#)

## 147

Du kommst in einem alten Bibliotheksgebäude, das mit Pflanzen überwuchert ist. Die Tür ist schwer und knarrt, als du sie öffnest. Im Inneren riecht es nach alten Büchern und Kräutern. Ein älterer Bibliothekar begrüsst dich: „Suchst du Wissen oder Antworten?“ fragt er.

Wenn du Wissen über die Zukunft suchst, lies weiter bei [008](#)

Wenn du Antworten über dich selbst suchst, dann lies weiter bei [022](#)

## 148

Der Mann führt dich in einen weiteren versteckten Raum im Keller. Du siehst einen Zeitfahrstuhl vor dir. Er sagt dir, dass du dich gut festhalten sollst, und drückt auf einen roten Knopf.

Lies weiter bei [009](#)

## 149

Du hast dich entschieden, die Erfahrung zu machen. Vor der Reise gibt dir ein Ausserirdischer etwas, das wie ein Apfel aussieht, und du isst es. Ein paar Minuten später schläfst du ein. Sie haben dich reingelegt!

Du wachst mit starken Kopfschmerzen auf. Du siehst dich um, du bist in einem stinkenden Raum, der komplett verschlossen ist. Vor dir befindet sich ein violettes Portal. Seine Aura hypnotisiert dich. Langsam näherst du dich ihm. Du streckst deine Hand aus und berührst es. Plötzlich wirst du in ihn hineingezogen.

An welchen Ort dich das Portal gebracht hat, erfährst du hier. Lies weiter bei [012](#)

## 150

Du hast dich entschieden, deine Erkundung fortzusetzen. Während der dreistündigen Wanderung kommst du an orangefarbenen Bäumen, Vögeln mit vier Flügeln und vielen anderen Dingen vorbei, die du noch nie zuvor gesehen hast. Als du vor dem blauen Gebäude ankommst, wird es dir zu heiss. Um an einen schattigen Ort zu gelangen, gehst du in das Gebäude hinein. Es dauert ein paar Minuten, bis sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben. Deine Neugierde führt dich in den nächsten Raum. Vor dir befindet sich ein violettes Portal. Seine Aura hypnotisiert dich.

Langsam näherst du dich ihm. Du streckst deine Hand aus und berührst es. Plötzlich wirst du in ihn hineingezogen. An welchen Ort dich das Portal gebracht hat, erfährst du hier. Lies weiter bei [012](#)

## 151

Du bist im totalen Dunkeln, du kannst nichts erkennen. Du gehst der Wand entlang. Plötzlich siehst du in der Ferne Licht. Du rennst darauf zu und kommst in einen Kontrollraum. Er ist in einem schlechten Zustand... Einige Knöpfe sind kaputt und es ist unmöglich, ihn zu benutzen. Aber ein Bildschirm funktioniert noch! Du näherst dich und entdeckst eine Reihe von Zahlen. Es sind Koordinaten!

Du entscheidest dich, zu deinem eigenen Shuttle zurückzukehren und diesen Koordinaten zu folgen. Lies weiter bei [123](#)

## 152

Du bist sauer, aber wenigstens hast du ihn getötet und hast sein Fell geschnitten, um dir eine Decke zu machen, die dich vor der Kälte schützt. Endlich ist dir warm, du beschliesst, ein wenig vom Eisbären zu essen. Du fühlst dich viel besser. Du stehst immer noch unter dem Adrenalin, nachdem du mit dem Bären gekämpft hast. Lies bei [013](#)

## 153

Der Soldat nimmt dich beiseite und erklärt dir, dass ihr gegeneinander kämpfen müsst, beide mit einem Schwert bewaffnet. Der Kampf beginnt.

Plötzlich zerbricht der Soldat dein Schwert mit einem kräftigen Schlag in zwei Teile. Panik steigt auf, aber du lässt dich nicht unterkriegen. Du kannst seinem nächsten Angriff nur knapp ausweichen.

Du hast nun zwei Möglichkeiten, um aus der Situation herauszukommen.

Wenn du ihn mit blossen Händen bekämpfen willst, lies weiter bei [014](#)

Wenn du versuchen willst, den Soldaten zur Vernunft zu bringen, lies weiter bei [028](#)

## 154

Du beschliesst, der mysteriösen Stimme zu sagen, dass die Waggons unterschiedlich sind. Die Rosenblätter, die du im zweiten Waggon gesehen hast, kommen dir sehr merkwürdig vor. Die Stimme antwortet dir: "Du hast verloren und bist gestorben und du musst zum Anfang zurück".

Lies weiter bei [001](#)

## 155

Du schläfst bis zum nächsten Morgen, aber wenn du aufstehst, fühlst du dich nicht sehr gut. Das Bett war zu klein. Dein Rücken tut weh und du hast Kopfschmerzen vom Alkohol: Der Kater schmerzt. Du gehst nach Hause, es ist das Ende dieser Geschichte. Lies weiter bei [001](#)

## 156

Das war unnötig, man musste besser nachdenken. Du stirbst unter der Guillotine... Lies bei [001](#)

## 157

Du hast gewonnen. Du bist in der Welt erschienen, in der du warst. Lies weiter bei [114](#)