

<b>Einlei-</b>	<b>8b</b>	<b>16b</b>	<b>25a</b>	<b>34</b>	<b>44a</b>	<b>54b</b>	<b>64</b>	<b>73b</b>
<b>tung</b>	<b>8c</b>	<b>16c</b>	<b>25b</b>	<b>34a</b>	<b>44b</b>	<b>54c</b>	<b>64a</b>	<b>73c</b>
<b>1</b>	<b>8d</b>	<b>17</b>	<b>25c</b>	<b>34b</b>	<b>45</b>	<b>54d</b>	<b>64b</b>	<b>74</b>
<b>1a</b>	<b>9</b>	<b>17a</b>	<b>26</b>	<b>34c</b>	<b>45a</b>	<b>55</b>	<b>64c</b>	<b>74a</b>
<b>1b</b>	<b>9a</b>	<b>17b</b>	<b>26a</b>	<b>35</b>	<b>45b</b>	<b>55a</b>	<b>65</b>	<b>74b</b>
<b>1c</b>	<b>9b</b>	<b>17c</b>	<b>26b</b>	<b>35a</b>	<b>45c</b>	<b>55b</b>	<b>65a</b>	<b>74c</b>
<b>1d</b>	<b>9c</b>	<b>18</b>	<b>27</b>	<b>36</b>	<b>46</b>	<b>55c</b>	<b>65b</b>	<b>75</b>
<b>2</b>	<b>10</b>	<b>18a</b>	<b>27a</b>	<b>36a</b>	<b>46a</b>	<b>56</b>	<b>65c</b>	<b>75a</b>
<b>2a</b>	<b>10a</b>	<b>18b</b>	<b>27b</b>	<b>36b</b>	<b>46b</b>	<b>56a</b>	<b>66</b>	<b>75b</b>
<b>2b</b>	<b>10b</b>	<b>18c</b>	<b>27c</b>	<b>36c</b>	<b>46c</b>	<b>56b</b>	<b>66a</b>	<b>76</b>
<b>2c</b>	<b>10c</b>	<b>19</b>	<b>27d</b>	<b>37</b>	<b>47</b>	<b>57</b>	<b>66b</b>	<b>76a</b>
<b>3</b>	<b>10d</b>	<b>19a</b>	<b>28</b>	<b>37a</b>	<b>47a</b>	<b>57a</b>	<b>66c</b>	<b>76b</b>
<b>3a</b>	<b>11</b>	<b>19b</b>	<b>28a</b>	<b>38</b>	<b>47b</b>	<b>57b</b>	<b>66d</b>	<b>76c</b>
<b>3b</b>	<b>11a</b>	<b>19c</b>	<b>28b</b>	<b>38a</b>	<b>47c</b>	<b>58</b>	<b>67</b>	<b>77</b>
<b>3c</b>	<b>11b</b>	<b>20</b>	<b>28c</b>	<b>38b</b>	<b>48</b>	<b>58a</b>	<b>67a</b>	<b>77a</b>
<b>4</b>	<b>11c</b>	<b>20a</b>	<b>29</b>	<b>38c</b>	<b>48a</b>	<b>58b</b>	<b>67b</b>	<b>78</b>
<b>4a</b>	<b>12</b>	<b>20b</b>	<b>29a</b>	<b>39</b>	<b>48b</b>	<b>59</b>	<b>67c</b>	<b>78a</b>
<b>4b</b>	<b>12a</b>	<b>21</b>	<b>29b</b>	<b>39a</b>	<b>49</b>	<b>59a</b>	<b>68</b>	<b>78b</b>
<b>4c</b>	<b>12b</b>	<b>21a</b>	<b>30</b>	<b>39b</b>	<b>49a</b>	<b>59b</b>	<b>68a</b>	<b>78c</b>
<b>5</b>	<b>13</b>	<b>21b</b>	<b>30a</b>	<b>39c</b>	<b>49b</b>	<b>59c</b>	<b>69</b>	<b>79</b>
<b>5a</b>	<b>13a</b>	<b>22</b>	<b>30b</b>	<b>40</b>	<b>50</b>	<b>60</b>	<b>69a</b>	<b>(Menü)</b>
<b>5b</b>	<b>13b</b>	<b>22a</b>	<b>31</b>	<b>40a</b>	<b>50a</b>	<b>60a</b>	<b>69b</b>	<b>79a</b>
<b>5c</b>	<b>13c</b>	<b>22b</b>	<b>31a</b>	<b>41</b>	<b>50b</b>	<b>60b</b>	<b>70</b>	<b>80</b>
<b>6</b>	<b>14</b>	<b>22c</b>	<b>31b</b>	<b>41a</b>	<b>51</b>	<b>60c</b>	<b>70a</b>	<b>Beson-</b>
<b>6a</b>	<b>14a</b>	<b>23</b>	<b>31c</b>	<b>41b</b>	<b>51a</b>	<b>61</b>	<b>70b</b>	<b>derhei-</b>
<b>6b</b>	<b>14b</b>	<b>23a</b>	<b>32</b>	<b>41c</b>	<b>52</b>	<b>61a</b>	<b>71</b>	<b>ten der</b>
<b>6c</b>	<b>14c</b>	<b>23b</b>	<b>32a</b>	<b>42</b>	<b>52a</b>	<b>61b</b>	<b>71a</b>	<b>Spezial-</b>
<b>7</b>	<b>15</b>	<b>23c</b>	<b>32b</b>	<b>42a</b>	<b>52b</b>	<b>62</b>	<b>71b</b>	<b>Edition</b>
<b>7a</b>	<b>15a</b>	<b>24</b>	<b>32c</b>	<b>42b</b>	<b>53</b>	<b>62a</b>	<b>72</b>	
<b>7b</b>	<b>15b</b>	<b>24a</b>	<b>33</b>	<b>42c</b>	<b>53a</b>	<b>62b</b>	<b>72a</b>	<b>Mehr</b>
<b>7c</b>	<b>15c</b>	<b>24b</b>	<b>33a</b>	<b>43</b>	<b>53b</b>	<b>63</b>	<b>72b</b>	<b>über</b>
<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24c</b>	<b>33b</b>	<b>43a</b>	<b>54</b>	<b>63a</b>	<b>73</b>	<b>dieses</b>
<b>8a</b>	<b>16a</b>	<b>25</b>	<b>33c</b>	<b>44</b>	<b>54a</b>	<b>63b</b>	<b>73a</b>	<b>Buch</b>

Finde das Ziel

Spielbuch

Michael Weikerstorfer

© 2012 – 2013

– *2018 Spezial-Edition* –

## Einleitung

Willkommen in meinem Spielbuch „Finde das Ziel“!

Wie der Titel schon sagt, ist dein einziger Auftrag, das Ziel zu finden. Das hört sich gar nicht so schwierig an, aber du wirst schon sehen. Möglicherweise gibt es auf dem Weg dorthin einige Ablenkungen...

Bevor es jetzt richtig losgeht, muss ich dir zuerst einmal die Spielregeln erklären. Also:

Am Ende von jedem Absatz hast du die Wahl zwischen mehreren anderen Absätzen. Suche dir dann einfach einen aus und lies bei dem Absatz weiter, der die dazugehörige Nummer trägt.

Zusätzlich gibt es auch Gegenstände und Münzen, die du während deiner Suche einsammeln kannst. Vermerke diese einfach auf einer Liste, die du immer griffbereit hast. Solltest du wichtige Informationen sammeln, kannst du sie selbstverständlich auch eintragen. Wenn dir der Text mitteilt, dass du versagt hast, dann musst du von vorne anfangen. In diesem Fall musst du außerdem alle gesammelten Münzen von deiner Liste streichen. Doch keine Sorge, alle anderen Gegenstände darfst du behalten.

Übrigens, du kannst jederzeit das Menü, welches sich auf Absatz **79** befindet, aufrufen. Aber vergiss nicht, dir dann den Absatz zu merken, bei dem du vorher warst. Probiere es gleich mal aus!

Hinten im Buch sind die **Besonderheiten der Spezial-Edition** zu finden. **Mehr über dieses Buch** findest du direkt danach.

Gut, falls es noch Fragen oder Probleme gibt, rufe einfach das Menü auf und wähle „Hilfe“.

Los geht's bei Absatz **1**.

## 1

Als erstes kannst du dir einen der vier Anfänge aussuchen, bei dem du starten willst. Nur einer führt zum Ziel, also überlege es dir gut.

Die vier Anfänge sind:

- Du bist in einem kleinen Raum mit Wänden aus Metall eingesperrt. Weiter bei **34**.
- Du bist zu Besuch im Haus deines Onkels. (**38**)
- Du befindest dich in einem brennenden Zug, der vom Himmel fällt. (**69**)
- Oder du hängst an einer einzelnen Wurzel, die aus einer Schluchtwand herausragt. (**18**)

## 1a

Hey! Habe ich dir gesagt, dass du die Absätze der Reihe nach lesen sollst?! Nein!!! Also zurück zu **1**.

## 1b

Sag mal, bist du wirklich so blöd? NICHT von vorne nach hinten lesen!!! Gehe zu Absatz **1**.

## 1c

So, jetzt reicht's mir aber!!! LIES BEI DEM ABSATZ WEITER, DEN DU DIR AUSGESUCHT HAST!!! WAAAAAH!!!

Weiter bei Absatz **1**!

## 1d

Ach, mach doch was du willst. Ist mir egal. Ich gebe auf.

## 2

Dir ist langweilig? Also gut, wie kann ich dich unterhalten?

- „Erzähl einen Witz!“ (16)
- „Stell mir eine Frage!“ (57)
- „Ich will ein Rätsel!“ (35)
- Zurück zum Menü (79)

### 2a

Nach kurzem Suchen findest du 12 Münzen, die auf einem der gepolsterten Sitze liegen. (*Trage sie auf deiner Liste ein*) Als du anschließend nach anderen brauchbaren Gegenständen suchen willst, dringen plötzlich züngelnde Flammen aus dem hinteren Bereich des Waggons. Es wird höchste Zeit, weiterzugehen! Weiter bei **56a**.

### 2b

Falsch! Du gewinnst trotzdem 320 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

### 2c

Du ziehst die mittlere Schublade heraus und wirfst einen Blick auf den Inhalt. In der Lade befinden sich unzählige Einkaufszettel, Notizzettel, Kugelschreiber – und ein zusammengefalteter, roter Zettel, auf dem die Zahl 10 geschrieben steht. (*Notiere die Farbe und die Nummer des Zettels auf deiner Liste*) Welche Schublade möchtest du nun öffnen: Die oberste (**31c**)? Oder die unterste (**21b**)? Du kannst auch wieder zurück in den Flur gehen. (**24**)

### 3

„Du entscheidest dich also für die erste Karte?“, sagt der Croupier und dreht die zweite Karte um. Ein Apfel ist zu sehen. „Bleibst du bei deiner Wahl?“

- „Ja.“ (54a)
- „Nein, ich nehme doch die dritte Karte!“ (66a)

### 3a

Auf dem silbernen Schlüssel ist die Zahl 94 eingeprägt. *Notiere den Schlüssel sowie die Zahl auf deiner Liste.*

- Zurück (70)

### 3b

Vorsichtig schraubst du die Glühbirne aus der Fassung und steckst sie ein. (*Trage die Glühbirne auf deiner Liste ein*) Anschließend reißt du die beiden Kabel aus der Fassung und berührst einen Draht mit dem anderen. Prompt entsteht ein Funken, der ausreicht, um den Rauchmelder zu aktivieren. Ein schriller, gedämpfter Alarm dringt aus der stählernen Decke. Zu deiner Überraschung öffnet sich plötzlich das runde Gitter hinter dir. Aus dem Rohr dahinter kannst du auf einmal ein immer lauter werdendes Rauschen vernehmen. Was nun? Kletterst du ohne zu zögern in den Schacht (15a)? Oder wartest du ab, was passiert (31b)?

### 3c

Falsch! Du bekommst 40 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

## **4**

Ein klickendes Geräusch ist zu vernehmen, als die letzte Zahl einrastet. Du ziehst den Metallbügel aus dem Schloss und öffnest die Tür. Du bist frei! Als Belohnung erhältst du einen Gutschein. (*Vermerke den Gutschein auf deiner Liste*) Zufrieden begibst du dich zur Innenstadt. Weiter bei **32**.

### **4a**

Je tiefer du in den Wald eindringst, umso schattiger und kühler wird die Umgebung. Während du auf dem weichen Waldweg marschierst, hörst du den Vögeln bei ihrem Gesang zu. Nach einer Weile kommst du zu einem Baumstumpf, der sich außerhalb des Wegrandes befindet. Einige Pilze wachsen darauf. Willst du hingehen und ein paar Pilze pflücken (**39c**)? Oder gehst du unbeirrt weiter (**57b**)?

### **4b**

Du wirfst dich auf die Säule mit der Hängebrücke zu, ziehst dich hinauf und überquerst die Brücke. Du gelangst auf eine Steinsäule, von der insgesamt drei Hängebrücken wegführen. Die Brücke vor dir führt zum Rand der Schlucht, deshalb beschließt du, die Schlucht hinter dir zu lassen und gehst hinüber. Dort wartet ein Obstfeld auf dich. Weiter bei **14**.

### **4c**

Dieses Spielbuch erfordert leider sehr häufiges Wechseln zwischen Absätzen, die weit entfernt voneinander liegen. Daran kann ich nichts ändern. Wenn du die PDF-Datei dieses Buches besitzt, kannst du die Hyperlinks auf der ersten Seite verwenden. Drücke die Taste „Pos1“, um diese Seite sofort zu erreichen.

Falls du den Luxus hast und die Word-Datei besitzt, gibt es noch eine Methode, die diesen Vorgang erleichtert. Wenn du die Überschriften im Dokument an der Seite auflistest, kannst du durch Anklicken zum gewünschten Absatz springen. Direktes Anklicken der Optionen in den Textabschnitten wäre natürlich noch praktischer, aber dazu müsste ich unverhältnismäßig viel Aufwand betreiben. Ich bitte um Verständnis!

- Einen Schritt zurück (**11**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## 5

„Du hast also die zweite Karte ausgewählt?“, plaudert der Croupier und deckt die erste Karte auf. Es ist ein Apfel darauf abgebildet. „Bleibst du bei deiner Wahl?“

- „Ja.“ (**62a**)
- „Nein, ich nehme doch lieber die dritte Karte!“ (**66a**)

## 5a

Kräftig zerrst du an dem massiven Bullauge, doch es rührt sich keinen Millimeter. So sehr du dich auch anstrengst, es gelingt dir nicht, das Bullauge zu öffnen. Da es auch keinen Öffnungsmechanismus besitzt, siehst du dich nach anderen Ausgängen um. Du entdeckst eine getarnte Tür, die jedoch mit einer reißfesten Eisenkette gesichert ist. Besitzt du ein Messer, mit dem man die Kette durchtrennen könnte? Wenn ja, weiter bei **24b**. Wenn nicht, dann bleibt dir nichts anderes übrig, als zu versuchen, die Tür ohne Hilfsmittel zu öffnen. Weiter bei **56b**.

## 5b

Du stürzt zur Arbeitsfläche neben dem Kühlschrank und untersuchst die Gegenstände, die darauf liegen. Schon kommt der Säbelzahniger wieder auf dich zu! Entscheide schnell, zu welcher Waffe du greifst:

- Zu einer Tellerscherbe (**73b**)?
- Einem Tischtuch (**22b**)?
- Oder zu einem Brotmesser (**14b**)?

## 5c

Ok, einen noch. Das ist aber wirklich der letzte:

„Hast du gewusst, dass es Unglück bringen soll, wenn man im Türrahmen stehen bleibt?“

„Gewusst? Das kann ich bestätigen! Erst gestern bin ich gemütlich unter einem Türrahmen gestanden, als mich plötzlich jemand zur Seite geschubst hat!“

- „HAHAHAHAHAHA- \*Hust\* \*Hust\* *Keuch*“
- Zurück zum Menü (**79**)

## 6

Noch ein Witz:

Ein Polizist sagt zu einem Angler: „Hier darf man nur mit Anglerschein angeln.“ „Danke für den Tipp!“, antwortet der Angler. „Ich habe es sonst immer mit Würmern probiert!“

- „Noch einen!“ (59a)
- „Alt!“
- „Langweilig!“ (2)
- Zurück zum Menü (79)

## 6a

Falsch!

- Zurück zum Menü (79)

## 6b

Immer schneller rast der Zug auf den Erdboden zu. Die lodernden Flammen hinter dir interessieren dich längst nicht mehr. Augenblicke später zerschellt der gesamte Zug mit einer unvorstellbar gewaltigen Wucht auf dem steinharten Untergrund. Gnadenlos zerdrücken die Überreste des Speisewaggonen deinen hilflosen Körper. Schlagartig wird alles um dich herum tiefschwarz.

Du hast das Ziel nicht gefunden.

## 6c

RICHTIG!!! Wahnsinn! Für dein unglaubliches Wissen erhältst du 1.280 Münzen. (*Trage deinen Gewinn auf deiner Liste ein*)

- Zurück zum Menü (79)

## 7

„Du entscheidest dich also für die dritte Karte?“, spricht der Croupier und wendet die zweite Karte, auf der ein Apfel zu erkennen ist. „Bleibst du bei deiner Wahl?“

- „Ja.“ (66a)
- „Nein, ich nehme doch lieber die erste Karte!“ (54a)

## 7a

Blitzschnell fährst du herum und bist mit einem Satz an der Tür. Du schlüpfst hindurch und lässt sie krachend hinter dir ins Schloss fallen. Gerade als du durch den Flur hechtest, fällt die Tür hinter dir aus den Angeln und du hörst den Säbelzahniger bedrohlich brüllen. Schon springt er dich von hinten an und wirft dich zu Boden. Das letzte, was du siehst, sind zwei aufblitzende, messerscharfe Eckzähne, die sich in deine Schulter bohren. Ein glühender Schmerz durchfährt deinen Körper, bevor du dein Leben aushauchst.

Du musst von vorne anfangen.

## 7b

Du staunst nicht schlecht, als du siehst, dass sich deine Kokosnuss bereits zu einer riesigen Kokospalme entwickelt hat. Zufrieden sammelst du die Kokosnüsse ein, die unter der Palme im Sand liegen. (*Trage 4 Kokosnüsse auf deiner Liste ein*) Anschließend setzt du deinen Weg fort. Weiter bei **45b**.

## 7c

*Notiere den orangen Zettel mit der Zahl 33 auf deiner Liste.*

- Zurück (40)

## 8

*Streiche 50 Münzen von deiner Liste.*

„Für welche Karte entscheidest du dich?“, fragt dich der Croupier. Nimmst du die erste (3), die zweite (5) oder die dritte Karte (7)?

### 8a

Wenn du eine Frucht besitzt, kannst du sie entweder verkaufen, oder, wenn du die Möglichkeit hast, dann kannst du sie eingraben. Wenn du sie eingräbst, kannst du sehr viel Geld verdienen, glaub mir.

- Zurück (43)

### 8b

Du kletterst in die Höhle und starrst ins Finstere. Wie weit sie wohl hineinführt? Du beschließt, es herauszufinden und wagst dich tiefer hinein. Nach wenigen Schritten teilt sich die Höhle in zwei Richtungen. Wendest du dich nach links (75b)? Oder nach rechts (48b)?

### 8c

So schnell du kannst stürmst du über den engen Waldweg. Deine Lungen brennen schon nach kurzer Zeit von der Anstrengung. Du kannst den Fuchs hinter dir schon kaum mehr hören. Erst als du den Wald vollständig durchquert hast, fällt dir auf, dass dich der Fuchs gar nicht mehr verfolgt. Erleichtert setzt du deinen Weg auf den Hügeln fort, die sich nach dem Wald bis über den Horizont erstrecken. Weiter bei 17a.

### 8d

RICHTIG!!! Gratulation! Für dein beachtliches Wissen erhältst du 1.280 Münzen. (*Trage den Gewinn auf deiner Liste ein*)

- Zurück zum Menü (79)

## 9

Gewinn: 0 Münzen

1. Frage:

Was ist „Esperanto“?

- Eine Inselgruppe (**23a**)
- Eine Kaffeessorte (**58a**)
- Eine Sprache (**40a**)

Du kannst jederzeit aufhören und den Gewinn behalten. (Zurück zum Absatz **79**)

## 9a

Falsch! Dein Gewinn beträgt 320 Münzen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## 9b

Du betrittst eines der Abteile und findest zu deiner Überraschung 25 Münzen und einen Schließfachschlüssel mit der Nummer 47. (*Notiere die Münzen sowie die Zahl auf dem Schließfachschlüssel auf deiner Liste*) Da du sonst nichts finden kannst, verlässt du das Abteil wieder und setzt deinen Weg fort. Weiter bei **28a**.

## 9c

Richtig! Gewinn: 80 Münzen

5. Frage:

Welches dieser Elemente ist nicht radioaktiv?

- Radon (**42c**)
- Fermium (**55c**)
- Iridium (**38b**)

## 10

Hier hast du 10 Münzen. (*Notiere sie auf deiner Liste*)

- Zurück zum Menü (79)

### 10a

Zügig marschierst du durch die Wohngegend, ohne einem Menschen zu begegnen. Du entfernst dich immer weiter von der Innenstadt. Schließlich werden die Gebäude um dich herum weniger und du erreichst das Ende der Straße. Hier führt nur mehr ein schmaler Fußweg über endlose, grasbewachsene Hügel weiter. Willst du trotzdem weitergehen (17a)? Oder begibst du dich lieber in die Innenstadt (32)?

### 10b

Nach wenigen Minuten knickt das Rohr nach rechts ab und eine Turbine, die den ganzen Platz einnimmt, versperrt dir den Weg. Wegen ihrer Größe wagst du es nicht, sie irgendwie zu stoppen. Doch auch wenn es dir gelingen würde, dann könntest du trotzdem nicht vorbeikommen, da die Abstände zwischen den Flügeln zu klein sind. Deshalb kriechst du wieder zurück zur Gabelung und wendest dich nach rechts. Weiter bei 44a.

### 10c

Falsch! Du erhältst immerhin 160 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

### 10d

Ist die Frage zu schwierig? Das ist ja schade, denn du hast nur mehr zwei Fragen vor dir! Aber weißt du was? Ich stelle dir einfach zwei brandneue Fragen. Hier ist die erste.

7. Frage:

Welcher dieser Knöpfe ist nicht auf einem Nintendo DS zu finden?

- X (9a)
- Y (12b)
- Z (24c)

## 11

Wie kann ich dir helfen?

- „Ich bin gerade bei Absatz 1 und kann mich nicht entscheiden“ (22)
- „Was ist neu in der Spezial-Edition?“ (14c)
- „Ich bin schon mindestens zehnmal gescheitert. Gibt es überhaupt ein Ziel in diesem dämlichen Buch?“ (59)
- „Das ständige Suchen nach dem nächsten Absatz macht mir keinen Spaß“ (4c)
- „Kann man hier irgendwie cheaten?“ (66)
- „Warum hat dieses Buch fast keine Handlung?“ (49b)
- „Mir ist langweilig“ (2)
- „Ich habe einen Fehler gefunden!“ (17c)
- „Wie rufe ich das Hilfemenü auf?“ (31)
- „Haben die Gegenstände, die ich gesammelt habe, einen besonderen oder überhaupt einen Zweck?“ (43)
- „Ich will mehr Geld!“ (62)
- „WIE KOMME ICH HIER RAUS?! HILFE!!! WAH!“ (26)
- Zurück (79)

### 11a

Du schreist dir die Lunge aus dem Hals, doch es befindet sich niemand in der Nähe, der dich hören könnte. Frustriert lässt du dich gegen die Seitenwand der Telefonzelle fallen. Dir bleibt jetzt noch die Möglichkeit, irgendwie die Tür aufzubekommen. Also wendest du dich ihr zu und überlegst, was du tun könntest. Weiter bei **65b**.

### 11b

Falsch! Du erhältst immerhin 160 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

### 11c

Du drückst die Taste an der Bedientafel, doch nichts geschieht. Womöglich besitzt die Lagerhalle gar keinen Keller. Kehre zurück zu **79a** und wähle ein anderes Stockwerk.

## 12

Du untersuchst die Tastatur genau. Es ist eine deutsche T1-Belegung. Welche Taste willst du drücken?

- Enter (**22a**)
- Feststelltaste (**65a**)
- Alt (**39a**)
- Num (**65a**)
- Einfg (**22a**)
- Ende (**43a**)
- Rollen (**65a**)
- Druck/S-Abf (**39a**)
- Pause/Untbr (**78a**)
- Esc (**22a**)
- Eine beliebige Taste (**50a**)

## 12a

Du wirfst dich auf die Steinsäule zu und landest zielgenau darauf. Die nächsten Säulen sind zu weit weg, weshalb du dich wieder umdrehst. Da entdeckst du, dass auf der Säule, auf der du gerade stehst, ein Zettel mit der Kontonummer 39 liegt. (*Notiere die Kontonummer auf deiner Liste*) Anschließend springst du wieder zurück und danach auf die Säule genau vor dir. Bis zur Schluchtwand sind es nur mehr 30 Meter. Links von dir steht eine steinerne Säule, auf der ein Baum wächst. Seine dreckigen Wurzeln ragen aus dem Gestein heraus. Vor dir befindet sich eine Säule, von der eine Hängebrücke in die andere Richtung wegführt. Springst du auf diese Säule (**4b**) oder auf die Säule mit dem Baum (**73c**)?

## 12b

Falsch! Du gewinnst 320 Münzen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## **13**

Du befindest dich im Inneren einer Telefonzelle in der Nähe eines Postamtes. Als du die Tür öffnen willst, stellst du fest, dass sie mit einem Vorhängeschloss an der Außenseite abgesichert ist! Du bist hoffnungslos eingesperrt. Und was jetzt? Rufst du nach Hilfe (**11a**)? Oder durchsuchst du die Telefonzelle nach brauchbaren Gegenständen (**75a**)? Wenn du Geld hast, könntest du auch überprüfen, ob das Telefon funktioniert. (**42a**)

## **13a**

Es tut mir leid, aber bei anderen Gegenständen kann ich dir nicht weiterhelfen.

- Zurück (**43**)

## **13b**

Du ergreifst das Nudelholz und schlägst sofort damit zu. Doch das wilde Tier weicht nicht aus. Stattdessen reißt es sein grauenvolles Maul auf und schlägt dir dein Nudelholz weg! Es wird Zeit, etwas zu unternehmen. Flüchtest du (**7a**)? Oder suchst du in der Küche nach anderen Waffen? (**5b**)?

## **13c**

So schnell wie möglich stolperst du durch den Wald, zurück Richtung Strand. Auf einmal bleibst du an einem großen Stück Holz, das auf dem überwucherten Boden liegt, hängen. Prompt fällst du hin und spürst im selben Moment einen stechenden Schmerz im Bein. Eine riesige Schlange hat ihre Giftzähne in dich gerammt!

Starte von vorne.

## 14

Bist du auf diesem Obstfeld schon einmal gewesen? Wenn ja, dann addiere 30 zu der Nummer dieses Abschnittes und lies beim entsprechenden Absatz weiter. Wenn nicht, dann kannst du die Äpfel einsammeln, die unter den Bäumen im Gras liegen. (*Notiere in diesem Fall 5 Äpfel auf deiner Liste*) Das Obstfeld grenzt direkt an eine Schlucht. Willst du sie erkunden (**39b**)? Oder gehst du lieber über den Fluss, um in die Innenstadt zu gelangen (**32**)? Du kannst auch den Wald erforschen, wenn du möchtest. (**4a**)

### 14a

Du gehst die Stufen hinunter, die in den Museumskeller führen. Nach der Treppe taucht vor dir ein Raum auf, der in ein beruhigendes, gelbliches Licht gehüllt ist. Du befindest dich im Museumscafé, in dem sich außer dir und dem Kellner hinter der Bar niemand aufhält. Aus dem automatischen Klavier im hinteren Bereich des Cafés dringt leise Musik. Willst du dich an die Bar setzen und einen Kaffee trinken, wenn du Geld hast (**50b**)? Oder gehst du lieber zurück in die Eingangshalle (**68**)?

### 14b

Blitzschnell greifst du zum Messer und stichst damit auf den Säbelzahniger ein. Doch das Raubtier lässt sich davon nicht beeindrucken. Verwundet springt es dich an und wirft dich zu Boden. Geifer und Blut tropfen in dein Gesicht, bevor die Bestie dein Leben zu Ende bringt.

Unternimm einen neuen Versuch.

### 14c

Blättere nach hinten, bis die nummerierten Absätze enden. Dort wirst du die **Besonderheiten der Spezial-Edition** finden. Hier sind alle Neuerungen dieser Edition aufgelistet.

- Einen Schritt zurück (**11**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## 15

Du öffnest die Haustür und gehst nach draußen. Nachdem du den Garten verlassen hast, findest du dich in einer Wohngegend in der Nähe der Innenstadt wieder. Willst du in die Innenstadt gehen (**32**)? Oder gehst du in die andere Richtung, um die Stadt zu verlassen (**10a**)?

### 15a

Während du auf den Knien durch das Rohr kriechst, merkst du, dass der Alarm hinter dir immer weniger zu hören ist. Dafür wird das Rauschen vor dir, das vermutlich von Wasser erzeugt wird, ständig lauter. Bald erreichst du eine Gabelung im halbdunklen Schacht. Von links kannst du das leichte Flackern einer Turbine erkennen, die dir schon vorhin aufgefallen ist. Das matte Licht dringt nur aus dieser Richtung, das Rohr zu deiner Rechten liegt im Dunkeln. Aus diesem Rohr dringt auch das immer lauter werdende Rauschen – willst du dennoch in diese Richtung kriechen (**42b**)? Oder begibst du dich in das andere Rohr, zur vermuteten Turbine (**10b**)?

### 15b

Geschickt springst du zur Seite, bevor dich der Fuchs erreichen kann. Doch er ist kaum an dir vorbeigerast, als er sich wieder umdreht und dich erneut attackiert! Wie reagierst du jetzt? Greifst du das wilde Tier an (**23b**)? Oder ergreifst du nun die Flucht (**8c**)?

### 15c

Das Innere des Containers ist zu deinem Erstaunen mit Strohballen befüllt. Sie bedecken sämtliche Wände und verleihen dem Raum damit eine ruhige und natürliche Atmosphäre. Da fällt dir auf, dass sich eine kleine Öffnung in einer der Strohwände befindet. Neugierig spähist du hindurch und erkennst sofort, dass sich dahinter eine weitere Kammer befindet. Am anderen Ende hängt ein winziger Bilderrahmen. Ein Stück Papier scheint darin eingespannt zu sein. Willst du deine Hand durch die Öffnung strecken (**60c**)? Suchst du nach anderen Möglichkeiten, das Bild zu erreichen (**32c**)? Oder verlässt du das Strohballenzimmer und begibst dich zurück in die Lagerhalle (**22c**)?

## 16

Ein Witz:

Sagt der Fisch zum Hahn: „Kann ich mir deinen Kamm ausborgen?“

Darauf der Hahn: „Nein, du hast Schuppen!“

Und?

- „Noch einen!“ (6)
- „Wie kann ein Fisch mit einem Hahn reden?“
- Einen Schritt zurück (2)
- Zurück zum Menü (79)

## 16a

In der Nähe des Flusses befindet sich ein Obstfeld mit vielen Apfelbäumen. Willst du es dir genauer ansehen (14)? Oder gehst du in die Innenstadt (32)? Du kannst dich auch in den Wald begeben. (4a)

## 16b

Die alte Frau nimmt dein Lebensmittel dankbar entgegen und isst es sofort auf. „Ich danke dir von ganzem Herzen!“, krächzt sie mit zitternder Stimme. „Hier im Wald gibt es in diesem Monat selten viel Essbares. Und mit Geld kann ich jetzt sowieso nichts anfangen. Hier hast du 100 Münzen. Du brauchst sie bestimmt dringender wie ich. Und jetzt geh lieber weiter, es ist schon so dunkel!“

Du bedankst dich und machst dich wieder auf den Weg. (*Notiere die Münzen auf deiner Liste*) Weiter bei 28a.

## 16c

Fasziniert wanderst du durch die Gänge zwischen den gigantischen Regalen. Sie beinhalten eine Vielzahl an Hämmern, Schraubzwingen, Zangen, Feilen, Bohrmaschinen und anderem Werkzeug. Du wirfst deinen Kopf zurück und blickst nach ganz oben. Scheinbar haben die Regale unterschiedliche Höhen, was dir ungewöhnlich erscheint. Ein besonders riesiges Regal blockiert deinen Weg nach rechts. Direkt an der Außenwand steht ein weiteres, dieses ist jedoch nicht ganz so hoch. Ganz oben befindet sich eine geöffnete Luke, durch die wärmendes Sonnenlicht in die Halle einfällt. Willst du hier hinaufklettern, um die Luke zu erreichen (28c)? Oder wagst du dich das größere Regal hinauf (59c)?

## 17

Mit einer halsbrecherischen Geschwindigkeit, die dir fast den Atem raubt, stürzt du neben der tosenden Wand aus Wasser in die Tiefe. Immer schneller rasen die schäumenden Fluten am unteren Ende des Wasserfalls auf dich zu. Schon tauchst du in den reißenden Schwall aus lauwarmem Wasser ein und wirst sofort mehrere Meter hinunter gedrückt.

Keuchend tauchst du wieder auf und schnappst gierig nach Luft. Während du dich vom Fluss weiertreiben lässt, fällt dir der Urwald aus Palmen auf, der dich umgibt. Bald gelangst du zum Delta des Flusses, wo er ins offene Meer mündet. Lässt du dich weiter hinaus treiben (**30b**)? Oder rettetest du dich ans Ufer, wo ein Sandstrand auf dich wartet (**47a**)?

## 17a

Als du nach einigen Minuten die Spitze von einem größeren Hügel erreichst, fällt dir eine Rübe auf, die hier im Gras wächst. Falls du eine Schaufel besitzt, könntest du die Rübe ausgraben. (Weiter bei **63b**) Wenn du hier schon einmal einen Baum gepflanzt hast, dann lies sofort weiter bei **19c**. Ansonsten musst du deine Wanderung über die Hügel fortsetzen. Weiter bei **78c**.

## 17b

Eine Kugel rollt um die Ecke – und fällt um!

- „WAH-HA-HA-HA!!! Noch einen Witz!“ (**76c**)
- „Das wird ja immer schlimmer!“ (**2**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## 17c

Ich finde es sehr lobenswert, dass du so gründlich gelesen hast. Auf gefundene Fehler kannst du mich jederzeit aufmerksam machen. Ich werde dann entscheiden, wie ich damit umgehen werde.

- Einen Schritt zurück (**11**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## **18**

Deine Handfläche ist schon völlig taub. Immer wieder rieseln kleine Erdkrümel von der einzigen Wurzel, an der du jetzt schon seit einer Stunde hängst, auf dich herab. Du spürst, wie die knochige Wurzel langsam nachgibt und immer mehr aus der durchgehend senkrechten Wand der Schlucht herausdringt. Es wird Zeit zu handeln. Hunderte Meter unter dir warten lange, spitze Felsen darauf, deine Körper aufzuspießen. Also, was willst du tun? Möchtest du versuchen, dich an der Wurzel hinaufzuziehen (**63**)? Oder willst du nach der Schluchtwand greifen (**41**)? Du kannst auch abwarten, was passiert. (**19**)

### **18a**

Wenn du wenig Geld hast, kannst du mit einer Kontonummer den gesamten Betrag des dazugehörigen Kontos auf der Bank abheben. Das bringt meistens viel Geld.

- Zurück (**43**)

### **18b**

Nachdem du die linke Hängebrücke überquert hast, suchst du nach Säulen, die nahe genug sind, um hinüberzuspringen. Vor dir und weit rechts von dir befinden sich zwei Säulen. Auf der rechten wächst ein Baum, aber sie ist zu weit weg, um sie zu erreichen. Springst du jetzt auf die vordere Steinsäule zu (**36b**)? Oder kletterst du an der Säule, auf der du gerade stehst, nach unten (**57a**)?

### **18c**

Sobald du den Abstieg beginnst, bemerkst du die Schwierigkeit deines Vorhabens. Mit dem Besenstiel in einer Hand fällt es dir schwerer als sonst, dich ausreichend festzuhalten. Da passiert das Unglück: Deine Hand rutscht aus und bekommt das Regal nicht mehr zu fassen. Du verlierst das Gleichgewicht!

Reagiere jetzt schnell. Stößt du mit deinem Besenstiel ins Regal, um so deinen Fall zu bremsen (**45c**)? Oder lässt du ihn einfach los und hältst dich geschwind am Regalbrett fest (**29b**)?

## 19

Du wartest noch ein paar Minuten, doch nichts geschieht. Die Wurzel rutscht knirschend ein kleines Stück aus dem brüchigen Fels. Es ist an der Zeit, etwas zu unternehmen! Ziehst du dich an der Wurzel nach oben (63)? Oder greifst du zur Schluchtwand (41)?

### 19a

Falsch! Du bekommst kein Geld.

- Zurück zum Menü (79)

### 19b

*Notiere auf deiner Liste, dass du die grüne Flüssigkeit mit der roten vermischt hast.* Nun hast du folgenden Vorteil: Wenn du das nächste Mal scheiterst, bleiben nicht nur alle Gegenstände, sondern auch sämtliche Münzen auf deiner Liste erhalten! Doch du musst trotzdem wieder bei 1 beginnen.

- Zurück (43)

### 19c

Du staunst nicht schlecht, als du deinen Baum siehst, den du hier einmal eingepflanzt hast. Er ist mehrere Meter hoch und seine Früchte liegen bereits im Gras darunter. (*Notiere 10 Stück der Walnuss oder Eichel, die du hier eingepflanzt hast, auf deiner Liste*) Bevor du deinen Weg fortsetzen kannst, fällt dir plötzlich ein glänzender, bronzefarbener Schlüssel auf, der im Gras liegt. Du hebst ihn auf und entdeckst, dass die Zahl 17 darauf eingraviert ist. (*Vermerke den Schlüssel mit der Zahl auf deiner Liste*) Anschließend setzt du deinen Weg über die endlosen Hügel fort. Weiter bei **78c**.

## 20

Um einen deiner Gegenstände zu verkaufen, musst du einfach den Gegenstand von deiner Liste streichen und stattdessen entsprechend viel Geld eintragen:

- 1 Apfel: je +10 Münzen
- 1 Pilz: je +5 Münzen
- 1 Rübe: je +12 Münzen
- 1 Orange: je +10 Münzen
- 1 Kokosnuss: je +20 Münzen
- 1 Walnuss: je +2 Münzen
- 1 Eichel: je +5 Münzen
- 1 Muschel: je +15 Münzen
- Zurück (**40**)

## 20a

Du betrittst das Badezimmer und lässt deinen Blick durch den Raum schweifen. Auf der Ablagefläche neben dem Waschbecken befindet sich seltsamerweise nichts außer einem Stück Seife. Wenn du willst, kannst du die Seife mitnehmen. (*Vermerke sie in diesem Fall auf deiner Liste*) Anschließend verlässt du das Badezimmer wieder. Weiter bei **24**.

## 20b

Du trittst aus dem mächtigen Wasserschwall hervor und überlegst, was du als nächstes tun möchtest. Es reizt dich nicht mehr, den endlosen Strand weiter entlangzugehen, also beschließt du, dich vom Strom des Wasserfalls ins Meer hinaustreiben zu lassen. Weiter bei **30b**.

## 21

Du betrittst das Kasino und entdeckst direkt neben dem Eingang einen Tisch mit einem Croupier. Er winkt dich herbei und erklärt dir das Spiel:

„Auf dem Tisch liegen drei Karten. Auf der Rückseite von einer Karte ist die Gewinnsumme von 250 Münzen aufgedruckt. Wenn du diese Karte auswählst, bekommst du den Betrag. Ansonsten bekommst du nur einen Apfel als Trostpreis. Ein Spiel kostet 50 Münzen. Bist du dabei?“

- „Ja!“ (8)
- „Nein.“ (32)

## 21a

Besitzt du eine Glühbirne? Wenn nicht, weiter bei **68a**. Wenn ja, dann stellst du enttäuscht fest, dass der Knopf nichts bewirkt. Was untersuchst du nun?

- Die Stahltür (64)
- Den Boden (76)
- Die Decke (51)
- Die Wände (71)

## 21b

Die letzte Lade lässt sich nicht öffnen, so sehr du auch an ihr ziehst. Doch als du mit beiden Händen am Griff zerrst, knirscht es plötzlich und die Schublade gibt sofort nach. Ruckartig springt sie aus dem Schreibtisch heraus und zersplittert prompt auf deinen Oberschenkeln. Doch außer der Lade zerbricht auch der Inhalt: Dutzende Glasfläschchen mit verschiedenfarbigen Flüssigkeiten ergießen sich über dich. Zu deinem Pech sind sie mit ätzenden Säuren gefüllt, die sofort deine Haut von den Knochen frisst! Gnadenlos zersetzen dich die Flüssigkeiten, während du zu Boden sackst.

Beginne noch einmal von vorne.

## 22

Ist es wirklich so schwer, sich einen der vier Anfänge auszusuchen?

Ja?

Na gut. Ich stelle dir einen Alternativ-Anfang zur Verfügung:

Du liegst in einer duftenden Blumenwiese!

Und, was hältst du davon?

- „Hört sich gut an!“ (53)
- „Näh. Ich versuche es lieber mit einem der anderen Anfänge“ (1)
- „Mir reicht’s! Ich lese dieses Buch GAR NICHT!“

## 22a

Du drückst auf die Taste, aber nichts geschieht. Das glühend heiße Feuer ist nur mehr zwei Schritte hinter dir. Du musst dir eine andere Taste aussuchen!

- Zurück zu **12**.

## 22b

Du nimmst das Tischtuch von der Arbeitsplatte und lässt es mit einer schwungvollen Bewegung über die Raubkatze fallen. Prompt ist das Tier orientierungslos und versucht, das Tuch abzuschütteln. Wie nützt du die Gelegenheit? Flüchtest du jetzt (**7a**)? Oder attackierst du den Säbelzahn tiger erneut:

- Mit der Tellerscherbe (**25b**)?
- Oder mit dem Brotmesser (**14b**)?

## 22c

Du kehrst zu deiner Ausgangsposition zurück. In dieser Lagerhalle gibt es bestimmt noch einige spannende Orte zu entdecken.

Willst du in die Gänge zwischen den riesigen Regalen eintauchen (**16c**)? Betrittst du den Container zu deiner Rechten? (**15c**) Oder untersuchst du lieber den Aufzug (**79a**)?

## 23

Nachdem du lange in den Schacht hinter dem Gitter gestarrt hast, fällt dir ein schwacher Lichtschein auf. Er dringt tief aus dem Inneren und flackert geringfügig, aber gleichmäßig. Es könnte sein, dass sich irgendwo im runden Schacht eine Turbine befindet. Du bezweifelst, dass es sich hierbei um einen Belüftungsschacht handeln könnte. Und wieso ist das Gitter eigentlich rund? Plötzlich denkst du kurz an Wasserrohre. Nein, bestimmt nicht.

Doch als du wieder durch das Gitter blickst, fällt dir ein kleines Kästchen auf, das seitlich im Schacht eingebaut ist. Darin befindet sich ein roter Knopf. Willst du ihn drücken? Wenn ja, weiter bei **21a**. Wenn nicht, dann musst du dir die Stahltür (**64**), den Boden (**76**), die Decke (**51**) oder die Wände ansehen. (**71**)

## 23a

Leider falsch! Du hast nichts gewonnen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## 23b

Als der Fuchs nahe genug ist, schleuderst du sofort einen Stein auf ihn und wirfst dich dann auf das Tier. Doch als du den Fuchs zu Boden drücken willst, merkst du, dass er stärker ist. Sekundenschnell hat er dich abgeschüttelt und schlägt seine Reißzähne in deinen Oberkörper.

Du hast versagt.

## 23c

Das spitze Ende des Besenstiels passt genau in die schmale Fuge zwischen dem Pfeiler und der Trennwand. Du nutzt dein Hilfsmittel wie einen Hebel und schaffst das blaue Hindernis aus dem Weg. Verwundert blickst du auf die Wand dahinter. Du hast einen Spruch freigelegt, der als Kunstwerk in die Putzschicht eingemeißelt ist:

Der Spiegeltrick  
eröffnet neue Wege

bdd

Hast du das Rätsel gelöst? Dann darfst du beim entsprechenden Absatz weiterlesen! Ansonsten begibst du dich zurück zum Lift hinunter ins Erdgeschoss. Weiter bei **22c**.

## 24

Du siehst dich im Flur des ersten Stockwerkes um. Insgesamt stehen dir drei Türen zur Auswahl, die anderen zwei sind verschlossen. Möchtest du das Badezimmer (**20a**), das Schlafzimmer (**73a**) oder das Arbeitszimmer betreten (**48a**)? Du kannst auch wieder hinunter ins Erdgeschoss gehen. Weiter bei **35a**.

## 24a

Besitzt du beide Fläschchen, also das rote UND das grüne? Wenn ja, weiter bei **19b**. Wenn nicht, dann gebe ich dir einen Rat: Trinke auf keinen Fall ein einzelnes Fläschchen! Nur wenn man beide Flüssigkeiten vermischt, bewirken sie etwas Gutes.

- Zurück (**43**)

## 24b

Du sägst hastig mit deinem Messer an der Eisenkette herum. Das dünne Glied der Kette, an dem du dich zu schaffen machst, scheint immer mehr nachzugeben. Endlich bricht die Kette auseinander. Du öffnest vorsichtig die schwere Tür, da du die Luft nicht mehr lange anhalten kannst. Auf einmal spürst du, wie der Wasserdruck schlagartig zu steigen beginnt. Die Tür führt aus dem U-Boot heraus, und das Meerwasser vermischt sich mit dem Wasser im U-Boot. Du fühlst, wie dich der Druck des Meerwassers immer mehr zusammenpresst, doch du kannst noch im letzten Moment zum Schließfachschlüssel mit der Nummer 61 tauchen und steckst ihn ein. (*Vermerke ihn samt der Nummer auf deiner Liste*) Weiter bei **79**.

## 24c

Richtig! Gewinn: 640 Münzen

8. Frage (letzte Frage!):

Wie lautet der Vorname der Person, die das Titelbild von „Schatzsuche im Walenseeschloss“ gezeichnet hat?

- Alexander (**34c**)
- Abdulah (**8d**)
- Michael (**67c**)

## 25

Während du dich im Waggon umsiehst, kommen die lodernd heißen Flammen immer näher und nehmen dir fast den ganzen Platz. Der einzige Gegenstand, den du findest, ist eine halb verkohlte Tastatur. Willst du sie dir genauer ansehen (12)? Oder flüchtest du schnell in den nächsten Raum (73)?

## 25a

Falsch! Du erhältst nur 20 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

## 25b

Blitzschnell stichst du mit der Scherbe mehrmals zu. Jaulend geht das Tier zu Boden und rührt sich nicht mehr. Mit einem schlechten Gefühl lässt du die Katze liegen und durchsuchst die Küche. Du findest in einer Bestecklade 40 Münzen. (*Notiere sie auf deiner Liste*) Anschließend verlässt du den Raum und gehst auf die Haustür zu. Du hast genug vom Haus deines Onkels gesehen. Weiter bei 15.

## 25c

Du sammelst insgesamt 8 Eicheln ein. (*Notiere sie auf deiner Liste*) Danach versuchst du herauszufinden, was der durchgestrichene Wegweiser bedeutet. Er könnte möglicherweise auf eine Sackgasse aufmerksam machen... Schlägst du dennoch diesen Weg ein (47b)? Oder folgst du dem anderen Weg nach links (71b)?

## 26

Jetzt beruhig dich doch einmal! Tief durchatmen. Gut.

Also, wo willst du raus? Aus dem Menü oder aus dem Buch? Wenn du aus dem Buch heraus willst, dann schlag es einfach zu.

Wenn du aus dem Menü heraus willst, dann gehe zurück zum Absatz, von dem du kommst. Wenn du den nicht mehr weißt, dann kann ich dir auch nicht mehr helfen.

- Einen Schritt zurück (**11**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## 26a

Schneeflocken fliegen in dein Gesicht, als du beginnst, durch den Wald zu rennen. Nach ein paar Minuten bleibst du keuchend stehen, um neue Kraft zu sammeln.

„Hunger“, stöhnt plötzlich jemand hinter dir. Erschrocken wirbelst du herum. An dem Stamm einer Fichte sitzt eine zugeschneite, alte Frau, die einen abgemagerten Eindruck auf dich macht. Hast du etwas zum Essen dabei und willst es der armen Frau geben? Wenn ja, weiter bei **16b**. Wenn nicht, dann musst du weiterhin ziellos durch den Wald rennen. Weiter bei **62b**.

## 26b

Du steigst die Stufen zum Observatorium hinauf, das sich in einem Turm auf dem Dach befindet. Neben dem Fernrohr führt eine Tür auf das Dach hinaus. Doch sie ist von außen verschlossen. Da es gerade taghell ist, hat ein Blick durch das Fernrohr momentan sowieso keinen Sinn.

- Zurück (**68**)

## 27

Der bronzefarbene Schlüssel passt genau in das Schlüsselloch. Erwartungsvoll reißt du die Tür auf.

Doch dahinter ist nur ein Abstellraum. Auf dem Boden liegt ein kleiner Zettel, auf dem die Kontonummer 45 notiert ist. (*Vermerke diese auf deiner Liste*)

- Zurück (68)

## 27a

Falsch! Doch dein Gewinn beträgt immerhin 640 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

## 27b

Du öffnest die Flügel des Kleiderschranks und untersuchst die Kleidungsstücke, die sich darin befinden. In der Tasche einer Hose findest du 15 Münzen. (*Vermerke sie auf deiner Liste*) Willst du jetzt noch das Nachtkästchen genauer untersuchen (64b)? Oder verlässt du den Raum und gehst wieder zurück in den Flur (24)?

## 27c

Du springst auf die Säule vor dir zu und siehst dich um. Etwas weiter vorne befindet sich eine weitere Steinsäule, die etwas tiefer liegt. Willst du darauf zuspringen (12a)? Oder springst du zu der Säule hinter dir zurück, die nicht so weit entfernt ist (70a)?

## 27d

*Vermerke den gelben Zettel mit der Zahl 60 auf deiner Liste.*

- Zurück (40)

## 28

Der Schlüssel passt. Neugierig öffnest du das Schließfach und blickst ins Innere. Du findest einen grünen Zettel, auf dem die Zahl 49 aufgedruckt ist. *Vermerke die Farbe sowie die Zahl des Zettels auf deiner Liste.*

- Zurück (55)

## 28a

Während du durch den engen Gang hetzt, dreht sich der Zug langsam noch weiter zur Seite. Als du schließlich den nächsten Waggon erreichst, hat sich der Zug bereits um 45 Grad seitwärts gedreht. Du überlegst, wie du dich weiterbewegen sollst. Gehst du weiterhin auf dem Boden (66b)? Oder kriechst du auf der Wand weiter (49a)?

## 28b

Die letzte Ziffer ist kaum eingerastet, als plötzlich ein seltsames, elektronisches Piepsen aus dem Inneren des Telefons dringt. In dem Moment, als du bezweifelst, dass dieser Ton vom Telefon stammen könnte, explodiert plötzlich das ganze Gerät wie ein Feuerball in grell loderndem Licht. Eine Wucht, die aus dem Nichts auftaucht, schleudert dich durch die Wand der Telefonzelle. Glassplitter schießen von allen Seiten in deinen Körper. Ein großer Trümmer aus Metall schlägt heftig gegen deinen Kopf. Du verlierst das Bewusstsein, noch bevor du auf dem harten Asphalt aufschlägst.

Fang lieber noch einmal von vorne an.

## 28c

Die massiven Regalbretter erleichtern deinen Aufstieg deutlich. Nach einer kurzen Kletterpartie erreichst du bereits die Oberseite des Regals und damit die Luke. Von hier kannst du nach draußen sehen und das gesamte Industriegelände überblicken. Eine Arbeitsplattform ist außen direkt unter der Luke angebracht. Willst du die Lagerhalle verlassen (64c)? Oder kletterst du wieder nach unten und siehst dir die anderen Regale an (36c)?

## 29

Mit fliegenden Fingern gibst du den Code in das Eingabefeld ein. Gerade als du die letzte Ziffer loslässt, strömt das Wasser über deinen Kopf. Rasch tauchst du nach oben, um Luft zu holen – aber der Raum ist schon bis zur Decke mit Wasser vollgelaufen. Plötzlich vernimmst du ein dumpfes Quietschen unter dir, dann spürst du einen mächtigen Sog. Der Code hat die Stahltür geöffnet und das Wasser fließt ab! Sekunden später wirst du mit tausenden Litern Wasser durch die Tür ins Freie hinausgespült. Keuchend landest du im feuchten Gras und drückst die Tür hinter dir kräftig zu. Krachend fällt sie ins Schloss. Du bist frei! Erleichtert marschierst du durch den Garten und findest dich in einer Wohngegend wieder. Zu deiner Freude befinden sich 4 Silberbarren in einer Hecke. (*Trage sie auf deiner Liste ein*) Du trittst hinaus auf die Straße. Möchtest du jetzt in die Innenstadt gehen (**32**)? Oder gehst du in die andere Richtung, um die Wohngegend zu verlassen (**10a**)?

## 29a

Hastig wendest du dich zum Küchentisch und siehst dir die Gegenstände an, die darauf liegen. Welches dieser Dinge verwendest du als Waffe:

- Eine Pfanne (**74b**)?
- Ein Nudelholz (**13b**)?
- Oder ein elektrisches Küchenmesser (**25b**)?

## 29b

Im letzten Moment bekommst du das Brett zu fassen und rettest dich damit vor dem Absturz. Unter dir hörst du, wie der Besenstiel aufprallt und durch den Raum springt. Als sich dein Herzschlag allmählich beruhigt hat, kletterst du mit verschärfter Vorsicht nach unten. Dort angelangt hältst du nach dem kaputten Besen Ausschau. Doch er ist nirgends zu finden, vermutlich ist er unter eines der Regale gerollt. Enttäuscht setzt du deine Erkundung der Lagerhalle fort. Weiter bei **22c**.

## **30**

Frage: Welche Währung hat das Fürstentum Liechtenstein?

- Euro (**19a**)
- Schweizer Franken (**71a**)
- Liechtensteiner Franken (**55a**)

## **30a**

Du überquerst die Hängebrücke und gelangst zur steinernen Säule. Dort angelangt siehst du dich nach anderen Säulen um, die nahe genug sind, um darauf zuzuspringen. Du entdeckst eine Säule, aus der ein Baum wächst. Seine dreieckigen Wurzeln ragen aus dem Gestein heraus. Willst du zu dieser Säule springen (**73c**)? Oder kletterst du die Säule, auf der du dich gerade befindest, hinunter (**57a**)?

## **30b**

Während sich der Sandstrand immer weiter von dir entfernt, bezweifelst du, ob es eine gute Idee war, sich ins offene Meer treiben zu lassen. Da fällt dir ein, dass du auch einfach untertauchen könntest. Also holst du tief Luft und verschwindest von der Wasseroberfläche.

Das Meerwasser ist hier besonders klar, man kann bis zum Grund sehen. Der Druck steigt zunehmender, je tiefer du tauchst. Auf einmal entdeckst du ein riesiges Objekt aus schwarzem Metall, das zur Hälfte im Sandboden steckt. Es handelt sich um ein U-Boot! Du kommst ihm immer näher, doch schon musst du wieder Luft holen. Salziges Meerwasser strömt in deine Lungen, Sterne zerplatzen vor deinen Augen.

Unternimm einen neuen Versuch.

## **31**

Das hast du doch gerade getan, du Trottel!

- „Ups!“ (11)

## **31a**

Nächster Witz:

„Herr Ober! Dieses Brot ist von gestern. Ich will eines von heute!“

„Tut mir leid, aber da müssen Sie bis morgen warten.“

- „Noch einen!“ (77a)
- „Nicht schon wieder ein Ober-Witz!“
- „Laaangweilig!“ (2)
- Zurück zum Menü (79)

## **31b**

Das Rauschen wird ständig lauter. Du vermutest, dass Wasser das Geräusch verursacht. Gerade als du ans Rohr trittst, um hineinzuspähen, siehst du es auf dich zuschießen. Schon strömt es rasend schnell aus der Öffnung. Nach wenigen Augenblicken reicht es dir schon bis zu den Knien! Schnell, was jetzt? Versuchst du, durch das Rohr zu entkommen (74a)? Oder wendest du dich der Stahltür zu (60b)?

## **31c**

Die erste Schublade lässt sich nur schwer öffnen. Du erkennst auch gleich den Grund: Die gesamte Lade ist bis oben mit Metallgegenständen gefüllt. Du findest Locher, Vorhängeschlösser und 10 Münzen. (*Notiere die Münzen auf deiner Liste*) Willst du jetzt noch die dritte Schublade öffnen (21b)? Oder gehst du zurück in den Flur (24)?

## 32

Du befindest dich in der Innenstadt. Welches dieser Gebäude willst du betreten?

- Geschäft (40)
- Bank (52)
- Kasino (21)
- Museum (68)
- Eisenwarenhandlung (70)
- Bahnhof (55)

Du kannst die Innenstadt auch verlassen und Richtung Wohngegend gehen. (10a) Oder du begibst dich zum Fluss. (16a)

## 32a

Das glaubst du doch selber nicht!

- Zurück zum Menü (79)

## 32b

Hastig drehst du eine Schraube nach der anderen aus dem Bullauge. Sie sinken lautlos und träge zu Boden. Endlich kannst du die letzte Schraube aus dem Metallrahmen drehen. Da du spürst, dass du allmählich wieder einatmen musst, ziehst du das Bullauge vorsichtig aus der Verankerung. Plötzlich beginnt der Wasserdruck rasant zu steigen. Das Meerwasser vermischt sich mit dem Wasser im U-Boot. Du spürst, wie der Druck des Wassers deinen Körper zusammendrückt, doch du kannst gerade noch rechtzeitig zum Schließfachschlüssel mit der Nummer 61 tauchen. (*Notiere den Schließfachschlüssel sowie die Nummer auf deiner Liste*) Weiter bei 79.

## 32c

In einem Eck versteckt sich eine Heugabel, die du beinahe übersehen hättest. Du nimmst sie an dich und stocherst behutsam durch die Öffnung. Da dein Werkzeug viel Platz benötigt, kannst du kaum erkennen, ob sich das Bild in Reichweite befindet. Nach mehreren Minuten gibst du auf und legst die Heugabel beiseite. Scheinbar lässt sich das Bild nicht so einfach aufspießen. Willst du es jetzt noch mit deiner Hand versuchen (60c)? Oder gehst du zurück in die Lagerhalle (22c)?

### 33

Lautlos rieseln dicke Schneeflocken auf dich herab. Du stehst knöcheltief in der dicken, weißen Schneeschicht am Waldboden. Verschneite Nadelbäume umgeben dich, soweit du blicken kannst. Dein Atem bildet weiße Wölkchen in der klirrend kalten Luft. Du schaust in jede Richtung, kannst aber nur endlos viele Bäume erkennen. Es wird langsam dunkel. Was willst du tun? Möchtest du auf einen der Bäume klettern (**51a**)? Oder läufst du ziellos durch den Wald (**26a**)?

### 33a

Das Gestein, aus dem die Schluchtwand besteht, ist besonders grob und bröckelt unter deinem Gewicht immer wieder ab. Der Abstieg dauert lange, bis du endlich einen Höhleneingang in der steinernen Wand des Abgrundes erreichst. Willst du hineinklettern und die Höhle erforschen (**8b**)? Oder begibst du dich noch weiter nach unten (**65c**)?

### 33b

Während du am Strand entlangschlenderst, sammelst du die Muscheln ein, die du findest. (*Trage 5 Muscheln auf deiner Liste ein*) Nach langem Gehen entdeckst du eine Kokosnuss im Sand, die vom Meer an Land gespült worden ist. Hast du hier schon einmal eine Kokospalme gepflanzt? Wenn ja, weiter bei **7b**. Wenn nicht, dann hast du jetzt die Gelegenheit dazu. (*Vermerke in diesem Fall die Tatsache, dass du die Kokosnuss eingepflanzt hast, auf deiner Liste*) Andernfalls steckst du die Kokosnuss ein (*Notiere sie auf deiner Liste*) und setzt deinen Weg fort. Weiter bei **45b**.

### 33c

Der Lift gleitet lautlos nach oben, bis er in mittlerer Höhe stehen bleibt. Die Türen öffnen sich und du betrittst einen Verbindungsgang, der aus der Halle hinausführt. Du passierst einen halbbogenförmigen Durchgang und findest dich in einem fensterlosen Raum wieder. Er wird von blauen Trennwänden eingegrenzt und mit einem weiß verputzten Gewölbe überspannt.

Eine der Trennwände lenkt deine Aufmerksamkeit auf sich. Sie ist zwischen zwei Pfeilern in der Wand eingeklemmt. Mit einem geeigneten Hebel könntest du sie wegstemmen, um zu sehen, was sich dahinter verbirgt. Hast du einen Besenstiel dabei? Wenn ja, weiter bei **23c**. Andernfalls gibt es hier nichts mehr zu tun und du kehrst mit dem Lift ins Erdgeschoss zurück. Weiter bei **22c**.

## **34**

Dunkelheit. Stille. Nichts. Dein Schädel pocht schmerzhaft. Deine eiskalte Wange klebt auf dem harten Metallboden. Langsam gewöhnen sich deine Augen an die Dunkelheit. Vorsichtig streckst du deine verkrampften Glieder, richtest dich auf und siehst dich um. Du befindest dich in einem kleinen Raum, dessen Wände, Boden und Decke aus massivem Stahl bestehen. Vor dir ist eine Tür, ebenfalls aus Stahl, jedoch ohne Klinke oder Knauf. Hinter dir ist ein Gitter in Kopfhöhe eingelassen. Ein schwacher Lichtschein dringt durch es hindurch. Willst du das Gitter **(23)** oder die Tür untersuchen **(64)**? Du kannst auch den Boden nach Brauchbarem absuchen **(76)** oder dir die Decke ansehen. **(51)**

## **34a**

Erstaunt stellst du fest, dass dein Baum bereits Früchte trägt. (*Vermerke 15 Äpfel auf deiner Liste*) Wohin willst du jetzt gehen?

- Zur Schlucht **(39b)**
- In die Stadt **(32)**
- In den Wald **(65)**

## **34b**

Richtig! Gewinn: 20 Münzen

3. Frage:

Was ist keine erneuerbare Energie?

- Erdgas **(58b)**
- Erdwärme **(25a)**
- Sonne **(66c)**

## **34c**

Falsch! Dein Gewinn beträgt stolze 640 Münzen.

- Zurück zum Menü **(79)**

## 35

Ein Rätsel:

A = (	N = ⊖
B = ⌢	O = ⊕
C = €	P = )(
D = )	Q = ✕
E = ↗	R = ✖
F = ↘	S =
G = ((	T = †
H = ⌢⌢	U = ‡
I = ⌢⌢	V =
J = ))	W = ‡
K = ))	X = ‡
L = ))	Y = -
M = ()	Z = =

Aufgabe:

(( ) ⌢ ) ⌢⌢ 0 I € ⌢ ✕ ⌢ ↗ +

- Einen Schritt zurück (2)
- Zurück zum Menü (79)

## 35a

Du gehst wieder zurück ins Erdgeschoss und überlegst, wo du dich jetzt umsehen willst. Welchen dieser Orte möchtest du untersuchen – sofern du ihn noch nicht gesehen hast?

- Die Küche (46)
- Den Keller (54)
- Den ersten Stock (24)

Du kannst das Haus auch durch die Haustür verlassen. Weiter bei **15**.

## **36**

Du stehst auf einer dünnen, steinernen Säule inmitten einer Schlucht. Der Boden befindet sich unzählige Meter unter dir, und du kannst dort spitze, lange Felsen erkennen. Die nächste Säule ist nur einen Sprung weit entfernt. In der entgegengesetzten Richtung befindet sich ebenfalls eine Säule, die aber tiefer und weiter weg liegt. Willst du auf diese Säule springen (**12a**) oder auf die andere, die näher ist (**70a**)? Du kannst auch die Säule, auf der du stehst, hinunterklettern. (**57a**)

## **36a**

Während du keine hastigen Bewegungen vollführst, schleichst du langsam zum Küchentisch, ohne das Raubtier aus den Augen zu lassen. Zähnefletschend starrt die Bestie dich an. Du drehst deinen Kopf vorsichtig zu den Gegenständen, die am Tisch liegen. Welches Teil verwendest du als Waffe:

- Eine Pfanne (**74b**)?
- Ein Nudelholz (**13b**)?
- Oder ein elektrisches Küchenmesser (**14b**)

## **36b**

Du wirfst dich auf die steinerne Säule zu und ziehst dich hinauf. Die Säule mit dem Baum befindet sich nun rechts von dir. Willst du jetzt hinüberspringen (**73c**)? Oder springst du auf die Säule vor dir (**27c**)?

## **36c**

Es bereitet dir kaum Schwierigkeiten, am Regal nach unten zu klettern. Als du bereits fast den Boden erreicht hast, rutscht deine Hand plötzlich ab. Unsanft landest du mit dem Rücken am harten Boden. Fluchend rappelst du dich auf, verärgert über dein Missgeschick. Du hast genug Regale gesehen und entscheidest dich dafür, einen anderen Ort in diesem Gebäude zu erkunden. Weiter bei **22c**.

## **37**

Irgendwie ist die Besenkammer ziemlich uninteressant. Gerade als du den Raum wieder verlassen willst, fällt dir eine uralte, verstaubte Kiste aus dunkelbraunem, groben Holz auf, die unscheinbar in einem finsternen Eck steht. Neugierig ziehst du sie aus dem dunklen Winkel und pustest die zentimeterdicke Staubschicht vom Deckel. Zu deiner Überraschung ist die Truhe unverschlossen. Die verrosteten Scharniere kreischen unangenehm, als du den schweren Holzdeckel anhebst. Du kannst deinen Augen nicht trauen, als die ersten Lichtstrahlen den Blick ins Innere ermöglichen: Einer der größten Diamanten der Welt strahlt in allen Farben des Regenbogens in dein Gesicht. Dieser Diamant wurde vor langer Zeit aus dem städtischen Museum entwendet. Und du hast ihn wieder gefunden! Herzlichen Glückwunsch, du hast das Ziel meines Spielbuches entdeckt!

ENDE

## **37a**

Dein Onkel wusste angeblich nichts vom Versteck des Diamanten. Vor 30 Jahren haben in seinem Haus auch noch ganz andere Leute gewohnt. Die dein Onkel, wie er behauptet, gar nicht gekannt hat. Jedenfalls wurde der Diamant wieder ins Museum gebracht, das Museum hat dir dafür einen Finderlohn von 100.000 Münzen gegeben.

Dein Onkel versucht immer noch, einen Anteil vom Finderlohn von dir zu bekommen – aber irgendwie traust du ihm nicht ganz...

### **38**

Du sitzt auf dem Sofa im Wohnzimmer deines Onkels. Er ist gerade in einem Gespräch mit deinen Eltern vertieft, und da du keine Lust mehr auf Fernsehen hast, beschließt du, dich im Haus deines Onkels umzusehen.

Du betrittst das Vorzimmer und überlegst, wo du hingehen willst. Möchtest du in die Küche (46), in den ersten Stock hinauf (24) oder in den Keller hinunter gehen (54)? Du kannst auch die Haustür öffnen und nach draußen gehen. (15)

### **38a**

Mit dem richtigen Werkzeug kommst du sicherlich besser voran. Ich würde dir empfehlen, alle Werkzeuge zu kaufen, die es gibt. Du wirst sie vielleicht nicht alle brauchen, aber sie sind billig und sehr praktisch.

- Zurück (43)

### **38b**

Richtig! Gewinn: 160 Münzen

6. Frage:

Welchen Durchmesser hat der Planet Neptun?

- Zirka 5.000 km (11b)
- Zirka 50.000 km (78b)
- Zirka 500.000 km (10c)

### **38c**

Der Abstellraum ist haufenweise mit Werkzeug und alten Möbeln vollgeräumt. Außer 8 Münzen findest du hier nichts Besonderes. (*Trage die Münzen auf deiner Liste ein*) Möchtest du jetzt noch die Tür unter der Kellertreppe öffnen? (67)? Oder gehst du zurück ins Erdgeschoss (35a)?

### **39**

Der Kontostand beträgt:

920 Münzen

*(Trage sie auf deiner Liste ein)*

- Zurück (**52**)

### **39a**

Du drückst mehrmals auf die Taste, doch es verändert sich nichts. Die lodernden Flammen befinden sich nur mehr wenige Zentimeter hinter dir. Da du die sengende Hitze schon am ganzen Körper spüren kannst, wirfst du die Tastatur weg und stolperst hastig in den nächsten Zugwaggon. Weiter bei **73**.

### **39b**

Du gehst bis zur Kante der durchgehend senkrechten Wand des Abgrundes und blickst in die Tiefe. Weit unten ragen spitze Felsen wie Nadeln aus dem Boden. Einige Schritte rechts von dir führt eine Hängebrücke zu einer einsamen Säule, die sich in der Schlucht befindet. Willst du diese Brücke überqueren (**67a**)? Oder kletterst du lieber an der Schluchtwand hinunter (**33a**)?

### **39c**

Du pflückst die Pilze auf dem Baumstumpf und steckst sie ein. Außerdem findest du noch einige Walnüsse am Boden. *(Trage 4 Pilze und 10 Walnüsse auf deiner Liste ein)* Danach gehst du wieder zurück zum Waldweg und marschierst weiter. Weiter bei **57b**.

## **40**

Du betrittst das Geschäft und siehst dir die Waren an. Wenn du einen dieser Gegenstände kaufen möchtest, ziehe einfach die Anzahl der Münzen von deiner Liste ab:

- 1 Apfel: je –10 Münzen
- 1 Pilz: je –5 Münzen
- 1 Rübe: je –12 Münzen
- 1 Orange: je –10 Münzen
- 1 Kokosnuss: je –20 Münzen
- 1 Walnuss: je –2 Münzen
- Schaufel: –30 Münzen
- Messer: –25 Münzen
- Schraubenzieher: –15 Münzen
- <sup>NEU!</sup> Gelber Zettel: –20 Münzen (Weiter bei **27d**)
- Oranger Zettel: –40 Münzen (Weiter bei **7c**)
- Blauer Zettel: –50 Münzen (Weiter bei **64a**)
- Violetter Zettel: –40 Münzen (Weiter bei **54b**)

Falls du einen Gutschein besitzt, kannst du ihn für eines der aufgelisteten Produkte einsetzen. *Streiche ihn danach von deiner Liste.*

Wenn du einen deiner Gegenstände verkaufen möchtest, weiter bei **20**. Ansonsten verlässt du den Laden wieder und gehst zurück auf die Straße. Weiter bei **32**.

## **40a**

Richtig! Gewinn: 10 Münzen

Dein Gewinn verdoppelt sich mit jeder richtigen Antwort.

2. Frage:

Was bedeutet das lateinische Wort „Auto“?

- Fahrzeug (**59c**)
- selbst (**34b**)
- bewegen (**54d**)

Nicht vergessen: Du kannst jederzeit deinen Gewinn auf deiner Liste eintragen und zum Absatz **79** zurückkehren.

## **41**

Die Felswand ist blöderweise zu weit von dir weg. Dein ausgestreckter Arm ist nur wenige Zentimeter von dem Gestein entfernt. Wenn du dich an der Wurzel, an der du hängst, hinüberschwingen willst, weiter bei **53a**. Ansonsten könntest du dich an der Wurzel hinaufziehen, wenn du glaubst, dass sie das aushält. (**63**)

### **41a**

In dem Raum, in dem du dich befindest, kannst du keine Gegenstände erkennen. Also tauchst du wieder zum Bullauge und untersuchst es gründlich. Dir fällt auf, dass der Metallrahmen seltsamerweise nicht vernietet, sondern verschraubt ist. Insgesamt ist das Bullauge nur an fünf Schrauben in der Wand befestigt. Wenn du einen Schraubenzieher hast, könntest du die Schrauben herausdrehen, um aus dem U-Boot zu gelangen. (**32b**) Falls du keinen Schraubenzieher besitzt, musst du versuchen, das Bullauge ohne Hilfsmittel aufzubekommen. Weiter bei **5a**.

### **41b**

Du drehst die Schrauben aus dem Wecker und nimmst das Gehäuse ab. Im Inneren des Uhrwerks findest du seltsamerweise eine kleine Eichel. Ratlos steckst du sie ein und schraubst das Gehäuse wieder hinauf. (*Trage die Eichel auf deiner Liste ein*) Weiter bei **24**.

### **41c**

Mit sämtlicher Kraft rammst du den Besenstiel in die Spitzhacken. Wie durch ein Wunder verkeilt er sich zwischen den Werkzeugen und wird damit zum Haltegriff. Dein Fall wird sofort gebremst. Mit schweißüberströmten Händen klammerst du dich daran fest. Erleichtert fädelst du den Besenstiel aus seiner Position, als du wieder Halt gefunden hast. (*Trage den Besenstiel auf deiner Liste ein*) Bis du den Boden erreicht hast, vergehen Minuten, weil du seit diesem Vorfall deutlich vorsichtiger geworden bist. Weiter bei **22c**.

## **42**

Du stehst auf einem kleinen Felsen, der unmittelbar vor einem Wasserfall aus den Fluten ragt. Die Wassermassen rauschen tosend an dir vorbei und stürzen viele Meter in die Tiefe. Anscheinend bleibt dir nichts Anderes übrig, als den Wasserfall hinunterzuspringen. Willst du das wirklich tun (**17**)? Oder teleportierst du zu einem anderen Ort (**79**)?

### **42a**

*Streiche eine Münze von deiner Liste.* Die Münze verschwindet klickend im Geldschlitz. Du nimmst den Hörer ab und lauschst. Aber die Leitung ist tot. Verärgert knallst du den Hörer wieder auf die Gabel und überlegst, was du tun möchtest. Willst du nach Hilfe rufen (**11a**)? Oder suchst du in der Telefonzelle nach Gegenständen, die dir helfen könnten (**75a**)?

### **42b**

Du ignorierst das immer lauter werdende Rauschen und kriechst ihm genau entgegen. Je weiter du dich von der Gabelung entfernst, desto dunkler wird es um dich herum. Nach einigen Metern entdeckst du einen Zettel, der auf der Innenwand des Rohres klebt. Darauf ist Folgendes zu erkennen: Code = 29. Du prägst dir die Zahl ein und kriechst weiter. Weiter bei **44a**.

### **42c**

Falsch! Doch du kriegst wenigstens 80 Münzen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## **43**

Das kommt darauf an, welchen Gegenstand du besitzt.

Ich erkläre dir gerne den Sinn deiner Besitztümer. Zu welchem Gegenstand soll ich dir Information geben (sofern du ihn besitzt)?

- Ein farbiger Zettel mit einer Zahl darauf (**75**)
- Ein Apfel, ein Pilz, eine Rübe, eine Orange, eine Kokosnuss oder eine Walnuss (**8a**)
- Ein Schließfachschlüssel (**69a**)
- Ein anderer Schlüssel (**76a**)
- Eine Kontonummer (**18a**)
- Eine Schaufel, ein Messer oder ein Schraubenzieher (**38a**)
- Ein Glasfläschchen mit einer roten oder grünen Flüssigkeit darin (**24a**)
- Etwas Anderes (**13a**)
- Einen Schritt zurück (**11**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## **43a**

Du hast die Taste mit der Aufschrift „Ende“ kaum berührt, als es unter dir plötzlich leise zu knirschen beginnt. Auf einmal gibt der Boden unter dir nach und du fällst rasend schnell aus dem Waggon heraus. Schon befindest du dich im freien Fall und starrst ungläubig dem brennenden Zug über dir nach.

Ungewollt schlägst du Purzelbäume in der Luft, während sich der riesige, lichtüberflutete Zug von dir entfernt. Du spürst deinen Herzschlag am ganzen Körper. Schon siehst du den Boden furchterregend schnell auf dich zurasen. Deine Knochen werden sofort zermalmt, als du auf dem steinharten Erdboden aufprallst.

Ende

## **44**

Hast du hier einen Apfelbaum gepflanzt? Wenn ja, weiter bei **34a**. Wenn nicht, dann kannst du die 10 Äpfel, die unter den Bäumen liegen einsammeln. (*Trage sie diesem Fall auf deiner Liste ein*) Falls du eine Schaufel hast, könntest du einen deiner Äpfel von deiner Liste streichen und ihn einpflanzen. (*Vermerke die Information, dass du einen Apfelbaum gepflanzt hast, auf deiner Liste*) Wenn du willst, kannst du nun die Schlucht erkunden, die direkt an das Obstfeld grenzt. (**39b**) Du kannst auch über den Fluss gehen, um in die Innenstadt zu gelangen. (**32**) Oder du gehst in den Wald, um ihn genauer zu erforschen. (**65**)

## **44a**

Das Rauschen wird immer lauter. Sicherheitshalber beschließt du, umzukehren. Doch gerade als du dich umdrehst, erfasst dich plötzlich ein mächtiger Wasserschwall, der dich sofort mitreißt. Mit einer unglaublichen Geschwindigkeit saust du durch den Schacht, bis du schließlich wieder aus der Öffnung katapultiert wirst, in die du zuvor hineingeklettert bist. Als du dich aufraffst, wird dir klar, dass du nun in der Falle sitzt: Aus dem Rohr strömt immer noch rasend schnell Wasser. Es reicht dir schon bis zur Hüfte! Die Stahltür ist jetzt der einzige Ausweg. Wenn du die Kombination für das Display weißt, dann lies beim entsprechenden Absatz weiter. Wenn nicht, dann musst du willkürlich einen Absatz auswählen. Beginnt der Absatz nicht mit den Worten „Mit fliegenden Fingern...“, dann lies sofort weiter bei **55b**.

## **44b**

Gespannt beobachtest du, wie sich der Hallenboden immer weiter von dir entfernt. Schließlich passiert der Lift den Durchbruch durch die Decke und kommt in der oberen Verlängerung des Glasschachtes zum Vorschein. Hier oben ist zwar kein Ausstieg möglich, dafür hast du aber eine atemberaubende Aussicht. Du kannst von hier oben nicht nur das gesamte Industriegebiet überblicken, sondern auch bis zur Innenstadt und der Wohngegend sehen. In der Ferne kannst du die tiefe Schlucht, die endlosen Hügel, den dichten Wald und den Fluss neben der Stadt ausmachen. Sogar das Haus deines Onkels kannst du von hier erkennen!

Als du genug gesehen hast, fährst du wieder zurück in Erdgeschoss. Zufrieden verlässt du den Fahrstuhl und überlegst deinen nächsten Schritt. Weiter bei **22c**.

## **45**

Der Kontostand beträgt:

2.004 Münzen

*(Trage sie auf deiner Liste ein)*

- Zurück (**52**)

## **45a**

Du entkorkst das kleine Fläschchen und stürzt den Inhalt mit einem Schluck hinunter. Noch während die warme Flüssigkeit durch deinen Hals gluckert, spürst du schon ihre Wirkung. In deinem Brustkorb fühlst du ein schmerzendes Brennen, das sich schlagartig in deinem ganzen Körper ausbreitet. Gequält von dem flammenden Schmerz sinkst du zusammen. Du glaubst, von innen aufgefressen zu werden. Schon schlägst du auf dem harten Höhlenboden auf und hauchst dein Leben aus.

Du bist gescheitert.

## **45b**

Nachdem du eine Weile durch den Sand marschiert bist, taucht vor dir ein Wasserfall auf, der von einem Felsen geradewegs ins Meer stürzt. Wenn du willst, kannst du dich von der Strömung des Wasserfalls ins offene Meer treiben lassen. (**30b**) Du kannst aber auch den Felsen genauer untersuchen. Hinter dem Wasserfall scheint sich eine versteckte Höhle zu befinden. Weiter bei **72b**.

## **45c**

Du holst kräftig aus und hoffst, dass dich dein soeben gefundener Gegenstand retten kann. Wie im Zeitlupentempo saust der kaputte Besen auf das Regal zu. Panisch starrst du auf die Gegenstände am Regalbrett in deiner Nähe. In welche Richtung willst du mit deinem Besenstiel zielen? In den Freiraum zwischen eng nebeneinander aufgehängten Spitzhacken (**41c**)? Oder in die Fuge zwischen dem Regalbrett und der Halterung (**74c**)?

## **46**

Als du die Küche betrittst, bleibt dir vor Schreck das Herz stehen: Ein lebendiger Säbelzahn tiger sucht zwischen demolierten Töpfen und zerbrochenem Geschirr nach Essensresten! Schon hat er dich bemerkt, reißt sein furchterregendes Maul auf und kommt knurrend auf dich zu. Schnell, was unternimmst du? Ergreifst du die Flucht (**7a**), kämpfst du gegen die Bestie (**63a**) oder siehst du dich nach einer Waffe um (**36a**)?

## **46a**

Falsch! Du gewinnst trotzdem 320 Münzen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## **46b**

Du verteilst den Kleber gleichmäßig unter dem Knopf und drückst ihn anschließend. (*Streiche den Kleber von deiner Liste*) Nachdem du kurz gewartet hast, lässt du den Knopf wieder los. Er bleibt dank dem Kleber in seiner Position. Nun wendest du dich der leuchtenden Glühbirne zu. Wenn du sie herausschraubst, könntest du mit den beiden Drähten einen Kurzschluss verursachen, welcher womöglich den Feueralarm auslösen würde. Willst du das tun (**3b**)? Oder wendest du dich lieber der Stahltür (**64**), dem Boden (**76**) oder den Wänden zu (**71**)?

## **46c**

Falsch! Du bekommst 40 Münzen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## **47**

Du öffnest das Schließfach mit deinem Schlüssel und blickst hinein. Doch es befindet sich nichts darin. Seltsam.

- Zurück (55)

## **47a**

Du kletterst ans Ufer und trocknest deine Kleidung. Danach siehst du dich am Sandstrand um, der scheinbar endlos weit nach links und rechts reicht. Wenn du möchtest, kannst du den Strand entlanggehen, bis du auf etwas stößt. (33b) Du kannst dich auch in den Wald aus Palmen begeben, der sich unmittelbar neben dem Strand erstreckt. Weiter bei 61b.

## **47b**

Der Weg schlängelt sich nach links und rechts, während er immer schmaler und überwuchert wird. Schließlich verlierst du ihn aus den Augen. Gerade als du umdrehen willst, siehst du etwas auf dem Boden aufblitzen. Es ist ein Schließfachschlüssel, auf dem die Zahl 28 steht. (*Notiere den Schließfachschlüssel mit seiner Nummer auf deiner Liste*) Anschließend gehst du zur Weggabelung zurück und wendest dich nach links. Weiter bei 71b.

## **47c**

Der kürzeste Witz der Welt: „Hi!“ – „Wo?“

- „NOCH EINEN!“ (17b)
- „...???“ (2)
- Zurück zum Menü (79)

## **48**

Zeit (eingefroren):

24. April 2005

13:55 MEZ

- Einen Schritt zurück (**50**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## **48a**

Als du das Arbeitszimmer betrittst, fällt dir zuerst ein großer, antiker Schreibtisch am Fenster auf. Er besteht aus dunklem Eichenholz und ist mit unzähligen Formularen, Rechnungen und sonstigen Zetteln bedeckt, die wild darauf verstreut sind. Du interessierst dich jedoch nur für die drei Schubladen, die sich rechts im Tisch befinden. Welche willst du öffnen:

- Die erste (**31c**)?
- Die zweite (**2c**)?
- Oder die dritte (**21b**)?

Du kannst auch wieder zurück in den Flur gehen. Weiter bei **24**.

## **48b**

Die Höhle endet schon nach wenigen Metern. Da du jetzt sowieso nichts mehr in der Dunkelheit erkennen kannst, beschließt du, umzukehren. Doch dann entdeckst du plötzlich ein schwaches, rötliches Leuchten, das aus einer finsternen Felsspalte dringt. Du greifst hinein und ertastest eine kleine Glasphiole. Sie ist mit einer roten Flüssigkeit gefüllt, die schwach, aber sichtbar leuchtet. Willst du sie trinken? Wenn ja, weiter bei **45a**. Wenn nicht, dann steckst du das Glasfläschchen ein, gehst zurück und kletterst die Schluchtwand weiter hinauf. (*Vermerke das Glasfläschchen mit seiner Farbe auf deiner Liste*) Weiter bei **72a**.

## **49**

Aufgeregt steckst du den goldenen Schlüssel in das Schlüsselloch und drehst ihn mehrmals herum. Als es ein letztes Mal klickt, ergreifst du mit pochenden Fingern die Türklinke und drückst sie erwartungsvoll herunter. Du traust deinen Augen kaum, als du erblickst, was sich dahinter befindet: Zwei glänzende Goldbarren stehen säuberlich nebeneinander. (*Vermerke die beiden Schätze auf deiner Liste*)

- Zurück (68)

## **49a**

Als der nächste Waggon nur mehr wenige Meter von dir entfernt ist, kippt plötzlich der Waggon, in dem du dich befindest, blitzartig nach unten. Im letzten Moment kannst du den Rücken eines Sitzes ergreifen und dich daran festhalten. Angestrengt ziehst du dich von einer Sitzlehne auf die nächste hinauf. Die Flammen haben die Verbindung zwischen den Zugwaggons hinter dir getrennt – und sie sind genau hinter dir! Schon spürst du, wie deine Schuhsohlen unter dem glühend heißen Feuer schmelzen... Doch du kannst gerade noch rechtzeitig die rettende Tür erreichen! Mit letzter Kraft ziehst du dich in den Speisewaggon, welcher der letzte Waggon ist, der außer der Lok noch vom Zug übrig geblieben ist. Mittlerweile steht der ganze Zug schon auf dem Kopf. Und der Boden ist nur mehr wenige hundert Meter von dir entfernt. Was willst du jetzt tun? Wartest du ab, was passiert (6b)? Oder siehst du dich auf der Decke des Speisewaggons um (52a)?

## **49b**

Dieses Spielbuch besteht aus mehreren kleinen Bereichen, die erkundet werden können. Der Fokus liegt auf Spaß und nicht auf möglichst viel Handlung. Wenn du nach Geschichten mit viel Tiefe suchst, wirst du hier nicht fündig werden. Versteckte Geheimnisse gibt es hier allerdings haufenweise.

- Einen Schritt zurück (11)
- Zurück zum Menü (79)

## 50

Optionen:

- Spracheinstellungen (78)
- Schriftgröße & Schriftart (78)
- Unterhaltung (2)
- Datum und Uhrzeit (48)
- Über dieses Buch (77)
- Zurück (79)

### 50a

Du schließt die Augen und drückst willkürlich eine Taste. Als nichts passiert, öffnest du deine Augen wieder und lässt die Taste „D“ los. Frustriert schlägst du erneut auf eine Taste ein. Weiter bei **43a**.

### 50b

Du nimmst auf einem Barhocker Platz und bestellst einen Cappuccino.

„Du bist der erste Gast von heute. Ich bin froh, dass hier wenigstens einmal am Tag jemand auftaucht“, sagt der Kellner zu dir, während er den Kaffee zubereitet. Als er fertig ist, schiebt er gelassen die Tasse zu dir auf die Theke.

„Ist in dieser Stadt immer so wenig los?“, fragst du, während du das warme Getränk schlürfst.

„Ja, meistens“, antwortet der Kellner. „Aber seitdem es das neue Spiel im Kasino mit den drei Karten gibt, kommen etwas mehr Leute in dieses Kaff. Hast du gewusst, dass man eine 66%-ige Gewinnchance hat, wenn man die Karte wechselt? Ach, egal. Ich habe das letzte Mal sowieso nichts gewonnen. Drei Münzen, bitte.“

Du trinkst aus und bezahlst. (*Streiche 3 Münzen von deiner Liste*) Weiter bei **68**.

## **51**

Von der niedrigen Decke hängt nur eine einzige, nackte Glühbirne. Du schraubst sie heraus und schüttelst sie. Sie sollte noch funktionieren, doch als du sie wieder hineinschraubst, leuchtet sie nicht. Aus dem Kabel, das von der Decke hängt, kommt anscheinend kein Strom. Du kannst dir die Glühbirne einstecken, wenn du willst. (*Vermerke sie in diesem Fall auf deiner Liste*) Jetzt kannst du wieder den Raum unter die Lupe nehmen. Was willst du dir ansehen (sofern du es noch nicht untersucht hast)?

- Das Gitter (23)
- Die Stahltür (64)
- Den Boden (76)
- Die Wände (71)

## **51a**

Als du dich auf den untersten Ast einer alten Kiefer hinaufziehst, fällt der eiskalte Schnee der oberen Äste auf dich hinunter. Vorsichtig und vor Kälte zitternd kletterst du weiter, um nicht noch mehr vom Schnee zugedeckt werden. In zehn Metern Höhe erreichst du ein verlassenes Vogelnest. Seltsamerweise befindet sich darin ein kleiner, schwarzer Zettel. Die Zahl 40 ist darauf zu sehen. (*Vermerke die Zahl und die Farbe des Zettels auf deiner Liste*) Anschließend kletterst du wieder hinunter und beschließt, durch den Wald zu marschieren, da es immer dunkler wird. Weiter bei **26a**.

## 52

Du betrittst die Bank. Sie hat zwei Aufgaben:

- Hier kannst du deine Münzen vorübergehend lagern. *Vermerke die Anzahl der Münzen, die du der Bank überlassen möchtest, auf deiner Liste.* Diese Münzen bleiben erhalten, falls du im Verlauf deines Abenteuers scheitern solltest. Allerdings kannst du keine Zahlungen damit durchführen. Um die Münzen wieder verwenden zu können, musst du sie von der Bank abholen. *Markiere deine Münzen wieder als normal, falls du welche hier gelassen hast und wieder an dich nehmen möchtest.*
- Wenn du einen Zettel mit einer Kontonummer hast, lies bei dem entsprechenden Absatz weiter.
- Zurück (32)

## 52a

Unter einem der unzähligen Tischtücher, die sämtliche Lampen des Speisewaggons bedecken, findest du einen Kochtopf. Doch ehe du ihn näher beäugen kannst, zerschellt plötzlich der gesamte Zug mit einer unvorstellbar gewaltigen Wucht auf dem steinharten Untergrund. Gnadenlos zerquetschen die Überreste des Waggons deinen hilflosen Körper. Schon wird alles pechschwarz um dich herum...

Du hast das Ziel nicht erreicht.

## 52b

Krachend zerschellt die Scheibe vor deinen Augen. Unzählige Glassplitter rieseln zu Boden. Das Loch, das du soeben in die Telefonzelle geschlagen hast, ist groß genug, um hindurchzugreifen. Nun kannst du das Zahlenschloss erreichen. Die einzige Möglichkeit, endlich aus der Zelle zu entkommen, ist jetzt dieses Schloss. Weißt du die Kombination? Wenn ja, dann lies weiter bei dem Absatz, dessen Nummer der Ziffernsumme aus der Kombination entspricht. Wenn der Absatz nicht mit den Worten „Ein klickendes Geräusch...“ beginnt, dann bleibt dir nichts anderes übrig, als die Telefonzelle genauer zu durchsuchen. Weiter bei **75a**.

## **53**

Du liegst auf einer duftenden Blumenwiese und atmest den angenehm süßlichen Geruch der Blüten um dich herum ein. Du glaubst, dass du ewig zwischen den weichen Gräsern und Blumen liegen könntest. Doch was du nicht weißt, ist, dass du dich gerade auf einem anderen Planeten befindest, dessen Atmosphäre haufenweise Kohlenstoffmonoxid enthält, das dich schon nach wenigen Sekunden getötet hat.

Ende.

Was?

Du dachtest doch wohl nicht, dass das alternative Ende wirklich zum Ziel führt!  
Wie kann man nur so naiv sein!

## **53a**

Langsam beginnst du, an der Wurzel hin und herzuschwingen. Die vertrocknete Wurzel erzeugt ein unheilvolles Knirschen, aber sie hält dein Gewicht immer noch aus. Endlich ergreifen deine ausgestreckten Finger die brüchige Felswand. Vorsichtig ziehst du dich an die grobe Steinwand heran. Du lässt die Wurzel los und fängst damit an, die senkrechte Wand des Abgrundes hinaufzuklettern. Nach einer Weile taucht über dir ein Höhleneingang in der Schluchtwand auf. Kletterst du in die Höhle hinein (**8b**)? Oder machst du einen Bogen um sie herum (**72a**)?

## **53b**

Nein, hier ist NICHT das Ziel.

## **54**

Die Kellertür ist zugesperrt. Besitzt du einen silbernen Schlüssel? Wenn ja, dann ziehe 20 von der Zahl ab, die auf dem Schlüssel steht, und lies beim entsprechenden Absatz weiter. Besitzt du ihn nicht, musst du zwischen der Küche (**46**), dem ersten Stock (**24**) und der Haustür (**15**) wählen.

## **54a**

„Es tut mir schrecklich leid“, sagt der Croupier, „aber für die erste Karte gibt es nur einen Apfel.“ *Notiere den Apfel auf deiner Liste.* Weiter bei **32**.

## **54b**

*Trage den violetten Zettel mit der Zahl 60 auf deiner Liste ein.*

- Zurück (**40**)

## **54c**

Richtig! Gewinn: 640 Münzen

8. Frage (letzte Frage!):

Was ist eine Karditis?

- Zahnfleischentzündung (**76b**)
- Hirnhautentzündung (**27a**)
- Herzentzündung (**6c**)

## **54d**

Falsch! Du gewinnst nur 10 Münzen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## 55

Im Eingangsbereich des Bahnhofes befinden sich unzählige Schließfächer. Um eines der Fächer zu öffnen, benötigst du den dazugehörigen Schlüssel. Wenn du einen Schließfachschlüssel besitzt, musst du bei dem Absatz weiterlesen, dessen Nummer mit der des Schlüssels übereinstimmt.

- Zurück (32)

## 55a

Falsch! Du erhältst keine Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

## 55b

Da dir das Wasser schon bis zu den Schultern steht, holst du tief Luft und tauchst unter. Du gibst die Zahl ein, die dir als erstes einfällt und spürst schon, wie dir der Atem ausgeht. Du schießt nach oben, um Luft zu holen – doch du stößt mit dem Kopf gegen die harte Metalldecke. Der Raum ist bis ganz oben mit Wasser vollgelaufen! Die Tür macht keine Anstalten, sich zu öffnen und deine Lungen beginnen zu brennen. Schon musst du einatmen und spürst, wie kaltes Wasser in dich hineinströmt. Wenige Augenblicke später wird alles schwarz um dich herum.

Du bist gescheitert.

## 55c

Falsch! Aber du kriegst wenigstens 80 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

## **56**

Der Kontostand beträgt:

0 Münzen

- Zurück (52)

## **56a**

Zügig marschierst du zwischen den Sitzreihen nach vorne. Während du dich der Tür zum nächsten Raum näherst, beginnt der gesamte Zug, sich leicht zur Seite zu drehen. Du wirfst einen Blick aus dem Fenster und glaubst, schon allmählich Teile des ständig näherkommenden Erdbodens zu erkennen. Beunruhigt beschleunigst du deine Schritte, bis du endlich den nächsten Zugwaggon erreichst. Der Waggon hat mehrere Abteile, die jeweils Platz für sechs Personen bieten. Willst du dir eines der Abteile ansehen (9b)? Oder gehst du lieber schnell weiter (28a)?

## **56b**

Während du versuchst, nicht einzuatmen, rüttelst du nervös an der Eisenkette. Deine Kräfte schwinden immer schneller. Erschöpft zerrst du an der Metalltür, die sich leider auch nicht zu bewegen scheint. Schließlich kannst du deinen Atem nicht mehr anhalten und spürst, wie lauwarmes Wasser in deine Lungen schießt. Schon zerplatzen Sterne vor deinen Augen, wenige Augenblicke später wird es schwarz um dich herum. Du endest in einem U-Boot irgendwo in den Tiefen des Ozeans.

## 57

Frage:

Welcher ist der schwerste Frosch der Welt?

- Riesenlaubfrosch (**6a**)
- Goliathfrosch (**61a**)
- ULTRAFROSCH (**32a**)

## 57a

Die steinerne Säule bietet dir kaum Halt zum Klettern. Du musst sehr vorsichtig sein, um nicht abzustürzen. Doch schon nach wenigen Metern verlierst du plötzlich den Halt und saust in die Tiefe. Die spitzen Felsen kommen rasend schnell auf dich zu. Sekunden später wirst du von einer riesigen Felsnadel aufgespießt.

Du hast verloren, fang noch einmal von vorne an.

## 57b

Nachdem du ein paar Minuten gegangen bist, taucht vor dir eine große, stämmige Eiche auf. Der Waldweg teilt sich hier; ein Teil führt links um den Baum und der andere rechts herum. Ein durchgestrichener Wegweiser zeigt in die Richtung des rechten Weges. Willst du dennoch diese Richtung einschlagen (**47b**)? Oder gehst du sicherheitshalber nach links (**71b**)? Du kannst auch die Eicheln einsammeln, am Waldboden verstreut sind und anschließend entscheiden, was du tust. Weiter bei **25c**.

## **58**

„SKYDIVING!!!“, brüllst du völlig aus dem Häuschen. Mit großen Sprüngen stürzt du wahnsinnig auf das offene Waggonende zu. Die Hitze der lodernden Flammen ist für Sekundenbruchteile überall. Doch dann kühlt dich schlagartig ein kräftiger, kalter Windstoß. Gierig saugst du die eiskalte Luft ein, die wie ein eingefrorenes Messer in deine Lungen dringt. Mit einer unglaublichen Geschwindigkeit saust du in die Tiefe. Deine wilden, aufgerissenen Augen sehen dem riesigen, brennenden Zug zu, wie er sich immer weiter von dir entfernt. Ungewollt schlägst du Purzelbäume in der Luft. Du spürst deinen Herzschlag im ganzen Körper. Schon siehst du den Boden fürchterlich schnell auf dich zurasen. Ob das ein gutes Ende nehmen wird...?

Starte sicherheitshalber von vorne.

## **58a**

Leider falsch! Du erhältst keinen Gewinn.

- Zurück zum Menü (**79**)

## **58b**

Richtig! Gewinn: 40 Münzen

4. Frage:

Welches der aufgezählten Bauwerke ist am größten?

- CN Tower (**46c**)
- Empire State Building (**3c**)
- Royal Clock Tower (**9c**)

## 59

Ja, es gibt tatsächlich ein Ziel: Finde es selber.

- Einen Schritt zurück (**11**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## 59a

Und noch ein Witz:

„Herr Ober! Da ist ein Hörgerät in meiner Suppe.“

„Wie bitte?“

- „Noch einen!“ (**31a**)
- „Ich hasse Ober-Witze!“
- „Langweilig!“ (**2**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## 59b

Interessiert betrachtest du die zahlreichen Ausstellungsstücke, die das Museum zu bieten hat: Fossilien, Knochen von längst ausgestorbenen Tieren, Mineralien, Edelsteine, versteinerte Pflanzen, ausgestopfte Tierpräparate und vieles mehr.

Doch als du zum Hauptausstellungsstück kommst, verrät dir ein Schild, dass der Gegenstand, einer der größten Diamanten der Welt, vor 30 Jahren aus dem Museum gestohlen worden ist. Enttäuscht kehrst du in die Eingangshalle zurück. Weiter bei **68**.

## 59c

Akrobatisch kletterst du an der Regalwand hinauf. Nach einer Weile erreichst du die Oberseite und ziehst dich vollends hinauf. Du wirst mit einem nützlichen Überblick über die gesamte Halle belohnt. Der Container wirkt von hier oben winzig, auch jedes andere Regal befindet sich unter dir. Nur der Aufzugsschacht überragt dich deutlich, da er bis über das Dach der Lagerhalle hinausragt. Als du wieder nach unten klettern willst, fällt dir ein abgebrochener Besenstiel auf, der einsam an der Regaloberseite herumliegt. Willst du ihn nach unten mitnehmen (**18c**)? Oder lässt du ihn lieber zurück (**36c**)?

## **60**

Du schwebst in einem kleinen, schwarzen Raum und kannst nicht atmen. Durch das runde Fenster vor dir dringt mattes Licht. Dir wird bewusst, dass du dich im Inneren eines versunkenen U-Bootes am Grunde des Meeres befindest. Das Wasser, in dem du schwebst, hat genau Körpertemperatur, weshalb du es nicht spürst. Draußen vor dem Bullauge siehst du einen Schließfachschlüssel vorbeischwimmen. Und jetzt? Du kannst versuchen, das Bullauge zu öffnen. **(5a)** Oder du siehst dich nach einem Gegenstand um, mit dem du die Scheibe einschlagen kannst. **(41a)**

## **60a**

Auf dem Griff des goldenen Schlüssels ist die Zahl 79 eingraviert. *Trage den Schlüssel mitsamt der Zahl auf deiner Liste ein.*

- Zurück **(70)**

## **60b**

In Sekundenschnelle steht dir das Wasser schon bis zur Brust. Du watest zur Stahltür und untersuchst das Display daneben. Weißt du den Code für die Stahltür? Wenn ja, dann lies beim entsprechenden Absatz weiter. Wenn nicht, dann musst du willkürlich einen Absatz auswählen. Beginnt der Absatz nicht mit den Worten „Mit fliegenden Fingern...“, dann lies sofort weiter bei **55b**.

## **60c**

Vorsichtig steckst du deine Hand durch das kleine Fenster in der Strohballenwand. Als du bereits mit der Schulter anstehst, kannst du endlich den Bilderrahmen ertasten. Er ist fest mit der Wand verbunden und lässt sich nicht bewegen. Da fällt dir das Stück Papier ein und du versuchst, es aus dem Rahmen zu ziehen. Du bist erfolgreich und kannst es unbeschadet an dich nehmen. Sobald du deine Hand aus der Öffnung entfernt hast, begutachtest du deinen Fund: Einen Gutschein! *(Trage den Gutschein auf deiner Liste ein.)* Du beschließt, zurück in die Lagerhalle zu gehen. Weiter bei **22c**.

## **61**

Du steckst den Schlüssel in das Schlüsselloch und sperrst das Schließfach auf. Im Inneren befindet sich nur ein kleiner, zusammengefalteter Zettel. Darauf steht:

Wenn du in der Besenkammer bist, ziehe 30 von der Nummer des Absatzes ab.

Du steckst den Zettel ein und sperrst das Schließfach wieder zu. *Notiere die Information auf deiner Liste.*

- Zurück (55)

## **61a**

Richtig! Toll gemacht! Wie wäre es, wenn ich dir jetzt mehrere Quizfragen stelle, und dir Geld gebe, wenn du sie richtig beantwortest?

- „Gute Idee!“ (9)
- „Lass mich in Ruhe.“ (79)

## **61b**

Du dringst ins Dickicht neben dem Sandstrand ein und stolperst durch das üppige Unterholz. Schon bist du von fremdartigen Tiergeräuschen umgeben, die von allen Seiten dringen. Während du noch überlegst, was du hier eigentlich suchst, raschelt es plötzlich neben dir und etwas Großes bewegt sich schlängelnd auf dich zu! Wie reagierst du? Wenn du eine Schaufel besitzt, könntest du dich damit verteidigen. (67b) Andernfalls bleibt dir noch die Flucht. Weiter bei 13c.

## **62**

Du willst Geld? Kannst du haben. Möchtest du 10 Münzen sofort oder 30 Münzen, wenn du eine Frage über Geld richtig beantwortest?

- 10 Münzen (**10**)
- 30 Münzen (**30**)
- Einen Schritt zurück (**11**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## **62a**

„Schade“, sagt der Croupier, „aber auf der zweiten Karte ist auch ein Apfel. Hier, nimm ihn.“ *Vermerke den Apfel auf deiner Liste.* Weiter bei **32**.

## **62b**

Schon nach wenigen Minuten ist es stockdunkel um dich herum. Die Bäume um dich herum scheinen nie enden zu wollen. Dein Atem geht nur mehr schwer und stoßartig. Deine Beine schmerzen schon vor der Anstrengung. Unsichtbare Schneeflocken peitschen ständig in dein Gesicht. Kurze Zeit später prallst du immer wieder gegen Baumstümpfe, die aus dem Nichts auftauchen. Irgendwo in der Ferne siehst du kurz einen gelben Lichtstrahl aufblitzen. Dann verlierst du komplett die Orientierung. Du weißt nicht mehr, ob deine Augen offen oder geschlossen sind, weil alles um dich herum pechschwarz ist. Es schießt frostige Nachtluft wie ein riesiger Eiszapfen in deine Lungen. Der schneebedeckte Waldboden umhüllt dich schlagartig und deckt dich zu. Sekunden später fühlst du plötzlich keine Kälte mehr und willst nur mehr schlafen. Endlos lange schlafen.

Fang von vorne an.

## **63**

Feine Gesteinsbrocken rieseln in dein Gesicht, als du dich an der staubigen Wurzel hinaufziehst. Du hörst ein leises Knirschen, gefolgt von einem unheilvollen Schnalzen. Doch bevor du reagieren kannst, ist es schon zu spät: Schreiend stürzt du mit den Überresten der Wurzel in die Tiefe. Rasend schnell siehst du die messerscharfen Felsspitzen unter dir auf dich zukommen...

Du hast verloren.

## **63a**

Du überraschst den Säbelzahn tiger mit einem blitzartigen Fußtritt. Das Raubtier fährt benommen zurück – und springt dich kurz darauf an! Geschickt weichst du aus und siehst dich nach einer Waffe um. Greifst du zum Küchentisch (**29b**)? Oder suchst du auf der Arbeitsfläche der Kücheneinrichtung nach brauchbaren Gegenständen (**5b**)? Wenn dir das zu riskant ist, kannst du auch einfach wegrennen. Weiter bei **7a**.

## **63b**

Die Rübe ist besonders tief im Boden verwurzelt, doch es gelingt dir schließlich, sie auszugraben. (*Vermerke die Rübe auf deiner Liste*) Als du das Loch betrachtest, das du gerade ausgehoben hast, kommt dir ein Gedanke: Wenn du eine Walnuss oder eine Eichel besitzt, könntest du sie hier einpflanzen. (*Streiche in diesem Fall deine Frucht von deiner Liste und notiere stattdessen den Baum, den du gepflanzt hast.*) Danach setzt du deinen Weg über die Hügel fort. Weiter bei **78c**.

## **64**

Nach einer kurzen Untersuchung stellst du fest, dass der einzige Öffnungsmechanismus der Stahltür ein kleines Eingabefeld daneben ist. Kennst du die Kombination? Wenn ja, dann lies weiter bei dem Absatz, dessen Nummer der Kombination entspricht. Andernfalls musst du dir das Gitter (**23**), den Boden (**76**) oder die Wände ansehen. (**71**)

### **64a**

*Vermerke den blauen Zettel mit der Zahl 18 auf deiner Liste.*

- Zurück (**40**)

### **64b**

In den beiden Schubladen des Nachtkästchens findest du nichts Brauchbares, nur ein paar Zeitungen und Socken. Auf dem Nachtkästchen stehen eine Lampe und ein kleiner Reisewecker. Du nimmst den Wecker und schüttelst ihn. Es scheint, als würde sich etwas im Uhrwerk befinden, das nicht hineingehört. Hast du einen Schraubenzieher? Wenn ja, weiter bei **41b**. Wenn nicht, dann bleibt dir nichts Anderes übrig, als den Wecker an Ort und Stelle zu lassen und dich wieder zurück in den Flur zu begeben. Weiter bei **24**.

### **64c**

Eine Rampe führt von der Plattform nach unten. Du durchschreitest den Außenbereich des Firmengeländes und suchst den Ausgang. Schon bald hast du das Industriegebiet verlassen und folgst der Straße zurück in die Innenstadt. Ob du alle Verstecke in der Lagerhalle gefunden hast? Du überlegst, demnächst wieder vorbeizuschauen. Aber jetzt begibst du dich zunächst wieder zurück ins Zentrum der Stadt. Weiter bei **32**.

## **65**

Du stehst mitten auf einem Waldweg und hörst Vögel, die auf den Baumwipfeln über dir zwitschern. Hinter dir lichten sich die Bäume und der Waldweg endet hier. Möchtest du den Wald verlassen (**16a**)? Oder gehst du stattdessen tiefer hinein (**4a**)?

### **65a**

Als du die Taste hinunterdrückst, leuchtet eine kleine Leuchtdiode in der Tastatur auf. Und was jetzt? Kehre zu **12** zurück und wähle eine andere Taste.

### **65b**

Du betrachtest das Schloss, das die Tür der Telefonzelle von außen versperrt. Es wirkt sehr widerstandsfähig und unmöglich zu knacken. Um es zu öffnen, benötigst du die dazugehörige dreistellige Zahlenkombination. Doch zuerst musst du noch die Scheibe davor einschlagen. Sie sieht sehr massiv aus und deine gezielten Faustschläge schaden ihr gar nicht. Wenn du eine Kokosnuss hast, könntest du versuchen, die Glasscheibe damit einzuschlagen. (**52b**) Ansonsten bleibt dir nichts anderes übrig, als dich in der Telefonzelle genauer umzusehen. Weiter bei **75a**.

### **65c**

Du kletterst an der senkrechten Wand immer weiter nach unten und näherst dich langsam dem mit nadelspitzen Felsen bestückten Boden der Schlucht. Als du bemerkst, dass sich ein Gesteinsbrocken unter dir löst, ist es bereits zu spät. Schon stürzt du ab und rast auf die Felsspitzen zu. Im nächsten Moment wirst du gnadenlos von einer groben, steinernen Nadel durchbohrt. Du musst von vorne anfangen.

## **66**

Ja. Das hier ist zwar kein Videospiel, sondern ein Spielbuch, aber du kannst trotzdem schummeln. Doch es wird keinen Sinn haben, das verspreche ich dir.

- Einen Schritt zurück (11)
- Zurück zum Menü (79)

## **66a**

„Gute Entscheidung“, sagt der Croupier zu dir und deckt die dritte Karte auf. „Du hast gewonnen! Herzlichen Glückwunsch!“

Nein, du hast nicht das Ziel des Spielbuches gefunden, aber dafür 250 Münzen gewonnen! *Notiere sie auf deiner Liste.* Weiter bei 32.

## **66b**

Mit einem plötzlichen Ruck kippt der Waggon, in dem du dich befindest, schlagartig nach hinten. Ungewollt purzelst du über die Sitzreihen nach unten. Durch das Feuer hat sich die Verbindung zwischen den beiden Waggonen getrennt – und du kannst nichts dagegen unternehmen! Der Moment, als du geradewegs durch die feurig heißen Flammen stürzt, ist nur sehr kurz. Denn unmittelbar darauf befindest du dich im freien Fall! Rasend schnell kommt der braune Erdboden auf dich zu. Das sieht gar nicht gut aus...

Fang noch einmal von vorne an.

## **66c**

Falsch! Du erhältst nur 20 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

## **66d**

Glückwunsch, du hast das Spiegelrätsel gelöst! Als Belohnung erhältst du einen brandneuen Hinweis:

Hast du das Ziel schon gefunden? Wenn du dort bist und das Wort ENDE siehst, dann ist es in Wahrheit noch nicht vorbei! Lies in diesem Fall einfach den Absatz direkt darunter. Der ist übrigens nicht neu, sondern war immer schon da, versteckt in freier Sicht!

Dankbar kehrst du zum Lift zurück und fährst zurück ins Erdgeschoss. Weiter bei 22c.

## **67**

Hinter der mit Spinnweben übersäten Tür befindet sich eine kleine Besenkammer. Hier liegen nur einige alte Reinigungsgegenstände und mit dicken Staubschichten bedeckte Schachteln und Kisten. Gelangweilt schließt du dir knarrende Tür wieder und beschließt, dich wieder ins Erdgeschoss zu begeben. Weiter bei **35a**.

## **67a**

Du gehst über die Hängebrücke und gelangst zur steinernen Säule. Von dieser führen wieder zwei Hängebrücken weg, schräg nach links und schräg nach rechts. Gehst du über die linke Brücke (**18b**)? Oder über die rechte (**30a**)?

## **67b**

Als du die Riesenschlange vor dir auftauchen siehst, reagierst du blitzschnell. Mit einer flinken Bewegung lässt du die Schaufel auf die Schlange herabsausen und spießt sie auf dem üppig bewachsenen Waldboden auf. Als sie sich nicht mehr rührt, ziehst du die Schaufel angeekelt heraus und nimmst sie wieder an dich. Da fällt dir auf, dass neben dir ein weißer Zettel mit der Zahl 22 auf dem Stamm einer Palme klebt. Nachdenklich steckst du ihn ein und setzt deinen Weg am Sandstrand fort. (*Notiere die Zahl sowie die Farbe des Zettels auf deiner Liste*) Weiter bei **45b**.

## **67c**

Falsch! Doch du gewinnst satte 640 Münzen.

- Zurück zum Menü (**79**)

## **68**

Willkommen im Museum! In der Eingangshalle befinden sich vier Türen und ein Durchgang, der zu den Ausstellungsstücken führt. Was möchtest du dir ansehen? Lies weiter bei **59b** um dir die Ausstellung anzusehen.

Um die Tür links vom Durchgang zu öffnen, benötigst du einen bronzefarbenen Schlüssel. *Addiere 10 zu der Zahl auf dem Schlüssel und lies beim entsprechenden Absatz weiter.*

Für die Tür, die sich rechts vom Durchgang befindet, brauchst du einen goldenen Schlüssel. *Ziehe 30 von der Zahl ab, die im Griff eingraviert ist und lies bei dem Absatz weiter, dessen Nummer der des Resultats entspricht.*

Wenn du durch die Tür an der linken Wand gehst, gelangst du in den Museumskeller. Lies weiter bei **14a**, wenn du dort hinunter gehen willst. Die Tür an der rechten Wand führt zum Observatorium hinauf. Wenn du hier hinaufgehen willst, weiter bei **26b**.

Ansonsten kannst du wieder zurück in die Innenstadt gehen. Weiter bei **32**.

## **68a**

Als du den Knopf einmal drückst, flackert kurz ein schwacher Lichtschein hinter dir auf. Die Glühbirne, die von der Decke hängt, leuchtet anscheinend auf, wenn man den Knopf gedrückt hält. Hast du etwas Kleber, mit dem du den Knopf festkleben könntest? Wenn ja, weiter bei **46b**. Wenn nicht, dann musst du dich stattdessen im Raum umsehen. Was willst du untersuchen?

- Die Stahltür (**64**)
- Den Boden (**76**)
- Die Wände (**71**)

## **69**

„WIR WERDEN STERBEN!!! WAH!!! ICH HALT'S NICHT MEHR AUS! HILF MIR!“, brüllt dir irgendein Typ ins Gesicht.

„Keine Panik“, sagst du gelassen. „Es gibt keinen Grund zur Aufregung.“

„DOCH!!! WIR SIND IN EINEM ZUG, DER VOM HIMMEL STÜRZT, HINTER UNS STEHT ALLES IN FLAMMEN UND ICH DREH' KOMPLETT – Huaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa...“

Dein Gegenüber saust durch ein Loch, das soeben aufgebrochen war, in die Tiefe. Schade. Er war eigentlich ziemlich nett.

Du stützt dich an der Armlehne deines gepolsterten Sitzes ab und siehst dich um. Zwei Schritte hinter dir brennen sämtliche Bestandteile des Zugwaggons. Die glühend heißen Flammen kommen züngelnd immer näher. Dieses Ende des Waggons ist bereits völlig verkohlt und die Reste werden vom Luftzug nach draußen gerissen. Willst du aus dem offenen Ende des Waggons springen (58)? Oder gehst du lieber in den nächsten Waggon (73)? Du kannst dich auch in dem Zugwaggon umsehen, in dem du dich momentan befindest. Weiter bei 25.

## **69a**

Mit einem Schließfachschlüssel kannst du das dazugehörige Schließfach am Bahnhof öffnen. In einem Schließfach befinden sich meistens brauchbare Gegenstände, darunter auch einige, die dich näher zum Ziel führen.

- Zurück (43)

## **69b**

Hier ist das Ziel nicht.

## **70**

Du siehst dich in der Eisenwarenhandlung nach Gegenständen um, die dich interessieren könnten. Wenn du einen Gegenstand kaufen willst, ziehe einfach die entsprechende Anzahl der Münzen von deiner Liste ab:

- Silberner Schlüssel: –200 Münzen (Weiter bei **3a**)
- Goldener Schlüssel: –400 Münzen (Weiter bei **60a**)
- 1 Silberbarren: je –100 Münzen
- 1 Goldbarren: je –10.000 Münzen

Du kannst auch deine Gegenstände verkaufen, indem du einfach den jeweiligen Gegenstand von deiner Liste streichst und stattdessen den entsprechenden Geldbetrag einträgst:

- 1 Silberbarren: je +100 Münzen
- 1 Goldbarren: je +10.000 Münzen

Wenn du fertig bist, kannst du zurück auf die Straße gehen. Weiter bei **32**.

## **70a**

Du springst auf die nahe Säule und hältst anschließend Ausschau nach der Schluchtwand. Sie ist ungefähr 30 Meter von dir entfernt. Links von dir steht eine steinerne Säule, aus der ein Baum wächst. Seine braunen Wurzeln ragen aus dem Gestein heraus. Vor dir befindet sich eine Säule, von der eine Hängebrücke in die andere Richtung wegführt. Willst du auf die Steinsäule mit dem Baum springen (**73c**)? Oder springst du auf die Säule, von der die Hängebrücke wegführt (**4b**)?

## **70b**

Und hier ist es auch nicht.

## 71

Du kreist mehrmals im Raum umher und untersuchst die Wände gründlich. Nach einigen Minuten fällt dir ein winziger Grat in einem Eck auf, der sich ungefähr in Kopfhöhe befindet. Da du eine Geheimtür vermutest, schabst du erwartungsvoll daran herum. Plötzlich vernimmst du ein kaum hörbares Klicken. Unmittelbar darauf öffnet sich eine Falltür unter dir und du stürzt ins Bodenlose.

Fang noch einmal von vorne an.

### 71a

Richtig! Du erhältst 30 Münzen. (*Trage sie auf deiner Liste ein*) Das hat doch ganz gut funktioniert! Wie wäre es, wenn ich dir mehrere Fragen stelle, für die du mehr Geld bekommst, je schwieriger sie werden? Ich finde die Idee gut. Bist du bereit für das Quiz?

- „Ja!“ (9)
- „Nein, zurück zum Menü“ (79)

### 71b

Lange marschierst du durch den schattigen Wald, ohne jemanden zu begegnen. Doch plötzlich springt ein wilder Fuchs aus dem Gebüsch neben dir und rast auf dich zu! Schnell, was unternimmst du? Weichst du dem Angriff aus (**15b**)? Oder riskierst du einen Kampf (**23b**)? Wenn dir das zu gefährlich erscheint, kannst du auch versuchen, vor dem wilden Tier zu fliehen. Weiter bei **8c**.

## 72

Du stehst auf dem Dach des Museums und genießt die Aussicht auf die Stadt. Hinter dir ragt der Turm des Museums in die Höhe, in dem sich das Observatorium befindet. Genau davor liegt überraschenderweise ein Silberbarren. (*Notiere ihn auf deiner Liste*) Anschließend betrittst du den Turm durch eine Tür und steigst die Stufen in die Eingangshalle hinunter. Weiter bei **68**.

## 72a

Der Aufstieg ist mühsam und kräfteraubend. Nachdem du viele Meter an der Schluchtwand hinaufgeklettert bist, gelangst du endlich nach ganz oben. Du ziehst dich hinauf und ruhst dich kurz aus. Dann wendest du dich dem Obstfeld zu, das sich direkt neben der Schlucht befindet. Weiter bei **14**.

## 72b

Hinter dem Wasserfall ist tatsächlich eine Höhle. Du schiebst dich vorsichtig am donnernden Wasserschwall vorbei und siehst dich im Hohlraum um. Aus einer dunklen Felsspalte dringt ein seltsames, grünliches Licht. Neugierig greifst du hinein und ziehst ein kleines Glasfläschchen heraus. Die Phiole ist mit einer schwach leuchtenden, grünen Flüssigkeit gefüllt. Wenn du sie trinken möchtest, lies weiter bei **45a**. Wenn nicht, dann steckst du das Fläschchen ein. (*Trage es samt der Farbe auf deiner Liste ein*) Danach verlässt du die Höhle wieder. Weiter bei **20b**.

### **73**

Der nächste Wagon ist in einem viel besseren Zustand als der vorige. Willst du dich zwischen den Sitzreihen genauer umsehen (**2a**)? Oder begibst du dich schnell in den nächsten Waggon (**56a**)?

### **73a**

Du öffnest die Tür, die ins Schlafzimmer führt, und siehst dich darin um. In dem Raum befinden sich ein Bett, ein Kleiderschrank und ein Nachtkästchen. Willst du dir den Kleiderschrank genauer ansehen (**27b**)? Oder nimmst du das Nachtkästchen unter die Lupe (**64b**)? Wenn du möchtest, kannst du auch sofort wieder zurück in den Flur gehen. Weiter bei **24**.

### **73b**

Du nimmst eine Tellerscherbe, die auf der Arbeitsfläche liegt, und lässt sie auf das Raubtier zusausen. Doch die Großkatze ist schneller und reißt wild ihren Kopf umher. Die Scherbe prallt an einem der Eckzähne ab, und du bist wieder unbewaffnet. Schnell, was jetzt? Suchst du auf dem Küchentisch nach einer neuen Waffe (**29a**)? Oder ergreifst du jetzt die Flucht (**7a**)?

### **73c**

Du machst einen riesigen Satz in die Richtung der Steinsäule mit dem Baum. Doch sie ist zu weit weg und du verfehlst sie. Schreiend stürzt du in den Abgrund, wo du die messerscharfen Felsen auf dich zurasen siehst. Schon wirst du gnadenlos von einer der steinernen Nadeln aufgespießt und hauchst dort dein Leben aus.

Du hast verloren.

## 74

Du sperrst die Kellertür mit dem silbernen Schlüssel auf und drückst die Türklinke herunter. Hinter der Tür führen glatte Steinstufen in den Keller. Du steigst sie hinab und findest dich in einem vollgeräumten, staubigen Abstellraum wieder. Auch die Tür, die sich unter der steinernen Treppe befindet, scheint lange nicht mehr geöffnet zu worden sein. Willst du dennoch sehen, was sich dahinter verbirgt (**67**)? Oder untersuchst du stattdessen den Abstellraum (**38c**)? Du kannst auch wieder zurück ins Erdgeschoss gehen. Weiter bei **35a**.

### 74a

Da die Strömung viel zu stark ist, besteht keine Möglichkeit, irgendwie in das Rohr zu gelangen – und der einzige Ausgang ist somit die verschlossene Stahltür! Weiter bei **60b**.

### 74b

Du schnappst dir die Pfanne und ziehst sie der Bestie kräftig über den Schädel. Das Tier jault auf und weicht zurück. Plötzlich stellst du fest, dass du nur mehr den Griff der Pfanne in der Hand hältst! Da deine Waffe nun zerbrochen ist, musst du zu einer anderen greifen. Nimmst du jetzt das Nudelholz (**13b**) oder das elektrische Küchenmesser (**14b**)? Wenn du schnell bist, kannst du dich auch zur Arbeitsplatte der Kücheneinrichtung wenden und dort einen Gegenstand auswählen. (**5b**)

### 74c

Dein Besenstiel trifft den Bereich unter dem Regalbrett exakt. Jedoch reicht das nicht, um deinen Fall zu stoppen. Nur die Spitze des Holzstiels dringt in die Halterung ein und bricht Augenblicke später bereits ab. Schreiend stürzt du in die Tiefe, den Besenstiel immer noch fest umklammert. Den Aufprall am harten Hallenboden überlebst du nicht.

Unternimm einen neuen Versuch.

## 75

Wenn du teleportieren willst, benötigst du einen Zettel, auf dem ein Teil des Teleportcodes steht. Diesen addierst du dann einfach zum zweiten Teil des Codes, den du hier findest:

- Weißer Zettel: +11
- Gelber Zettel: +20
- Oranger Zettel: +3
- Roter Zettel: +3
- Grüner Zettel: +16
- Blauer Zettel: +24
- Violetter Zettel: +12
- Schwarzer Zettel: +20
- Zurück (**79**)

## 75a

Nach langem, gründlichen Suchen findest du zwischen den Seiten des Telefonbuches einen Zettel, auf dem die Zahl 121 aufgeschrieben ist. (*Notiere die Zahl auf deiner Liste*) Und jetzt? Willst du die Zahl in die Tasten des Telefons eingeben (**28b**)? Oder wendest du dich nun der Tür zu (**65b**)?

## 75b

Je tiefer du in die Höhle eindringst, umso dunkler wird es um dich herum. Bald kannst du nicht einmal deine eigene Hand vor Augen sehen. Du glaubst, ein leises Knirschen von oben zu vernehmen. Plötzlich donnern riesige Gesteinsbrocken auf dich herab. Die Höhle stürzt ein! Für eine Flucht ist es bereits zu spät; die Felsbrocken haben dich schon nach Sekunden unter ihrem enormen Gewicht begraben.

Du musst von vorne beginnen.

## 76

Nach kurzem Suchen entdeckst du eine kleine Tube mit Klebstoff in einer Ecke. Es befindet sich nicht mehr viel Inhalt darin, aber du kannst die Tube einstecken, wenn du willst. (*Notiere sie in diesem Fall auf deiner Liste*) Ansonsten findest du auf dem Boden nur einen unscheinbaren, schmalen Schlitz, der ein regelmäßiges Quadrat bildet. Möglicherweise eine Falltür? Da du sie nicht öffnen kannst, musst du dir etwas anderes in diesem Raum ansehen – was du noch nicht untersucht hast:

- Das Gitter (23)?
- Die Stahltür (64)?
- Die Decke (51)?
- Oder die Wände (71)?

## 76a

Jeder Schlüssel kann dich näher zum Ziel führen oder dir viel Geld verschaffen! Versuche, alle drei Schlüssel zu finden: Es gibt sie in den Farben Bronze, Silber und Gold.

- Zurück (43)

## 76b

Falsch! Doch dein Gewinn beträgt immerhin 640 Münzen.

- Zurück zum Menü (79)

## 76c

Moment mal! Das hier ist kein Witzbuch! Wie wäre es, wenn du dich einmal zusammenreißt und dich mit sinnvolleren Sachen beschäftigst?

...

Ok, du willst wirklich noch einen Witz hören? Na gut. Dieser ist ganz neu, ich habe ich mir selbst ausgedacht:

Was ist braun, steht im Wald und ist eine bequeme Sitzgelegenheit?

Ein Sofa, das mitten im Wald steht!

- „BWAHAHA!!! Mehr! MEHR!!!“ (5c)
- Zurück zum Menü (79)

## 77

„Finde das Ziel“ wurde von Michael Weikerstorfer im November 2012 begonnen und am 29. März 2013 fertiggestellt. Im September 2013 wurde das handschriftliche Heft in ein Word-Dokument übertragen.

Die Spezial-Edition ist im September 2018 entstanden.

Im ursprünglich 80-seitigen Spielbuch hat man scheinbar endlos viele Möglichkeiten, sich zu beschäftigen. Alleine das Menü umfasst weit über 60 Absätze.

Die Verteilung der Absätze beruht auf dem Prinzip der „Schatzsuche 1“ im „Krimskramsheft 5“ von 2005 oder 2006, die Grundidee stammt vom Spielbuch „Keine Geschichte“ von 2009 oder 2010. Alle aufgezählten Hefte habe natürlich ich selbst geschrieben.

Persönliche Bewertung: (Stand: 2013)

Absatzaufteilung: 4/5

Ausdrucksweise: 5/5

Idee: 5/5

Umsetzung: 4/5

Mehrere Infos befinden sich hinten im Buch:

### **Besonderheiten der Spezial-Edition**

#### **Mehr über dieses Buch**

- Einen Schritt zurück (**50**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## 77a

Und schon wieder ein Witz:

Was ist das Gegenteil von „Western“?

Ostern!

Und das Gegenteil von „Magnet“?

Mag schon!

- „Noch einen!“ (**47c**)
- „Gäh!“ (**2**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## **78**

Zugriff verweigert.

- Einen Schritt zurück (**50**)
- Zurück zum Menü (**79**)

## **78a**

Als du die Taste drückst, öffnet sich ein kleines Geheimfach an der Unterseite der Tastatur. Ein Zettel mit der Kontonummer 56 fällt heraus. (*Vermerke die Kontonummer auf deiner Liste*) Weiter bei **73**.

## **78b**

Richtig! Gewinn: 320 Münzen

7. Frage:

Wie sieht eine Lenticulariswolke aus?

- Wie ein UFO (**54c**)
- Wie ein Schäfchen (**2b**)
- Wie ein Kondensationsstreifen eines Flugzeuges (**46a**)
- „Woher soll ich das bitte wissen?“ (**10d**)

## **78c**

Stundenlang marschierst du durch die Graswüste. Weit und breit siehst du nur endlos viele Hügel. Irgendwann beschließt du, umzudrehen. Doch du gehst noch länger als vorher und die Hügellandschaft will nicht enden. Du hast dich hoffnungslos verirrt! Die einzige Möglichkeit, von hier zu entkommen, ist Teleportieren. Rufe dazu einfach das Menü auf Absatz **79** auf. Wenn du keine farbigen Zettel zum Teleportieren besitzt, dann hast du verloren und musst wieder bei **1** starten.

## **79 (Menü)**

### Menü

- Fortsetzen
- Neustart (**1**)
- Optionen (**50**)
- Teleportieren (**75**)
- Hilfe (**11**)
- Beenden

## **79a**

### Lift:

- Aussichtsdeck (**44b**)
- 1. Stock (**33c**)
- Erdgeschoss (**22c**)
- Kellergeschoss (**11c**)

## 80

Die Lagerhalle ist riesengroß. Links von dir befinden sich baumhohe Regale, die mit verschiedensten Werkzeugen gefüllt sind. Auf der anderen Seite ist ein rostiger Container, der durch eine schlichte Holztür betreten werden kann. Du stehst vor einem Lift, dessen gläserner Schacht weit nach oben und sogar durch die Decke der Halle reicht.

Möchtest du dich zwischen den Regalen in der Lagerhalle umsehen (**16c**)? Öffnest du die Holztür zu deiner Rechten? (**15c**) Oder betrittst du ohne Umschweife den Aufzug (**79a**)?

### Besonderheiten der Spezial-Edition

Die Spezial-Edition von „Finde das Ziel“ verwandelt dieses Spielbuch in ein neues Erlebnis! Sie ist im September 2018 entstanden. Hier ist eine Liste der Neuerungen:

- Ein neuer Bereich wurde hinzugefügt! Um ihn zu erkunden, muss der gelbe Zettel im Geschäft (Siehe **40**) gekauft werden. Die Umgebung wurde inspiriert von einem Traum, den ich am 27.09.2017 hatte.
- Ein neuer Gegenstand wurde hinzugefügt! Er ist im neuen Bereich zu finden und kann nur dort verwendet werden.
- Gutscheine wurden hinzugefügt! Du kannst Gutscheine im Geschäft (Siehe **40**) einlösen, um Münzen zu sparen. Weil du dir die Zeit nimmst, die Besonderheiten dieser Spezial-Version durchzulesen, erhältst du einen Gutschein umsonst! (*Vermerke den Gutschein auf deiner Liste*)
- Nach dem Scheitern müssen nicht mehr sämtliche gesammelten Gegenstände von der Liste gestrichen werden, sondern nur mehr alle Münzen.
- Die Bank (Siehe **52**) hat nun eine neue Aufgabe.
- Die Mischung des grünen und roten Fläschchens hat nun eine andere Wirkung.
- Neue Fragen wurden im Hilfemenü hinzugefügt.
- Neue Quizfragen wurden im Menü hinzugefügt.
- Neue Witze wurden im Menü hinzugefügt.
- Die Struktur der Absätze wurde an manchen Stellen verbessert.
- Einige Fehler wurden behoben.
- Weitere Infos über dieses Spielbuch wurden hinzugefügt. (Siehe „**Mehr über dieses Buch**“)

## **Mehr über dieses Buch**

Aus <https://buecher-papiergebaeude.jimdo.com/buecher/finde-das-ziel/>:

„Finde das Ziel“ ist ein Spielbuch, in dem es scheinbar endlos viele Möglichkeiten gibt, sich zu beschäftigen. Zu Beginn muss man sich einen von vier Anfängen aussuchen, von denen aber nur einer zum Ziel führt.

Mithilfe von bunten Zetteln mit Teleportcodes kann man alle möglichen Orte erkunden, wie tiefe Schluchten, endlose Hügellandschaften, Strände, Wälder aller Klimazonen, Häuser, Telefonzellen, brennende Zugwaggons, versunkene U-Boote und sogar einen anderen Planeten.

Um das Buch zu lesen, benötigt man eine Liste, auf der man Gegenstände und wichtige Informationen eintragen kann. Außerdem befindet sich hinten im Buch ein „Menü“, das einem beim Teleportieren und Verwenden von Gegenständen unterstützt und für zusätzliche Unterhaltung sorgt.