

Vorwort

Zwischen Weihnachten 2019 und Ostern 2020 entstand dieses Buch aus einem Projekt der **Klasse 4c, Pestalozzi Grundschule Fürth**. Die SchülerInnen erfanden in Kleingruppen Planeten und schrieben dann in Einzelarbeit die Abenteuer auf, die man dort erleben kann.



Diese Texte wurden von mir, ihrer Klassenlehrerin Nicola Haensell, abgetippt, *in kursiver Schrift ergänzt und zu einer ganzen Geschichte zusammengefasst*. Auf der letzten Seite findest du eine Art Inhaltsangabe, die zeigt, von wem welcher Text stammt, bzw. *inspiriert wurde*.



Nun ein paar Tipps zum Lesen:

Auf Seite 2 geht es ganz normal los. Am Ende der Seite musst du deine erste Wahl treffen und dann entweder auf Seite 57 oder Seite 69 weiterlesen. Du entscheidest also selbst, wohin du reist und wie du auf die Ereignisse reagierst. Falls dein Abenteuer irgendwo im Weltall unglücklich endet, kannst du daher jederzeit wieder zur letzten Entscheidung zurück und eine andere Wahl treffen. Wer sich die Seitenzahlen in der Reihenfolge des Lesens notiert, findet leichter wieder zurück. Wenn du dann glücklich wieder zuhause angekommen bist, kannst du nochmal losfliegen, dich anders entscheiden und neue Abenteuer erleben! Wer alles gelesen hat, kann folgende Frage beantworten: Wie viele und welche Souvenirs kannst du bestenfalls aus dem Weltraum mitbringen?

Und nun: Viel Spaß im Weltraum!

Allmählich hast du Hunger bekommen, denn außer ein paar Keksen, die du in deiner Jackentasche fandest, hast du den ganzen Tag noch nichts gegessen.

Also betrittst du die Eisdiele. Wow! Hier gibt es ja noch mehr verschiedene Eissorten zur Auswahl als in der Auslage! Du kannst dich gar nicht sattsehen an den verschiedensten Farben, begeistert liest du die Aufschriften. Hier gibt es einfach alles, was man sich nur vorstellen - oder auch nicht vorstellen kann: Entsetzt liest du Namen wie „Basilikum-Schokolade“ oder „Chili-Schokolade“, oder auch: „Waldmeister-Knoblauch“! Komisch, dass niemand da ist, keine Verkäufer, keine Gäste... Aber umso besser für dich! So kannst du dich ungestört umsehen.

Im hinteren Bereich entdeckst du noch einen Raum, das sind ganze Eiscremeberge aus den gängigsten Sorten!

Du verzichtest auf Knoblaucheis und ähnliche Köstlichkeiten und bleibst gleich im hinteren Raum, wo du schnell dein Lieblingseis – Nuss Nougat -- findest. Du beginnst, mit beiden Händen Eis in dich hineinzuschaufeln!

Nach ein paar Minuten wechselst du kurzfristig zu Vanille und Schokolade. Vor dem Erdbeereis rutschst du aus und landest mitten in der köstlichen rosa Masse. Begeistert schleckst du dir einen Tunnel hinüber zum Zitroneneis. Köstlich! Doch allmählich wird dir kalt. Außerdem spürst du ein seltsames Völlegefühl im Bauch. Aber noch schnell das Mangoeis probieren... und da gibt es ja auch noch Schlumpfeis!

Als du vom blauen Schlumpfeisberg zum grünen Pistazieneisberg krabbeln willst, stellst du fest, dass du dich nicht mehr bewegen kannst!

Mit aller Kraft kämpfst du dich aus dem Eis und robbst in Richtung Ausgang. Aber du hast nicht bedacht, dass der Raum stark gekühlt wird. Die Pfützen, die du während deiner Fressorgie überall verteilt hast, sind inzwischen angefroren, so, dass du festklebst!

Gleichzeitig fühlst du dich immer kälter und schwächer, und aus dem Völlegefühl sind inzwischen schlimme Bauchkrämpfe geworden!

Nur mal kurz ausruhen, denkst du, dann krabbele ich weiter!

Du schließt die Augen und lässt den Kopf in eine Eispfütze sinken. Nuss Nougat!

Du läufst weiter und kommst in einen Wald, wo dir plötzlich ein schwarz-weiß kariertes Ball entgegenrollt. Als du zum Kicken ausholst, springt er auf zwei zierlichen Beinen weg und hüpfert um dich herum. Du fragst: „Wie heißt du? Wo sind wir?“ Der Ball antwortet: „Ich heiße Jimmy und du bist auf dem Sportplaneten!“ Überrascht fragst du nach: „Wo sind wir nochmal?“ „Auf dem Sportplaneten.“, wiederholt der Ball leicht genervt.

Währenddessen hüpfert er weiter um dich herum, tappt dir spielerisch ins Kniegelenk und scheint nur auf einen kräftigen Tritt zu warten. Du tust ihm den Gefallen, verfehlst ihn aber um Millimeter. Der Ball jauchzt und hüpfert noch frecher und wilder um dich herum. Du trittst erneut, erwischst ihn und hast ihn unter deiner Kontrolle! Du spielst eine Zeitlang, übst Kopfball und dribbelst den Weg auf und ab, während der Ball dir zujubelt: „Super, du bist ja ein As, weiter machen!“

Endlich musst du erschöpft eine Pause einlegen. Der Ball keucht: „Ernsthaft, du bist richtig gut! Warum kommst du nicht mit zum Fußballturnier, das in einer halben Stunde auf der großen Wiese beginnt. Ich spiele auch mit! Wir brauchen noch ein paar gute, zweibeinige Spieler!“ Er zeigt auf eine Weggabelung vor dir, wo links ein Weg zu einer Wiese, und rechts ein Weg tiefer in den Wald führt.

Jetzt kommt deine Entscheidung: Gehst du nach links zum Fußballturnier? S. 24
Oder nach rechts noch tiefer in den Wald? Blättere zu Seite 18

Du läufst weiter und kommst in einen Raum aus Stein. Aber diese Steine sehen aus wie aus einem Computerspiel. Du siehst eine Tür, die man nur mit einem Code öffnen kann. *Davor steht ein Tisch mit einem großen Glas voller kleiner bunter Blöcke.* Daran gelehnt ein Schild, auf dem steht: „Errate, wie viele Blöcke in diesem Glas sind. Diese Zahl ist der Code für die Tür. Du hast nur drei Versuche!“

Du nimmst das Glas, machst es auf, nimmst alle Blöcke heraus, machst das Glas wieder zu und gibst die Zahl Null *in die Tastatur am Türgriff* ein.

„Richtig!“, sagt ein Automat. Die Tür öffnet sich, sie führt direkt hinein in ein Computerspiel: Alles besteht nur aus Blöcken. Da erkennst du, dass das Spiel, in dem du drinnen bist, Minecraft heißt. Und dann passiert etwas Unglaubliches: Du verwandelst dich in eine Minecraft Figur. Du *stolperst etwas unbeholfen in deinem neuen Körper durch die Gegend, als du eine Kiste entdeckst.*

Willst du sie öffnen? Gehe zu Seite 9

Oder lieber weitergehen? Blättere auf Seite 30

Du beschließt, auf dein stabiles Haus zu vertrauen und dich schlafen zu legen. Während du lauschst wie das Trappeln zu vieler Füße näherkommt, wie erst an deine Wände gekratzt, dann geklopft, schließlich gepoltert wird, versuchst du, dir in welchem Laub eine bequeme Schlafkuhle einzurichten.

Jetzt beginnen die Monster zu jaulen! Ein hoher, abgrundtief trauriger Ton, der dir einen Schauer über den Rücken laufen lässt!

Aber du kuschelst dich noch tiefer in die duftenden Blätter, deckst dich mit deiner Jacke zu und versuchst, die gruseligen Geräusche draußen auszublenzen. Du schließt die Augen und beginnst, eingebildete Schäfchen zu zählen. Bei Schaf Nr. 349 876 541 fällt dir auf, dass der Lärm vor deiner Hütte nachgelassen hat. Da entspannst du dich und gleitest in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Am nächsten Morgen ist es still - nein, nicht ganz: Vögel zwitschern. Ein gutes Zeichen! Vorsichtig öffnest du die Tür einen Spalt und lugst hinaus:

Nichts!

Also packst du dein Werkzeug ein und machst dich auf den Weg zurück zu deinem Raumschiff. Nach dieser Nacht hast du erstmal genug von diesem Planeten!

Du irrst stundenlang durch die leere Stadt, alles wirkt wie ausgestorben. Als du die Eisdiele – nun leider verschlossen – und daneben das goldene Gebäude erblickst, weißt du, dass du auf dem richtigen Weg bist. Jetzt erst merkst du, dass du wieder deinen normalen Körper hast und nicht mehr aussiehst wie ein Minecraft-Männchen! Gottseidank, denkst du. Wie hättest du das deinen Eltern erklären sollen? Nach ungefähr einer Stunde strammen Fußmarschs erreichst du dein Raumschiff, sperrst auf und schaut gleich nach dem Stromzähler. Juhu, das Raumschiff hat sich in der Zwischenzeit wieder voll aufgeladen, jetzt kannst du unbesorgt weiterreisen!

Du startest den Motor – er schnurrt wieder wie ein zufriedener Tiger – und hebst ab. In Sekundenschnelle blinkt der Planet klein und bunt unter dir auf. Von oben sieht er echt hübsch aus, denkst du, aber dann erinnerst du dich an die Monster und verdoppelst die Geschwindigkeit. Jetzt wäre ein gemütlicher Planet recht, denkst du, am liebsten voller kleiner, süßer Babykatzen! Als vor dir ein hellblauer, fluffig aussehender Planet auftaucht, schaltest du auf automatische Landung, lehnst dich zurück und bestaunst die wollige Landschaft, die in sanften Pastellfarben leuchtet.

Lies weiter auf Seite 11

Du machst dich auf die Suche *nach Werkzeug, denn du denkst dir, du könntest mit einem geraden, etwa armlangen Ast den verklemmten Deckel zum rechten Triebwerk aufhebeln. Aber der Wald scheint wie leergefegt. Du findest nur ein paar schwarze und weiße Zweige, die sofort zerbrechen, wenn du sie testest.* Nach vier Tagen Suche landest du wieder beim Holzfäller, *dem schwarzen Turm, der dich neugierig anblickt.* Du beschließt doch lieber den Holzfäller zu fragen.

Lies weiter auf Seite 56

Du antwortest: „Nein danke, ich muss noch weiter!“ Der Kater wünscht dir viel Glück und verabschiedet sich von dir.

Du gehst allein weiter, *überquerst erst sumpfiges Gelände, dann ein etwas gruseliges Moor, kommst auf trockenen Boden, durchquerst Kohl- und Getreidefelder und gelangst schließlich in eine Stadt.*

Nach einer Weile siehst du ein großes Tor, das von zwei Türstehern - großen, gruseligen Katzen - bewacht wird.

An der Tür steht: „Das geheime Rätsel“

Du versteckst dich erstmal hinter einem Wollknäuelbusch und denkst nach, wie komme ich an den Türstehern vorbei?

Plötzlich hast du eine Idee!

Du nimmst ein Wollknäuel vom Wollknäuelbusch und schmeißt es vor die beiden Türsteher. Da Katzen Wollknäuel lieben, rennen sie hinterher *und fangen an, sich darum zu balgen.*

Die Tür ist jetzt frei!

Du läufst hinein und siehst eine Tafel, auf der das Rätsel steht:

$$6 \times 6 + 6 + 6$$

Darunter stehen drei Antworten zur Auswahl:

A: 24 *(gehe zu Seite 67)*

B: 47 *(gehe zu Seite 29)*

C: 48 *(gehe zu Seite 62)*

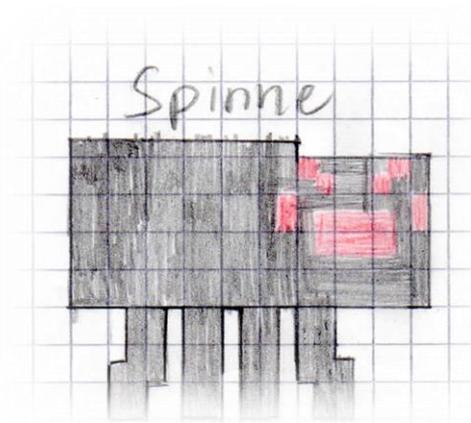
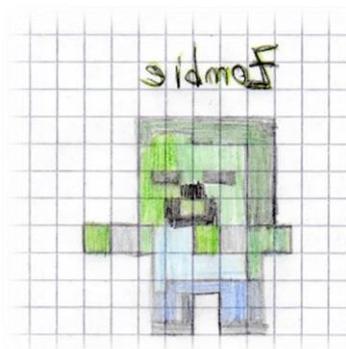
Du machst die Kiste auf und hast Glück: Werkzeug, Holz, Bettzeug und Essen findest du darin.

Du baust dir ein kleines, aber feines Häuschen. Es wird langsam dunkel.

Auf einmal kriegst du ein komisches Gefühl, als würdest du beobachtet werden. Du spürst ein Kribbeln im Bein. Es fühlt sich so an, als ob dein Herz in die Hose rutscht. Du guckst hinter dich und siehst.....

MONSTER!

Riesige Spinnen, Zombies, Skelette!



Willst du die Monster bekämpfen? Gehe zu Seite 73

Oder *auf dein stabiles Haus vertrauen und dich schlafen legen?* Seite 6

Vielleicht solltest du erstmal diesen neuen Planeten erkunden, denkst du dir, verabschiedest dich höflich von diesem netten Klupiteraner und läufst durch ein Wäldchen. Plötzlich erschrickst du: du wärst beinahe auf ein kleines Hochhaus getreten, mit vielen Bewohnern. Und hier sind noch mehr niedliche Häuschen, eine Mini-Stadt! Du wunderst dich sehr, denn alle Häuser sind winzig! Als du dich umguckst, siehst du ein Schild, größer als normal, darauf steht: Freier Weg.

Du gehst an das Schild heran, aber sehr vorsichtig. *Ja*, da ist ein freier Weg. Du *folgst dem Weg*, läufst weiter und weiter bis zum Ende – am Ende ist ein Thron!

Unerwartet kommt etwas von hinten auf dich zu und zieht dich an der Hose! Du blickst nach unten und starrst ein Wesen an. *Ist das ein Männchen oder Weibchen? Es sieht auf alle Fälle nett aus!* Du bückst dich näher heran und grüßt es. „Hallo!“ „Hallo, willkommen *in der Stadt AMRONAT!*“, sagt es freundlich und *fügt glücklich hinzu*: „Schön, dass du da bist! Dieser Thron ist für dich.“ „Was? Wirklich?“, rufst du überrascht. „Setz dich, es gibt eine Show!“, sagt *das Wesen*. „Echt?“, fragst du *und setzt dich vorsichtig auf den harten Thron*. „Ja!“ *Trommelwirbel! Es wird dunkel. Pause. Wieder Trommeln, jetzt setzt Musik ein, und es wird wieder hell.* Viele kleine Wesen hüpfen, springen, machen Saltos, Kunststücke, Zaubershows. Die Vorstellung gefällt dir sehr gut!

Als alles vorbei ist, unterhältst du dich mit dem Wesen. Es stellt sich heraus, dass es Gedanken lesen kann. *Also verzichtet ihr aufs Sprechen, mühelos kannst du telepathisch Bilder von der Erde und ihren Bewohnern vermitteln und Fragen – so gut du kannst - beantworten. Auch berichtest du wortlos von deiner Reise, bis zu der letzten, leider missglückten Landung. Hilfsbereit sendet dir dein neuer Freund ein paar Reparaturanweisungen für dein Raumschiff und eine genaue Wegbeschreibung zurück nach Hause. Du bedankst dich überglücklich – der Gedanke an dein kaputtes Raumschiff und an den Heimweg hat dich mehr beunruhigt als du dir eingestehen wolltest. Also nichts wie zurück zum Raumschiff! Der Thron ist eh ungemütlich und du willst ja sowieso niemanden regieren. Daher verabschiedest du dich von dem Wesen, das dir sehr gefallen hat.*

Du bekommst Hunger. Du läufst zwei Schritte. Auf einmal ist *die Umgebung* verschwunden, du bist in einem sehr großen Raum. Du siehst zwei Türen in zwei verschiedenen Farben. Die rechte ist blau, die linke ist gelb.

Willst du durch die rechte, die blaue Tür gehen? Blättere auf Seite 23

Oder willst du die linke, gelbe Tür nehmen? Gehe zu Seite 43

Hier ist es sehr kalt, daher *ziehst du all deine Wollsachen an, bevor du deine Rakete verlässt und nennst den Planeten kichernd „Wollknäuelplanet“*. Du wanderst ziellos herum und bestaunst Bäume aus Wolle. Dann entdeckst du Häuser aus Wolle, die meisten davon anscheinend Katzenläden, wie du an den Auslagen in den Schaufenstern erkennst. Allmählich bekommst du Hunger, doch statt Nahrung siehst du plötzlich viele Katzen. Eine große, gelb-braun getigerte Katze begrüßt dich: „Hallo!“ Du wunderst dich, können Katzen sprechen? Da sagt plötzlich ein *zierlicher, schwarzer Kater*: „Ja, wir können sprechen, zumindest die meisten. Die Kleinen können noch nicht sprechen, nur Gedanken lesen.“ Dann ruft der Kater seine Familie: „Schatz, Anna und Max, kommt her!“ Du denkst dir, er hat noch Kinder? „Miau miau miau miau miau!“, ruft ein *niedliches, graues Kätzchen, das auf kurzen Beinchen herbeigewackelt kommt*. „Was heißt das?“, fragst du. „Anna sagt, ja, er hat Kinder!“, schnurrt der Kater.

Du fragst ihn: „Wie heißt du?“ Der Kater antwortet: „Timo heiße ich.“ Du fragst, ob er nicht deinen Namen wissen will, *doch er brüllt*: „NEIN!“ Du bist schockiert und wunderst dich, warum er so wütend ist. Er *faucht*: „ICH BIN NICHT WÜTEND! Es geht mir nur so auf die Nerven, wenn mich jemand fragt, ob ich seinen Namen wissen will. Jedes Mal dasselbe!“

Timo scheint ja sehr jähzornig zu sein. Auch kommt es dir unheimlich vor, dass diese Katzen all deine Gedanken lesen können, und als der Kater dich zu ihm nach Hause einlädt, überlegst du:

Lehnst du ab und erforschst den Wollknäuelplaneten allein? Gehe zu Seite 8

Oder willst du *mit ihm gehen und den Rest seiner Familie kennenlernen?* S. 27

Du läufst auf die sechs Roboterente zu und sprichst sie vorsichtig an:
„H- Hallo!“, stotterst du.

„Nieblukrasif, quckripiplasaka!“, antwortet die größte Ente.

Du atmest aus. Glück gehabt, sie sind nicht böse!

Doch ehe du dich versiehst, schießt schon ein Laserstrahl aus dem Auge einer Roboterente. *Glücklicherweise* verfehlt sie haarscharf!

Du willst zurück zu deinem Raumschiff rennen, doch da fällt dir ein, dass dein Raumschiff explodiert ist.

Da kommt schon der nächste Laserstrahl, von der größten Roboterente. Dieses Mal verfehlt sie nicht.

Dir wird schwarz vor Augen.



„BEEP – BEEP -BEEP - AUFWACHEN! – BEEP – BEEP – BEEP.“

Unsanft wirst du von einer Roboterstimme aus dem Schlaf gerissen. Du öffnest die Augen, blickst auf einen geöffneten Deckel über dir und brauchst eine Weile, um zu erkennen, wo du dich befindest. Erinnerungsfetzen tauchen vor deinem inneren Auge auf: Der Schachplanet. Das Spiel mit dem König. Die goldene Tür. Der weiße Turm. Das alte Raumschiff. Der Kryonat. Die jahrelange Heimreise!

„FERTIG – MACHEN – ZUR – LANDUNG!“, tönt die Roboterstimme aus einem Lautsprecher. Mit steifen Gliedern kletterst du aus deinem Tiefkühl-Sarg und setzt dich auf den Pilotensessel. Vor dir leuchtet die Erde wie eine blau-weiß getupfte Murmel in der schwarzen Leere des Alls. Du bist so glücklich und gerührt über den unvergleichlichen Anblick, dass dir die Tränen kommen! Kurz darauf erkennst du Europa, siehst die Alpen und nährst dich in rasendem Fall deiner Heimatstadt. Jetzt setzen die Bremsen ein, dass es dich nach hinten reißt! Im nächsten Augenblick hast du sanft auf eurem Gartenschuppen aufgesetzt. Zuhause!

Schnell steigst du aus dem alten Raumschiff und kletterst die Leiter herunter. Als du aufs Haus zugehst, fällt dir auf, dass sich alles irgendwie verändert hat.

Vorsichtig schleichst du zur Hintertür hinein und schlüpfst in den Flur, da hörst du auf einmal lautes Geschrei: Es sind die keifenden Stimmen deiner Eltern und eine fremde Stimme, die patzig Widerworte gibt. „So lange du die Füße unter meinen Tisch stellst...“, kreischt deine Mutter, und dein Vater poltert dazwischen: „Ich werde dich lehren so mit deiner Mutter zu reden!“ PENG – anscheinend wurde die Tür zu deinem Kinderzimmer zugeknallt. Du wartest, bis deine Eltern im Wohnzimmer sind, dann schleichst du zu deinem Zimmer und klopfst sachte an die Tür.

„Hau ab!“ schallt es dir entgegen. „Dany, ich bin’s! Ich bin zurück!“ Da fliegt die Türe auf. Vor dir steht ein Teenager mit überlangen Armen, fahler Haut und entzündeten Pickeln, der dich böse anfunktelt. „Ich kenne dich nicht. Ich kenn auch keinen Dany. Mach, dass du wegkommst!“ „Aber ich bin es doch! Du kannst wieder in deine Dany Gestalt und weiterfliegen!“ Der Teenager funkelt dich wütend an, macht einen Schritt auf dich zu und zischt gefährlich leise: „Ich weiß nicht, wer du bist oder wer dieser oder diese Dany sein soll. Ich weiß auch nicht, wie du in dieses Haus gekommen bist. Aber ich weiß, dass ich jetzt die Polizei rufen werde!“ Vom Wohnzimmer ertönt Geschrei, deine Eltern diskutieren anscheinend über Erziehungsmethoden. Du rennst zurück zum Raumschiff, startest den Motor und hebst ab. Wohin? Egal! Hauptsache weg!

Als du wieder vor deinem Raumschiff stehst, betrachtest du es. *Irgendetwas hat sich verändert und lässt dich zögern, einfach einzusteigen.*

Auf einmal explodiert das Raumschiff in sechs Teile.

Du traust deinen Augen nicht, denn aus diesen sechs Teilen bilden sich seltsame Geschöpfe.

Oh Gott, das sind ja Roboterenten! *Doch möglicherweise trägt ja ihr kriegerisches Aussehen.* Vielleicht sind sie nett, denkst du.

Doch Fehlanzeige! Als du näher hingehst, erkennst du, wie sie aussehen. Du zuckst heftig zusammen, denn die Roboterenten haben rote Laseraugen, scharfe, silberne Krallen und große Roboterflügel.

Möchtest du mit den Roboterenten reden? Gehe zu Seite 12

Oder lieber abhauen? Lies weiter auf Seite 32

Du fühlst dich so müde wie nie zuvor, und genauso hungrig. Aber hier gibt es zwar die Tischtennisplatte und etliche Ölgemälde von ältlichen Einhörnern, aber nichts Gemütliches zum Ausruhen, nicht einmal einen Stuhl. Und im Stehen willst du nicht essen. In deinem Raumschiff gibt es ein Sofa! Also, nichts wie zurück!

Leider hast du weder Stift noch Papier und kannst dich daher nicht einmal von dem Einhorn mit einem Brief verabschieden. Und du weißt noch nicht mal seinen Namen!

Aber da fällt dir ein, dass es ja auch ohne ein Wort zu sagen abgehauen ist und du denkst dir, selber schuld!

Rasch grapschst du dir die Chipstüte und läufst aus dem Schloss. Als du aus dem prächtigen Vorgarten durch das hellrosa Tor zur Straße stiefelst, stellst du fest, dass jetzt noch viel mehr Autos fahren. Aber inzwischen sitzen nicht mehr nur Einhörner hinter dem Steuer, sondern es fahren auch Gnome, Elfen, Kobolde und allerlei Tiere in den unterschiedlichsten Fahrzeugen vorbei.

Stauend betrachtest du die rosen- und fliederfarbenen Papierautos der Elfen, die, statt zu stinken, Lavendelduft auspusten. Oder die feurigen Roller der Kobolde, aus deren Auspuffen echte Feuerflammen zündeln. Du lachst über eine gammelige, zerbeulte Schubkarre, in der sich gemütlich ein Gnom räkelt, während die Schubkarre perfekt ausbalanciert von alleine läuft und dabei goldene Wolken von Bratkartoffelduft ausstößt.

Das erinnert dich an deine Mission, schnell überquerst du die Straße.

War es die Müdigkeit? Oder hatte dich die Eichhörnchen-kutsche abgelenkt?

Du siehst den pinken Sportwagen nicht, der in dem Moment herangesaust kommt, als du den Gehsteig verlässt. Du spürst noch einen Schlag, und dass du durch die Luft wirbelst. Das letzte, was du siehst, ist das tränenüberströmte Gesicht deines Tischtennispartners. Das Einhorn schluchzt: „Es tut mir soo leid, ich wollte dir doch nur noch Tschüs sagen. Und da hab ich mich eben beeilt um dich noch zu erwischen! Ich. Wollte. Das. Nicht. Uuuuhuhu!“

„Tschüs“, murmelst du und schließt die Augen. Für immer.

Du steckst unwillkürlich die Hand in die Tasche, da spürst du ihn... den magischen Schlüssel! Er pulsiert in violetterm und goldenem Strahlen in deiner Hand, seine Energie durchströmt dich, elektrifiziert dich! Deine Sinne sind auf das Zehnfache geschärft: du riechst die scharfe, ledrige Ausdünstung der Bälle, spürst die Hitze deines Blutes, hörst das Hämmern deines Herzschlags, siehst das jähe Entsetzen in den Augen deiner Feinde beim Anblick des Schlüssels... und greifst an!

Du stichst mit dem Schlüssel auf den Riesenball ein, denkst SCHWERT und haust ihn auseinander! Zwei schlaffe Hüllen sinken links und rechts in den Staub, das glühende Auge auf der Augenfaust flammt noch einmal wütend auf - und verlischt. Du seufzt erleichtert auf.

Aus den Augenwinkeln bemerkst du gerade noch rechtzeitig, wie der Vampirball auf dich herabsetzt. Du richtest dich auf, schwingst den magischen Schlüssel, denkst MORGENSTERN und ...

Ledrige Teile und Stücke von Schlangen regnen auf dich herab. Widerlich!

Du klopfst dich gerade ab, da hörst du jemanden schreien, du rennst so schnell du kannst hin. Es ist der König, der gerade von dutzenden von Tischtennisbällen angegriffen wird! Du entscheidest dich, ihm zu helfen. Aber bevor du den König erreichen kannst, blockieren zahllose Bälle in allen Größen deinen Weg. Sie springen herum und versuchen, dich ins Gesicht zu treffen.

Du schlägst mit dem magischen Schlüssel zu, denkst AXT, und zerhackst gleich zwei Fußballle auf einmal! Du spürst einen Luftzug über dir, denkst SENSE, schwingst einmal und schon fallen sechs halbe Volleybälle direkt neben dir auf den Boden. Du denkst HAMMER und haust einen Medizinball zu Brei.

Dann denkst du HÄCKSLER... und nach wenigen, aber schrecklich langen - und vor allem sehr lauten - Minuten ist alles vorbei.

Um dich herum liegt geschreddertes Leder.

Der König kommt von seinem Thron herab, sinkt vor dir auf die Knie und umarmt dich voll Dankbarkeit. Dir ist das überaus peinlich.

Lies weiter auf Seite 63

Du versuchst cool zu bleiben, atmest tief durch wartest, bis dieses Wesen ohne Gesicht direkt vor dir steht. Glücklicherweise ist es sogar ein wenig kleiner als du, daher fragst du mutig: „Wer bist du?“ „Ich bin ein gutes Monster!“ Lügt es? Oder kannst du ihm trauen? Als ob es deine Gedanken gelesen hätte, sagt das Monster: „Du siehst ängstlich aus!“ Dann fügt es etwas freundlicher hinzu: „Komm mit mir, gehen wir zu meinem Haus!“ „Okay!“ Schließlich hast du ja beschlossen, auf dein Glück zu vertrauen.

Gemeinsam lauft ihr den endlosen Schotterweg entlang. Als ihr an ein paar riesigen Felsen vorbei kommt, biegt das Monster links ab und führt dich über einen kurvigen und steilen Gebirgspfad zu einem Häuschen, das in eine Felsspalte gebaut wurde. Vor dieser primitiven Behausung gibt es eine einfache Feuerstelle mit ein paar Holzklötzen als Sitzplätze darum herum.

„Willst du dich nicht setzen?“, einladend weist das Monster auf einen Holzklötz. „Okay, ich sitze“, antwortest du. „Hast du Hunger?“ „Ja“, rutscht es sofort aus dir heraus. Es ist schon ewig her, seit du etwas gegessen oder getrunken hast! „Ich mache etwas zu essen“, bietet das Monster an, entzündet flink ein Feuer und ist schon im nächsten Augenblick in seine Hütte geflüzt. Ein paar Minuten später kommt es mit einem vollen Suppentopf zurück, den es auf einen Rost über der Feuerstelle zum Aufwärmen stellt.

„Essen ist fertig!“, ruft das Monster ein paar Minuten später, gibt dir eine volle Schüssel und wünscht dir einen guten Appetit. Du schnupperst: irgendetwas riecht seltsam. Außerdem hat sich das Monster keine eigene Portion geschöpft! „Ich will jetzt nichts essen!“, sagst du tapfer und hoffst, dass das Monster dein Magenknurren nicht gehört hat. „Warum nicht?“ Seine Stimme klingt gekränkt. Fieberhaft suchst du nach einer höflichen Ausrede, aber auf die Schnelle fällt dir leider keine passende Begründung ein: „Ich weiß nicht.“ „Ah, komm doch!“, bittet dein gesichtsloser Gastgeber und klopft dir aufmunternd auf die Schulter.

„Okay, ich esse etwas!“, lenkst du ein, denn dein knurrender Magen hat jetzt den Kampf gegen dein Misstrauen gewonnen! Zugegeben, der Geruch ist echt komisch, aber der Eintopf schmeckt überraschend lecker und du isst den ganzen Teller leer. Danach bist du so voll, dass du dich hinlegen musst. Dein Magen beginnt zu rumoren, bittere Galle stößt dir auf. Dein Bauch ist wie aufgebläht.

„Warum ist mein Bauch so?“, fragst du mit gepresster Stimme. Die Magenschmerzen sind unerträglich!

Das Monster lächelt nur und sagt: „Tschüs!“

Du hast dich entschieden, dem Waldweg zu folgen und wagst dich tiefer und tiefer in den Wald, zwischen dunklen und immer enger stehenden Tannen hindurch. Der Pfad wird schmaler, deine Schritte auf dem weichen, hellgrünen Moos sind lautlos. Du bist so umgeben von Stille und Grün, dass du zusammenzuckst, als du plötzlich etwas Goldenes aufblinken siehst.

Du siehst eine Krone auf dem Boden liegen!

Du nimmst die Krone und packst sie in deine Tasche.

Da hörst du jemanden weinen. *Du folgst dem Schluchzen bis du an eine Lichtung kommst. Da steht ein Mann, der sich rasch die Augen trocknet und mit gepresster Stimme bittet: „Kannst du mir helfen?“ „Womit?“ „Ich habe meinen magischen Schlüssel verloren, ohne den Schlüssel kann ich nicht in meine Schatzkammer.“*

„Schatzkammer? Bist du wohl der Schatzmeister hier?“ fragst du interessiert. „Ja, ich bin Schatzmeister und Finanzminister seiner Hoheit, König Edrars des Zweiten.“ Stolz deutet der Mann hinter sich, wo ein breiter Weg schnurgerade aus zu einem riesigen Tor führt.



Willst du dem Mann helfen? Gehe zu Seite 37

Oder willst du lieber durch das riesige Tor gehen? Blättere auf Seite 20

Du sitzt im Cockpit deiner Rakete und starrst in die undurchdringliche Schwärze des Alls. Du machst dir Sorgen, weil dein Treibstoff zur Neige geht und auch der Solarstrom ausfällt, denn die Oberfläche deiner Photovoltaikanlage ist verschmutzt und du kannst sie nicht mitten im All reinigen. Da entdeckst du einen kleinen, blinkenden Punkt links vor dir. Auf deinem Bildschirm blinkt hellrot die Aufschrift „Planet PS4“. Du richtest deine Rakete auf den Punkt aus, der rasch immer größer erscheint und in Gelb, Rot und Orange blinkt.

Der Treibstoff hält nicht, deine Rakete taumelt und dreht sich. Dir vergeht Hören und Sehen! Während du noch versuchst, herauszufinden, wo oben und unten ist, kommt dir der Boden in rasender Fahrt entgegen. Im letzten Moment richtest du durch ein gekonntes Manöver am Steuerknüppel die Rakete auf und landest behutsam auf dem Boden.

Es dauert eine Weile, bis du wieder normal atmen kannst. Vorsichtig steigst du aus deiner Rakete und siehst dich um: Was von oben wie Pixel auf einem Computerbildschirm ausgesehen hatte, entpuppt sich als Lagerhallen, kilometerweit nichts als Lagerhallen mit roten oder orangen Flachdächern und dazwischen gelber, verwelkter Rasen. Flink reinigst du die verschmutzte Solarpaneele deines Raumschiffs, sperrst sorgfältig ab und beginnst, die Gegend zu erkunden.

Einer, der aussieht wie ein Controller, kommt auf dich zu und fragt: „Wer bist du denn?“ „Ich bin ein Menschenkind.“, antwortest du. Mit dem Anflug eines Lächelns erwidert das Wesen: „Wir brauchen deine Hilfe. Hier entlang, bitte!“

Du läufst eine endlos lange Zeit neben ihm her, zwischen unzähligen Lagerhallen hindurch, ohne dich zu trauen, genauer nachzufragen, denn der Controller blickt abwesend und sieht sehr streng und furchteinflößend aus. Allmählich wird die Umgebung netter, es gibt inzwischen auch Läden und Restaurants. Plötzlich endet der Weg zwischen einem goldenen Gebäude und einer Eisdiele. Du betrachtetest die erstaunliche Auswahl an Eiscremesorten und drehst dich nach deinem Begleiter um, doch der ist auf einmal spurlos verschwunden! Was willst du tun?

Nach links zur Eisdiele gehen? Blättere auf Seite 3

Oder nach rechts, das goldene Gebäude erforschen? Gehe zu Seite 31

Du gehst durch das Tor hindurch. Du staunst, denn alles ist aus Gold. *Als du genauer hinschaust, siehst du, dass alles mit unzähligen kleinen, goldenen Bällen verziert ist. Du läufst weiter und kommst in einen prächtigen, goldenen Saal, ganz hinten befindet sich ein reich geschmückter Thron.*

Da siehst du einen *älteren Mann in einem langen, roten Mantel, der müde auf dem Thron Platz nimmt. Du gehst näher. Das muss der König dieses Landes sein, denkst du dir. Auch wenn er keine Krone trägt.*

Der König weint!

„Was ist denn?“, fragst du den König. *Der erwidert: „Ich habe meine Krone verloren!“ „Meinst du diese?“, triumphierend ziehst du die Krone aus deinem Rucksack. „Die habe ich gefunden!“*

Der König bedankt sich *überschwänglich und will dich gerade zum Minister für verlorene Objekte ernennen, da taucht auf einmal ein riesiger Ball auf. Er hat acht Augen, drei Beine und eine Augenfaust. Du willst weglaufen und drehst dich um, doch hinter dir ist etwas, das wie ein Vampir Ball aussieht, um den sich eine Schlange windet. Er zischt: „Ich werde dich essen, mithilfe meiner Schlange!“*

Was willst du tun?

Willst du wegrennen? Dann gehe zu Seite 74

Oder hast du irgendetwas einstecken, mit dem du kämpfen kannst? Dann blättere zu Seite 16



10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 Zero!

Die Rakete startet!

Ein wahnsinniger Sog erfasst dich, dass dir Hören und Sehen vergeht und drückt dich tief zurück in deinen Sitz. Es dauert einige Minuten, bis du aufstehen und einen Blick durchs Fenster nach unten werfen kannst. Dort steht eine kleine Person - du selber! - auf eurem Gartenschuppen und winkt dir zu! Du lachst und winkst zurück und denkst: Oh, Dany, hoffentlich verbockst du es nicht! Hoffentlich verbocke ICH es nicht! Aber das Raumschiff ist phantastisch, und Dany hat es sicher richtig eingestellt. Was soll da schon passieren? Während du nachdenkst, hast du begonnen, mit dem Steuerknüppel zu spielen, du fliegst ein paar Kurven und Spiralen, beschleunigst und verlangsamst und genießt die Kontrolle über dieses superleise, vollautomatische Gefährt.

Nach einem letzten, wehmütigen Blick auf die Erde, die wie eine wunderschöne blaue Perle in der Schwärze des Alls versinkt, beschleunigst du auf das Zehnfache: Schon zischst du am Mars vorbei, kurz darauf folgt ein Meteoritenschwarm. Du lenkst geschickt hindurch. Da erkennst du Jupiter in einiger Entfernung. Eine Weile beschäftigst du dich mit deiner Fernbedienung, dann stöberst du in der Küche nach Essbarem. Astronautenfutter, iih! Da, plötzlich, ragt Saturn mit seinen Ringen vor dir auf! Wunderschön! Aber nichts zum Landen, das weißt du wohl, denn es sind alles Gasplaneten. Genau wie Uranus und Neptun, die nach einigen Stunden vorbeiziehen. Nein, du willst raus aus dem Sonnensystem, etwas Neues finden. Planeten entdecken, auf denen menschliches Leben möglich ist!

Lange fliegst du hinein in immer größere Dunkelheit. Hier ist absolute Leere. Du verdoppelst die Geschwindigkeit.

Nichts.

Plötzlich, ein schwaches Leuchten vor dir!

Schnell wird das Leuchten heller, schon taucht eine riesige hellorange Sonne auf, umkreist von zwei Planeten.

*Der eine funkelt und glitzert und ändert ständig die Farben. Willst du dahin?
Gehe zu Seite 83*

Der andere sieht wie eine Eiswaffel aus. Möchtest du dorthin, dann blättere auf Seite 48

Voller Mitgefühl antwortest du: „Klar helfe ich euch!“ Fazel nimmt deine Hand und geht mit dir in dein Raumschiff, gleich dahinter folgt Karafzig. Jetzt geht die Suche *nach dem Planeten Flint* los!

Du fliegst mit Fazel und Karafz *durch endlose Schwärze, viele Stunden lang, kreuz und quer durch dieses seltsame Sonnensystem. Gegenüber dem lustigen Planeten Riesenfuß, der wie eine Eiswaffel aussieht, erblickt ihr eine bunte Kugel, die in den unwahrscheinlichsten Farben blinkt und pulsiert. Fragend blickst du auf deine Reisegefährten. „Flintig istig nichtig soig buntig, esig istig braunig wieig Schlammig undig grauig wieig Eisenig. Undig immerig kaltig.“ Also steuerst du weg von der hellorangenen Sonne, ins kalte und dunkle Äußere dieses Sonnensystems. Bald fliegt ihr an zwei Planeten vorüber, die recht nah beieinander kreisen, ein hellblauer, der irgendwie fluffig aussieht, und ein pinker. Kurz danach erblickt ihr in der Ferne einen blauen, erdähnlichen mit einem hübschen Ring und einen schwarz-weiß karierten Planeten, dahinter folgt ... nichts: unendliche Leere. Du bist gerade dabei, in einem eleganten Bogen umzukehren, als dein Bordcomputer blinkt: ein kleiner, unscheinbarer, schlammbraun und eisengrau getupfter Planet erscheint auf dem Radar, und darunter steht in Leuchtschrift: „Planet FLINT: Sie haben Ihr Ziel erreicht!“ Fazel und Karafz jubeln, du seufzt erleichtert, dann setzt du zum Landeflug an. Die grauen Flecken entpuppen sich als Gebirge. Dort ist es zu steil und gefährlich für eine Landung, also steuerst du einen braunen Flecken an, der sich als ein dürrer Buschwald herausstellt. Aber an den Baumkronen sind kleine Dornen und es ist sehr schwer dort zu landen, denn die Triebwerke *deines Raumschiffs* könnten explodieren! Dann müsste man gleich *nach der Landung* losrennen, um nicht von der *Explosion* erwischt zu werden!*

Lies weiter auf Seite 26



Du entscheidest dich für die rechte Tür. Dort siehst du Menschen, die eine Party feiern. Einer fragt dich: „wer bist du?“ Du erzählst ihm, wie du heißt und dass du wieder nach Hause willst, aber nicht kannst. Die Person sagt: „Ich bin 4dddddugi. Du gehörst wohl nicht in diese 4D Welt, oder?“ „Ja, ich komme von der Erde.“, antwortest du. *Und du berichtest, wie dein Raumschiff bei der Landung hier beschädigt wurde.*

„Ich kann dir helfen.“, sagt dir 4dddddugi. „Aber vorher muss ich dringend mein Medaillon finden, denn ohne das kann ich nichts für dich tun. Außerdem mache ich mir große Sorgen, dass jemand anderer es findet und mitnimmt. „Ich helfe dir suchen!“, schlägst du vor. „Wie sieht es denn aus?“ „Es sieht wie ein Stern aus und ist pink. „Aber wo kann ich dein Medaillon finden?“, hakst du nach. Er antwortet: „Es ist im Zauberwald.“ „Und wo ist der Zauberwald?“, löcherst du ihn weiter. „Ich bringe dich dort hin!“, schlägt er vor und trabt auch sofort los, ohne nach dir zu schauen. *Dir bleibt nichts anderes, als hinterher zu joggen.*

Endlich seid ihr dort. Der Wald sieht eigentlich ganz normal aus. Als sich der Weg teilt, nimmt 4dddddugi den rechten Pfad und du den linken. Der Wald wird immer dichter, manchmal kratzen Zweige dir ins Gesicht oder reißen an deinen Haaren. Du unterdrückst deinen Ärger darüber, denn in einem Zauberwald könnten dir Bäume vielleicht gefährlich werden!

Da entdeckst du das Medaillon direkt vor dir auf einem Baum. Du rufst sofort „Ich hab’s“ und 4dddddugi eilt schnell herbei, er ist überglücklich!

„Und wie kann ich jetzt zurück nach Hause?“, fragst du. „In diesem Baum gibt es ein Loch.“, antwortet er. „Wenn ich es mit meinem Medaillon berühre, wird es zu einem Portal, durch das man zwischen den Welten reisen kann. *Konzentriere dich einfach auf den Ort, wo du sein willst, stell ihn dir ganz genau vor, während du in das Loch steigst!*“

Du dankst ihm, verabschiedest dich, *schließt die Augen, um dich besser auf dein Kinderzimmer konzentrieren zu können....*

Du gehst in das Loch ...

Und bist zu Hause!

Blättere auf Seite 54

Du läufst auf dem Weg durch den Wald zu einer Wiese. Nach einiger Zeit hörst du etwas. Wie Rauschen klingt das. Komisch.

Du folgst dem Geräusch und erkennst bald das typische Fußball-Gejohle zweier begeisterter – und verfeindeter - Fangruppen. Du schleichst dich weiter, kommst zu einer riesigen Mulde und entdeckst einen spitzenmäßigen Fußballplatz mit etlichen, vollbesetzten Rängen. Bei deinem Eingang befinden sich die Ränge der Menschen. Zumindest sehen sie für dich wie Menschen aus.

Doch auf den drei anderen Rängen sind ...Bälle!

Tausende von Bällen.

Sie sind aufgesprungen und hüpfen begeistert auf und ab. Du blickst auf das Spielfeld und erkennst, warum: Das Team der Bälle ist gerade dabei, das menschliche Team völlig platt zu machen. Im wahrsten Sinne des Wortes: Sie hüpfen auf den Menschen herum, die als exzellente Spieler zwar immer mal wieder einen guten Kopfball landen und sich eines ihrer Gegner entledigen, aber es sind einfach zu viele Bälle, die mit immenser Wucht und tückischer Schnelligkeit auf die Menschen einprasseln. Knochen brechen, Blut fließt!

Da brüllen alle Bälle auf den Zuschauerrängen mit einer einzigen Stimme auf und rollen wie eine gigantische Woge auf die Ränge der Menschen zu! Die sind umzingelt! Sie geraten in Panik, kreischen, schreien um Hilfe und verletzen sich gegenseitig auf der Flucht durch die vollbesetzten Stuhlreihen. Schon haben die ersten Bälle die äußersten Reihen erreicht, sie zertrümmern die Bänke und hüpfen begeistert auf den hilflos schreienden Menschen herum. Schon fliegen die ersten Bälle zu dir! Auf einmal wirst du so wütend, dass ein Feuerball in deiner Brust ist! Du musst dich an allen rächen, die dich töten wollten oder die andere verletzt haben.

Wenn du eine Waffe einstecken hast, blättere auf Seite 76

Wenn nicht, gehe zu Seite 58

Du hast dich für die alte morsche Tür entschieden. Es ist nicht alles Gold, was glänzt, denkst du, während du die verwitterte Klinke hinunterdrückst.

Du bist zuhause! In deinem Kinderzimmer!

Gerade als du dich erschöpft auf dein Bett werfen willst, wirst du zurück in den Thronsaal des weißen Königs gebeamt.

Dein Gegner, der weiße König, schreit: „Ich will eine Revanche!“

Dir bleibt nichts anderes übrig, als dich an den Schachtisch zu setzen und erneut eine Spielfigur zu ziehen.

Dieses Mal verlierst du leider.

Das freut den König! Es freut ihn so sehr, dass er dich zum königlichen Schachmeister ernennt. Du musst von nun an jeden Tag gegen den König Schach spielen, oft stundenlang. Rasch lernst du, geschickt zu verlieren, um ihn bei Laune zu halten. Nach stundenlangem Spiel liebt es der König, mit dir über Probleme der Regierungsführung zu diskutieren. Erstaunlicherweise hört er auf deine Ratschläge und setzt deine Ideen meistens sofort in die Tat um.

Deswegen wunderst du dich nicht, als der König dich eines Tages zu seinem Nachfolger ernennt. Du bist stolz und glücklich darüber, denn inzwischen hast du vergessen, wer du eigentlich bist und wo du herkommst.

Du willst es trotzdem versuchen und *senkst den Steuerknüppel nur äußerst langsam und bedächtig, bis du ein lautes Kratzen hörst und wieder vorsichtig hochziehst. Gleichzeitig drosselst du den Motor, bis er zum Stillstand kommt.*

Du schaffst es ganz knapp, aber das Raumschiff bleibt in einem Baum stecken! *Bevor die Triebwerke explodieren, klettert ihr den Baum herab, rennt weg so schnell ihr könnt und schafft es gerade noch, euch hinter einigen Büschen zu verstecken.*

BUMM!

Einige Raketenteile fliegen vorbei.

Karatz hechelt: "Zumig Glückig habenig wirig esig geschafftig!" Leider sind die Triebwerke kaputt, aber zum Glück sagt Fazel: "Ichig kennig eineig Werkstattig!" *Die beiden wissen auch den Weg, gar nicht weit von hier, und ihr beschließt, gleich alle zusammen dorthin zu wandern.*

Ihr lauft ungefähr 15 Minuten, plötzlich springt ein Affe mit einem Pferdegesicht genau vor dich und nimmt deinen Arm in seine schmutzigen Hände.

Fazel und Karatz kreischen auf und geben Fersengeld.

Willst du schnell mit Fazel und Karatz abhauen? Dann gehe zu Seite 75

ODER

Willst du ein bisschen abwarten *und schauen, was das für einer ist und versuchen, mit ihm zu reden?* Blättere zu Seite 47



Du hast dich entschieden, Timos Familie kennenzulernen. *Du folgst den beiden Katzen auf einen niedrigen, spärlich mit Büschen bewachsenen Hügel, wo in einer Mulde eine graue, gefilzte Jurte auftaucht, die wie eine umgestülpte Schüssel aus Wolle aussieht und sehr gut zwischen dem Gestrüpp verborgen ist.*

Endlich erreicht! Alle – *eine große graue Katze (das muss die Mutter sein) und dutzende graue, schwarze, gefleckte und getigerte Kätzchen in verschiedenen Größen* - begrüßen dich herzlich, *etliche reiben sich schnurrend um deine Beine.*

Da, plötzlich passiert es!

Eine Katze, die du eben noch hinter den Ohren gekraut hast, wird grundlos wütend, sie beißt dich in die Hand und kratzt dir gleichzeitig die Haut am Unterarm auf, so dass es blutet. Wie auf ein Signal hin werden alle wild und blutrünstig, sie zerfetzen deine Klamotten. Während du in dich zusammensinkst und versuchst, deine Augen zu schützen, spürst du einen tiefen Biss in deiner Halsschlagader. Du fühlst dich immer schwächer und erkennst, dass es aus ist.

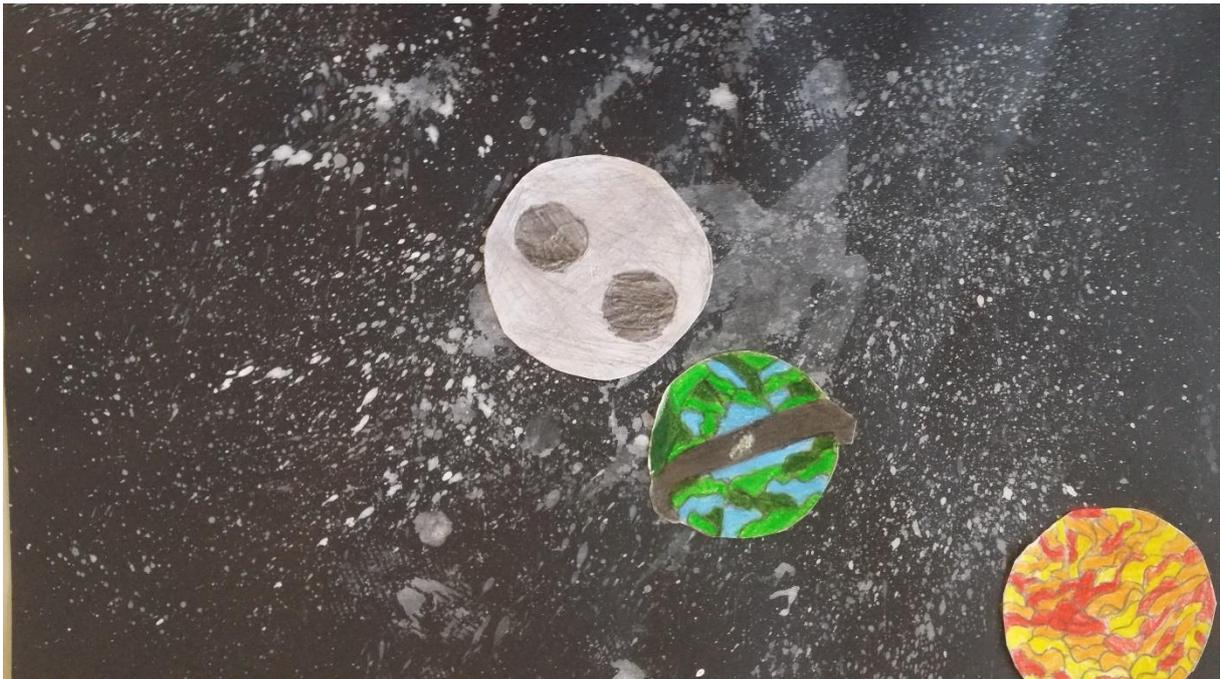


Du fliegst weiter in deinem Raumschiff. Auf einmal blinken alle Knöpfe rot und orange. Du erkennst was los ist, dein rechtes Triebwerk ist kaputt!

Du versuchst dein Raumschiff so lange wie möglich in der Luft zu halten. Aber dann stürzt du ab auf einen Planeten, wo alles schwarz-weiß ist. Du landest in einem Wald, der ganz schwarz-weiß ist. Du suchst Werkzeug, um dein Raumschiff zu reparieren, findest aber nichts Passendes. Zum Glück siehst du eine Schachfigur, *einen schwarzen Turm*, der gerade mit einer Axt einen Baum fällt.

Willst du den schwarzen Turm fragen, ob er dir Werkzeug gibt? Dann lies weiter auf Seite 56

Oder willst du im Wald nach Werkzeug suchen? Gehe zu Seite 7



Mit klopfenden Herzen rechnest du: $6 \times 6 = 36$. Plus 6 ist 42, plus 6 ist 47.

Eifrig schreibst du die Lösung auf die Tafel.

Auf einmal hörst du eine Stimme: „Hilfe, Hilfe!“ Du folgst der Stimme zu einer schmalen Tür, horchst noch einmal – nichts! Du traust dich, hindurch zu gehen.

Plötzlich kommt jemand auf dich zu, eine komische Gestalt. Ein Tiger!

Du drehst um und rennst und rennst!

Da, ein passendes Versteck unter einem Wollknäuelbusch. Du kriechst hinein, machst dich ganz klein und hältst den Atem an. Du hoffst, dass er dich nicht findet und fragst dich angstvoll, wie gut können Tiger riechen?

Sehr gut, anscheinend!

Er frisst dich auf und du bist tot.

Du lässt die Kiste ungeöffnet stehen und läufst weiter. Nach einiger Zeit wird es dunkel, und kurz darauf erscheinen schon die ersten Monster, erst nur übergroße Spinnen und Skorpione, doch bald schon Zombies, Skelette und andere gruselige Wesen, die du im Dunkeln mehr ahnst als siehst. Du hast nichts, um dich zu wehren. Sie greifen dich an und du stirbst.



Obwohl du gerne ein Eis gegessen hättest, beschließt du, in das goldene Gebäude zu gehen. Schließlich hast du dem Controler versprochen zu helfen, und du kannst dir nicht vorstellen, dass Eis-essen etwas nützen würde.

Vorsichtig näherst du dich dem goldenen Gebäude, schiebst die schwere Eingangstür auf und gehst einen Schritt in einen abgedunkelten, kahlen Raum. Krachend fällt hinter dir die Tür ins Schloss! Du springst sofort zurück, rüttelst an der Klinke, aber die Tür ist zu. Sie ist und bleibt verschlossen. Gefangen!

Also bleibt dir nur der Weg nach vorn! Du tastest dich an den Wänden entlang. Die fühlen sich an wie klammer, möglicherweise schimmeliger Beton. Still ist es hier, außer einem leisen Zischen hörst du nur deine eigenen Schritte. Erinnerungen an den letzten Campingurlaub kommen dir plötzlich in den Sinn, wie ihr abends mit dem Gaskocher gekocht habt. Du musst husten. Endlich fällt der Groschen: Gas!

Instinktiv lässt du dich auf alle viere fallen und krabbelst so schnell du kannst davon. Du folgst einem Lichtschimmer, und tatsächlich findest du eine Holztür, die du ohne Probleme öffnen kannst. Du schlüpfst hindurch und knallst die Tür hinter dir zu. Gerettet! Vorerst zumindest. Denn die Tür sieht alles andere als luftdicht aus. Deswegen beeilst du dich, den nächsten Raum zu durchqueren. Im Zwielflicht erkennst du schwere Wohnzimmermöbel, unter deinen Füßen spürst du dicke Teppiche. Du bist gerade dabei, durch eine dritte Tür in einen Korridor zu huschen, als du aus den Augenwinkeln eine Bewegung wahrnimmst. Du drehst dich blitzartig um, doch da ist nichts. Du durchquerst die Diele und gerätst in ein vollgemülltes Kinderzimmer. Hier musst du aufpassen, wo du hintrittst. Da hörst du hinter dir ein Knacken, doch als du hinguckst ist da nichts, außer einem Vorhang, der sich leicht bewegt. Ist da jemand?

Willst du wegrennen? Gehe zu Seite 78

Oder lieber angreifen? Blättere auf Seite 36

Vielleicht versuchst du es mit Reden? Lies weiter auf Seite 80

So schnell du kannst läufst du los. *Im Zickzack, damit ihre Laserblicke dich nicht treffen. Der Boden aus blauem Eis ist nur halbgefroren und du kämpfst dich durch den Matsch, immer bergauf, bis du auf einer Anhöhe festeren Boden gewinnst. Jetzt kannst du nicht nur schneller rennen, sondern erblickst auch ein paar Gewächse links unterhalb von dir in einer kleinen Senke. Die Rettung?* Du versteckst dich so gut du kannst hinter einem Gummibärchenbaum. Gerade in letzter Sekunde, denn die sechs Roboterente marschieren an dir vorbei. *Du atmest erleichtert aus.*

Doch auf einmal dreht sich die letzte Roboterente um und quakt:
„Riklinipitschi- bumba!“

Das bedeutet *wahrscheinlich* so viel wie: „Ich rieche dieses Menschenkind!“
Die Enten drehen um und entdecken dich!

Du läufst so schnell wie du noch nie gerannt bist! Zum Glück bist du eine Sportskanone. Mit letzter Kraft kletterst du auf einen Baum.

Plötzlich kracht der Planet zusammen!

Du schreist und fällst und fällst!

Doch du wirst aufgefangen.

Du guckst dich um und erkennst, dass du in einem UFO bist. Die vordere Kabine, also das Cockpit, ist leer.

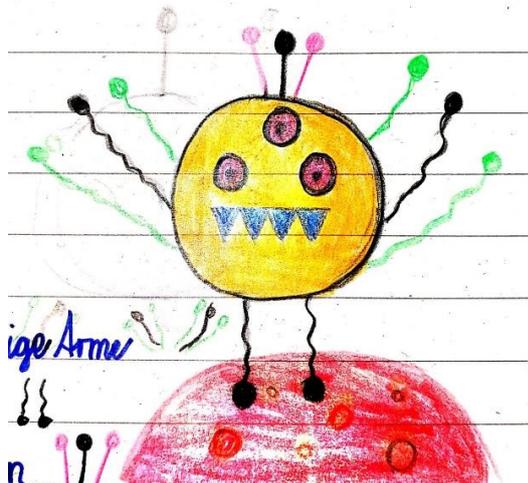
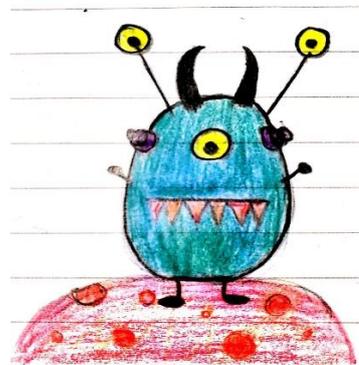
Du setzt dich ans Steuer und fliegst weiter!



Gehe zu Seite 19

Als du näherkommst, erkennst du, wie sich der Planet zusammensetzt. Die Eiskugeln haben die Farben blau, rot und grün. Du fliegst näher an die Waffel heran und siehst Gummibärchenbäume in vielen bunten Farben. Behutsam landest du dein Raumschiff auf der Waffel, stellst den Motor ab und begibst dich vorsichtig nach draußen.

Sofort siehst du zwei Wesen, der eine hat die Form einer Kartoffel und drei ganz dunkelgelbe Augen. Dazu fernrohrmäßige Ohren in lila und braune Zähne. Auf seinem Kopf hat das Wesen drei Teufelshörner, seine Arme und Beine sind winzig. Es krächzt: „Ichig heißig Karafzig!“



Das andere Geschöpf hat die Form einer Orange und drei rote Augen, seine Zähne sind so blau wie der Himmel. Dazu hat es zwei schwarze und vier grüne, wellenförmige Arme. Auf dem Kopf hat es zwei rosafarbene und eine schwarze Antenne, es steht auf zwei schwarzen, wellenförmigen Beinen. Es verbeugt sich höflich: „Undig ichig heißig Fazelig.“

Die beiden erklären dir, dass sie auf diesem Planet - er heißt Riesenfuß - nur zur Zuflucht sind. Denn als sie einmal mit ihrem Raumschiff umhergeflogen sind und dann wieder zu ihrem Planeten Flint zurückkehren wollten, war er verschwunden.

Glücklicherweise fanden sie diesen Planeten, Riesenfuß, rechtzeitig, bevor ihr Treibstoff verbraucht war, aber die Nahrung hier entsprach nicht ihren Bedürfnissen, daher fühlten sie sich von Tag zu Tag schwächer. Also enden sie mit den Worten: „Kannstig duig unsig helfenig, weilig wirig Angstig habenig.“

Wenn du helfen willst, gehe zu Seite 22

Wenn nicht, blättere auf Seite 39

Du gehst weiter auf dem Weg am gefrorenen Fluss entlang. Der Weg ist holprig, glatt und gefährlich, also beschließt du, auf dem gefrorenen Fluss zu rutschen, denn du liebst Schlittschuhfahren. Anmutig und schnell gleitest du dahin. Du hast so viel Spaß, dass du das Knacken im Eis nicht hörst.

Plötzlich stolperst du und stürzt in ein riesiges Eisloch!



Du kommst nicht mehr heraus!

Du bist verloren!

„In Gefahr und großer Not, bringt der Mittelweg den Tod!“, reilst du und gehst durch die linke Tür.

Dort warten Fazel und Karafz auf dich. Karafz dröhnt: „Wir wollen einen Kampf mit dir!“ Du musst ganz kurz nachdenken, dann antwortest du ängstlich: „Okay, wir machen einen Kampf!“ „Los geht’s!“, antwortet Fazel.

Ihr kämpft mit Schlägen und Tritten. Deine beiden Gegner sind zwar kleiner als du, und ziemlich rund, aber sie sind erstaunlich wendig und vor allem: sie kämpfen äußerst brutal. Und sie sind zu zweit. Pausenlos prasseln ihre Schläge und Tritte auf dich ein, bist du erschöpft und blutüberströmt aufgibst.

Also sind Karafz und Fazel die Gewinner und nehmen dich zum Sklaven. Du musst fortan für die beiden einkaufen, kochen, abspülen, putzen, waschen, Betten machen, flicken, bügeln, eben alles. Selbst komplizierte Cocktails musst du mixen und den beiden jeden Wunsch von den Lippen ablesen, sonst gibt es Schläge. Du ernährst dich von den Resten, die du aus ihren Tellern kratzt und schläfst zusammengerollt vor der Haustür.

Ganz allmählich vergisst du dein Raumschiff, Dany, deine Familie....



Mutig machst du einen Schritt auf den Vorhang zu, reißt ihn beiseite – nichts!

Da hörst du hinter dir ein Kichern. Was ist hier los? Am Ende des dunklen Kinderzimmers steht jemand! Wie ein Blitz springst du auf die schemenhafte Gestalt zu, greifst nach ihr und fasst ins Leere.

Klatsch! Eine schallende Ohrfeige lässt deine Wange brennen. Du schlägst zurück, aber außer einem kühlen Luftzug ist da... nichts!

Dafür bekommst du einen Tritt ans Bein.

Du trittst zurück und boxt gleichzeitig in Magenhöhe auf die Gestalt ein, aber du stößt auf keinerlei Widerstand und so verlierst du dein Gleichgewicht, fällst kopfüber auf den Boden und landest mit dem Gesicht auf einem Haufen Legosteinen. Du schreist auf vor Schmerz. Aber das ist nichts gegen das, was jetzt kommt: es hagelt Tritte, dass dir Hören und Sehen vergeht.

Irgendwann kämpfst du dich wieder hoch, greifst erneut an, die Gestalt flieht, du jagst hinterher und treibst sie in eine Ecke. Doch als du zuschlägst, verletzt du deine Faust an der Wand, denn wieder ist da... nichts! Dann wirst du ein zweites Mal zusammengeschlagen. Du versuchst zu fliehen, aber schon nach fünf Metern steht das Gespenst – denn was soll das sonst sein – wieder vor dir.

So geht das weiter: wenn du angreifst, triffst du ins Leere, wenn du fliehst, wirst du eingeholt. Es gibt keine Pause, keine Gefühle außer Angst und Wut, keine Bedürfnisse, außer dem Durst nach Rache. Es ist ein ewiger Kampf und du bist darin gefangen bis ans Ende aller Zeiten.

Du entscheidest dich, dem Mann weiterzuhelfen. „Wo hast du denn deinen Schlüssel verloren?“ „Ungefähr hier!“, schluchzt der Mann und zeigt in die Richtung, aus der du gekommen bist. Während ihr zu zweit den Waldboden Meter für Meter durchkämmt, erzählt er dir, was passiert ist: „Der König war mit uns, seinen sieben Ministern, auf der Jagd. Auf einmal verdunkelte sich der Himmel! Unzählige Bälle sausten hart auf uns herab, trafen uns schmerzhaft am ganzen Körper und schlugen dem König die Krone vom Kopf! Sie waren so viele, dass wir nichts anderes als Bälle sehen konnten. Keine Chance, die Krone wieder zu finden! Außerdem waren wir zu sehr damit beschäftigt, uns zu verteidigen. Es tat so weh!“ Betrübt zeigt er dir etliche blaue Flecken an Armen und Beinen. „Und dann?“ „Dann zog ich meinen magischen Schlüssel aus der Tasche! Aber bevor ich ihn anwenden konnte, traf mich ein Ball schmerzhaft auf die Hand und ich ließ den Schlüssel fallen! Danach attackierte ein Basketball meinen Kopf und ich verlor das Bewusstsein. Seit ich heute Morgen aufgewacht bin, suche ich nun diesen Schlüssel! Der König und die übrigen Minister sind verschwunden, ich kann nur hoffen, dass sie es zurück ins Schloss geschafft haben!“

Kurz nach seinem Bericht gabelt sich der Pfad und ihr beschließt euch zu trennen. Du folgst dem Pfad nach links, und bist gerade erst ein paar Minuten gelaufen, da siehst du auf einem Baum den magischen Schlüssel! Du kletterst hinauf, bis du ungefähr vier Meter über den Boden bist und zu dem Ast kommst, an dem der Schlüssel hängt. Doch leider baumelt er an einem Zweig ganz am Ende des Astes! Vorsichtig robbst du den Ast entlang. Als der Ast dünner wird, schiebst du dich langsam, Zentimeter für Zentimeter vor. Du streckst die Hand aus... es fehlen noch vier Millimeter! Der Ast ächzt. Du machst dich ganz lang. Der Ast kracht. Du greifst zu und schnappst dir das Teil, du hast den magischen Schlüssel! Auf einmal rutschst du ab! Zum Glück kannst du dich an einem tieferen Ast festhalten, aber du lässt den Schlüssel los!

Der Mann hat den Schlüssel aufgefangen. Gottseidank war er rechtzeitig da, denkst du und rufst: „Kannst du mir runterhelfen?“ „Nein!“, sagt der Mann und geht mit dem Schlüssel davon. Da hängst du nun, drei Meter über dem Boden, mutterseelenallein auf einem fremden Planeten! Du bist so verzweifelt, du willst gerade anfangen zu weinen, als dir einfällt, wie du dich retten kannst: loslassen!

Du denkst, dass du sterben wirst, aber du schließt die Augen, zählst bis drei und springst runter!

Lies weiter auf Seite 65

Du verabschiedest dich von der Ente, doch da kommen ihre Freunde.

Alle begrüßen sich freundlich mit Hand – äh ... Flügelschlag und schnattern laut durcheinander. Du denkst dir noch, Puuh! Glück gehabt, keine Bösen!

Doch da zielt schon eine auf dich!

Ein Knall, dir wird schwarz vor Augen.

Und du stirbst.



Du antwortest: „Nein, mein Raumschiff ist zu klein für uns alle!“ Die beiden seltsamen Wesen akzeptieren deine Entscheidung nicht, *sie jaulen wütend auf und ballen ihre vielen Fäuste*. Auf einmal ist es stürmisch und viel Staub wirbelt auf. Du kannst nichts mehr sehen.

Als sich der Staub lichtet, bist du in einem Raum eingesperrt. Plötzlich ertönt eine Stimme: „Du siehst hier drei Türen. Nur eine davon ist die richtige Tür, sie bringt dich nach Hause. Eine der anderen Türen bringt dich wieder hierher zurück. Dann bist du bei uns gefangen!“

Dir fällt auf, dass nichts über die dritte Tür gesagt wurde. Aber die Stimme ist verstummt und antwortet weder auf Fragen noch auf Bitten oder Geschrei.

Gehst du durch die rechte Tür? Blättere zu S.64

Oder wählst du die linke Tür? Gehe zu S. 35

Oder nimmst du die mittlere? Lies weiter auf Seite 50



Ah Ah Ah! Du stürzt ab! *Vor dir kommt der Planet mit dem schönen silbernen Ring – er heißt wohl Klupiter, denn so blinkt es auf deinem Display in grellem Orange auf – immer näher! Du erkennst Meere, Kontinente, eine Insel erscheint vor dir, mit einem Gebirge, jetzt erkennst du Wälder, dann einzelne Bäume... mit letzter Kraft reißt du das Steuer herum, dein Raumschiff streift krachend die Baumwipfel. Taumelnd kommt es auf einer Lichtung zu einer holprigen Landung, dann rollt es noch ein paar Meter und knallt schließlich gegen einen Baum. Gut, dass du angeschnallt bist und ein Airbag besitzt! Als du dich von dem Luftkissen freigestrampelt hast, ausgestiegen bist und dein beschädigtest Raumschiff untersucht hast, steht fest: Du brauchst irgendein hartes Material, mit dem du die Löcher, die die Baumwipfel gerissen haben, flicken kannst. Und so durchstreifst du den einsamen Wald. Du suchst nach Teilen oder intelligenten Wesen, die dir weiterhelfen können. Du hast Erfolg und findest eine Person, einen älteren Mann, der eigentlich wie ein Mensch aussieht, bloß mit sechs Fingern, wie du auf den zweiten Blick bemerkst. Du fragst: „Wo sind wir?“ „Wir sind im Wald der Vergessenden.“, antwortet er rätselhaft. Du beschließt, ihm zu vertrauen und erzählst ihm alles, was du erlebt hast. Du merkst, dass er nett ist und freust dich, als er dich zu ihm einlädt.*

Willst du mit ihm gehen? Dann gehe auch zu Seite 45

Oder doch lieber den Planeten Klupiter auf eigene Faust erkunden? Lies weiter auf Seite 10

Du betrittst vorsichtig den Bauernladen und siehst dich neugierig um: überall sind Regale mit schwarzem und weißem Obst, Gemüse und anderen Lebensmitteln. Am Tresen steht ein weißer Bauer, der dich freundlich begrüßt.

Du grüßt zurück und fügst hinzu: „Ich hätte gern ein paar Äpfel, aber ich habe kein Geld!“ „Aber du hast wunderbares Holz dabei, daraus schnitzen wir hier im Dorf Schachfiguren. Wie viele Äpfel willst du dafür? Begeistert streichelt der Bauer über das blütenweiße, glatte Holz, das du vom Turm gekriegt hast. Du tauschst das Holz gegen einen Sack mit zehn Äpfeln, verlässt den Laden und schlingst erstmal zwei ganze Äpfel hinunter, mit Stumpf und Stiel. Köstlich! Danach fühlst du dich gestärkt, um den langen Weg durch den Wald zurück zum Holzfäller anzutreten.

Endlich erreichst du die Lichtung, findest auch gleich den Holzfäller, holst triumphierend fünf Äpfel aus deinem Sack und gibst sie dem Turm. Erfreut und gierig verspeist der schwarze Turm alle fünf Äpfel auf einmal, dann gibt er dir das Werkzeug, das du zum Reparieren deines Raumschiffs brauchst. Eilig suchst du deine Rakete, findest sie auch bald und machst dich an die Reparatur. Das Werkzeug funktioniert hervorragend! Es erhitzt das Metall dermaßen heiß, dass du es ganz nach deinen Wünschen formen kannst, jedoch ohne dich dabei zu verbrennen. In Nullkommanichts hast du dein Raumschiff repariert und fliegst weiter.

Lies weiter auf Seite 59

Du entscheidest dich, mit der Roboterente zu gehen und fragst *erstmal*, wie sie heißt. Die Roboterente antwortet: „Ichig heißig Emmi.“ Du fragst gleich, ob sie weiß, wo die blaue Kugel ist. Emmi antwortet: „Ich nicht, aber meine Mama Steffi! Komm schnell mit, wir fragen sie.“ *Sie führt dich zu einem Bach, dem ihr stromaufwärts folgt, bis ihr auf eine Roboterentsiedlung stoßt. Am Bach trifft ihr auf eine ältere Roboterente.*

„Mama!“, quakt Emmi, „weißt du, wie man zur blauen Kugel kommt?“

„Ja, warum?“ „Weil da ein Problem ist.“ *Und du erklärst, wie du dein Raumschiff verloren hast. Plötzlich fällt dir etwas auf: „Du kannst ja deutsch!“*

„Ja, das kann ich! Du musst übrigens zum Eiscremesee!“, sagt Steffi.

Es gibt zwei Wege, einen ums Gebirge herum, etwas umständlich, aber sicher, bis auf die Sandkuchenwüste. Und einen gefährlichen durch die Berge.

Welchen Weg wählst du?

Gehst du durch die Sandkuchenwüste - blättere auf Seite 66

Oder direkt durch die Berge und durch die Eiswürfelfälle - gehe zu Seite 52

Du entscheidest dich für die linke, die gelbe Tür *und trittst hindurch*. Dir fallen sofort die dunklen Farben auf, das Wetter ist hier sehr schlecht. Du bist dir sicher, dass diese Welt schon lange keine Sonne mehr gesehen hat. Es fallen dir auch keine anderen Lebewesen auf, *alles ist geisterhaft still, vor dir nur Sand, Steine und Geröll*. *Da entdeckst du einen Weg, es gibt hier ja doch jemanden!*

Du läufst den Weg entlang, er scheint unendlich zu sein! Du läufst und läufst und findest kein Ende, *nur leere Wüste, du fühlst dich wie auf dem Mond*. Du *bekommst langsam* das Gefühl, dass du dich verläufst. *Vielleicht bist du ja schon einmal um den ganzen Planeten herumgewandert? Alles sieht so gleich aus, wohin du auch schaust*.

Plötzlich kommt ein Wesen auf dich zu, schon von weitem bemerkst du, dass es kein Gesicht hat!

Du fängst an, deine Entscheidung für die linke Tür zu bereuen!

Das Wesen kommt immer schneller auf dich zu, du kriegst langsam Angst!

Du weißt nicht, was du machen sollst, denn du weißt ja nicht, ob das Wesen böse ist.

Willst du wegrennen? Dann gehe zu Seite 60

Oder willst du mit dem Wesen reden? Dann blättere auf Seite 17



Du steigst aus *deinem Raumschiff* und siehst dich um. Das Land ist pink, *soweit das Auge reicht* und erinnert dich so an eine Freundin namens Lily. Die mag auch Prinzessinnen und Einhörner – *es würde dich nicht wundern, wenn es so was auf diesem Planeten – du nennst ihn Pinky – gibt.*

Und tatsächlich, als du genauer guckst, entdeckst du ein großes und natürlich pinkfarbenes Schloss. *Du findest auch eine hellrosa Straße, die dich durch eine kleine Stadt führt, die komplett in Rosa, Lila und Pinktönen leuchtet.*

Du überquerst eine andere Straße, *hier fahren Autos* in denen Einhörner sitzen! *Du musst grinsen, weil es so lächerlich aussieht! Ein unbehagliches Gefühl im Nacken bringt dich dazu, dich umzudrehen.*

Tatsächlich steht ein Einhorn hinter dir und grinst dich an. Es hat einen Tischtennisschläger in der Hand und fragt dich: „Willst du Tischtennis spielen?“

Du liebst Tischtennis. Auch wenn du nicht so gut darin bist, macht es dir Spaß.

Deine Mutter sagt zwar immer, nicht mit Fremden reden, aber das ist dir egal, weil deine Mutter eh nicht da ist. Also antwortest du: „Liebend gern!“, und läufst mit dem Einhorn mit.

Unterwegs unterhaltet ihr euch und du erfährst, dass das Schloss, zu dem du unterwegs bist, diesem Einhorn gehört. So ein glücklicher Zufall!

Mit einem *goldenen Schlüssel* sperrt das Einhorn die weiten *purpurnen Flügeltore* auf und ihr betretet einen *festlichen Saal, der pink und golden glitzert. In der Mitte steht eine Tischtennisplatte!*

Nach ein paar Runden gibst du erschöpft auf. Das Einhorn hat eindeutig die schnelleren Reflexe! Jetzt wiehert es triumphierend und verschwindet ohne ein Wort.

Du schaust dich jetzt erst richtig um in diesem Prunksaal und entdeckst einen Schrank, darauf steht: Chips. Du liebst Chips über alles und nimmst dir schnell eine Packung. Du willst anfangen zu essen, aber da ist ein Problem: du findest kein Sofa! Oh Mann, denkst du enttäuscht, weil du sehr müde bist. Du überlegst:

Schnappst du dir die Chips und machst dich auf den Rückweg zum Raumschiff? Dann blättere zu Seite 15

Oder willst du lieber auf deinen gehörnten Gastgeber warten? Gehe zu Seite 51

Du findest den Klupiteraner sehr nett und beschließt, mit ihm zu gehen.

Er warnt: „Das wird ein weiter Weg!“, aber das macht dir nichts aus. Ihr redet viel auf dem Weg und du erfährst, dass er Carlos Frank heißt.

Nach einer Stunde kommt ihr *in seinem gemütlichen Häuschen* an und er bittet dich, *auf seiner Veranda Platz zu nehmen*. Ihr trinkt Tee.

Nach dem Tee gibt er dir *ein paar* Teile. „Hier sind Teile für deine Rakete, viel Glück!“ Du sagst: „Danke für die Teile!“ und verabschiedest dich von ihm. Du machst dich auf den Weg *zurück zu deinem Raumschiff*, wanderst *durch den dichten Wald* und singst Lieder. Als du ankommst, setzt du geschickt die Teile ein.

Du steigst ins Cockpit ein, setzt dich *in den Pilotensitz* und schaltest *den Motor* an. Als *der anspringt*, freust du dich so! Du jubelst: „Jaa, meine Rakete geht wieder!“ Und du fliegst weiter.



Blättere auf Seite 28

Du hast dich entschieden, auf dem kürzesten Weg zu deinem Raumschiff zu gelangen, koste es was es wolle! Auch wenn das heißt, stundenlang durch dein Lieblingseis zu waten oder zu schwimmen – wenn das möglich ist!

Du springst hinein und bist auf der blauen Kugel!

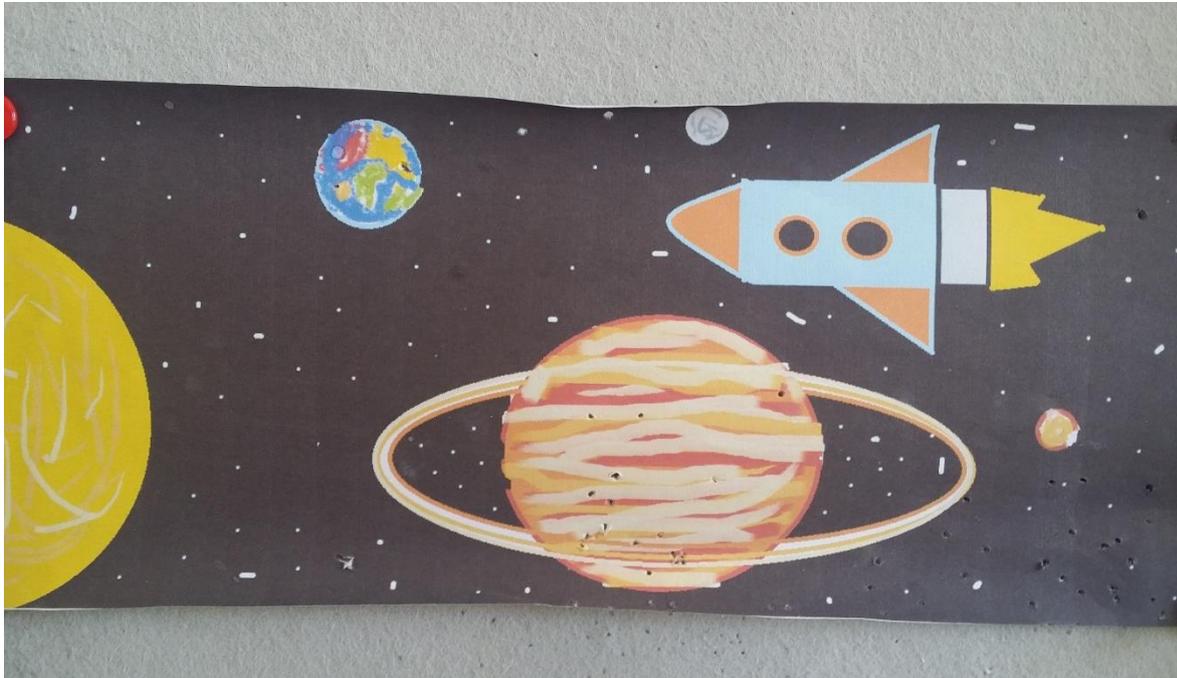
Das Eis ist entsetzlich kalt, du schwimmst so schnell du kannst, auch um warm zu werden. Trotzdem kannst du es nicht verhindern, dass deine Zähne klappern und deine Bewegungen immer schwächer werden. Verzweifelt schaust du dich nach dem Ufer um. Es ist schon viel zu weit weg, umkehren ist sinnlos.

Also weiter!

Da siehst du dein Raumschiff!

Der Anblick gibt dir neue Energie, du schwimmst wieder schneller und mit letzter Kraft erreichst du das vereiste Ufer.

Lange Zeit liegst du nur am Strand, kommst wieder zu Atem und lässt dich von der Sonne auftauen. Dann stehst du mühsam auf, verabschiedest dich im Geist schon mal von diesem verrückten Planeten Riesenfuß und eilst so schnell du kannst auf deine Rakete zu. Du willst nur weg von hier, endlich weiterfliegen!



Blättere zu Seite 14

Du bleibst noch und wartest *ab, was jetzt passiert*. Das ist eine gute Entscheidung, denn der Affe ist nicht böse, sondern erstaunlich nett. Er wollte nur deinen Arm, um dir ein Tattoo zu machen, *ein Andenken vom Planeten Flint*. *Begeistert willigst du ein und bekommst den Schriftzug FLINT in schimmernden Braun- und Grautönen auf den Arm tätowiert. Schön! Und glücklicherweise mit Apfelessig abwaschbar, wie er dir versichert. Dann stellt er sich dir als Yixel vor und lädt dich zum Essen ein. Dein Magen knurrt laut, als du das Wort „Essen“ hörst, aber zuvor hast du noch etwas zu erledigen: „FAZEL! KARAFZ! Kommt heraus, ihr Feiglinge, wir sind zum Essen eingeladen!“, brüllst du aus Leibeskräften. Und tatsächlich: es dauert nicht lange und die beiden kugelförmigen Wesen erscheinen, beschämt und zerknirscht. Aber Yixel begrüßt sie freundlich und führt euch alle zu seinem bescheidenem Heim auf einem Baum. Dort dürft ihr bequem in Hängematten liegen, während er euch die seltensten und köstlichsten Früchte aufträgt: viele sind süß und leicht säuerlich, aber einige schmecken auch warm und würzig, wie Spaghetti mit Soße oder ein gutes Curry. Nach dem Essen unterhaltet ihr euch noch lange über das Leben auf den verschiedenen Planeten, doch nach und nach verstummen die Stimmen deiner Freunde und ihr alle schlaft tief und traumlos in euren Hängematten - circa 40 m über dem Boden!*

Am nächsten Morgen seid ihr noch viel zu satt, um zu frühstücken, aber Yixel besteht darauf, euch wenigstens einen Vorrat an Obst und Gemüse einzupacken, was ihr dankend annimmt. Ihr macht euch zeitig auf den Weg. Yixel hat darauf bestanden, euch zu begleiten, auch laufen drei Affenpferde mit dir, Fazel und Karafz zur Werkstatt.

Nach kurzer Zeit erreicht ihr die Werkstatt und trifft den Freund von Karafz, Axtrix, der sehr hilfsbereit ist und sofort mit euch zum kaputten Raumschiff wandert. Ihr unterhaltet euch angeregt, während er die Triebwerke repariert und dann sagt er: „Darfürlich mächtig ichig einig Stückig Keksig habenig“. Zum Glück hat dir Mama einen Keks eingepackt und du gibst ihm den Keks. Er ist sehr froh darüber, denn er wohnt ziemlich weit vom Dorf entfernt und bekommt nur selten etwas Süßes zu essen. Und jetzt ist dein Raumschiff wieder vollständig repariert! Du verabschiedest dich vom Mechaniker Axtrix, den drei Affenpferden, dem Affen Yixel und natürlich auch von der kartoffelförmigen Karafz und dem orangeförmigen Fazel. Nicht ohne Tränen! Die beiden sind dir unendlich dankbar, dass du sie wieder nach Hause gebracht hast und schenken dir ein typisches Flinter Amulett – in Schlamm Braun und Eisengrau! Ihr lautes „Dankig! Lebzig wohlig!“ schallt dir nach, während du zum Abschied einen Looping drehst und dann Kurs auf den hellblauen, fluffigen Planeten nimmst, den du auf dem Hinflug bemerkt hast. Nach wenigen Stunden erscheint er auf dem Radar und du setzt gekonnt zur Landung an.

Lese weiter auf Seite 11

Allmählich hast du Hunger bekommen, denn außer ein paar Keksen, die du in deiner Jackentasche fandest, hast du den ganzen Tag noch nichts gegessen. Also steuerst du auf den Planeten zu, der wie eine Eiswaffel aussieht. Vielleicht gibt es da Eiscreme? Und noch andere Süßigkeiten?

Als du die Rakete neu ausrichtest, blinkt in Leuchtbuchstaben der Name des Planeten auf, „Riesenfuß“! Du wunderst dich, der sieht doch gar nicht wie ein Fuß aus? Du hättest den Planeten „Eiswaffel“ genannt! Was es mit dem Namen Riesenfuß wohl auf sich hat? Egal, jetzt muss du erstmal entscheiden, wo du landest.

Willst du auf der Eiswaffel landen? Dann gehe zu Seite 33

Oder möchtest du direkt auf eine Eiskugel fliegen? Gehe zu Seite 79



Du willigst ein, mit dem König zu spielen, und reibst dir insgeheim die Hände: Zuhause, in deinem Schachclub besiegt dich keiner! Dem wirst du es zeigen! Wieder schnippt der König mit den Fingern: Zwei Läufer erscheinen, der eine stellt einen kleinen Tisch zwischen euch, der andere baut mit langsamen, gezielten Bewegungen ein Schachspiel auf. Währenddessen stopft sich der König eine Pfeife, zündet sie umständlich an, schmaucht genussvoll und hüllt dich in grauen Qualm, der dich zum Husten zwingt, dich verärgert und so deine Konzentration schwächt. Und so begehst du gleich beim dritten Zug einen Leichtsinnsfehler und verlierst erst den einen schwarzen Turm, kurz danach den zweiten. Mist! Der König grinst siegessicher und setzt seinen Läufer schräg zu deinem Pferd. Statt es zu schützen, ziehst du einen Bauern. Er lacht, als er dein Pferd vom Brett nimmt, ohne zu bemerken, dass jetzt sein König ungeschützt ist. Schäfermatt: Du setzt deine Dame und der König kann den seinen nicht mehr bewegen.

SCHACH MATT!

Du hast gewonnen und bist wieder frei!

Eine Tür öffnet sich, vorsichtig läufst du hinein. *Im nächsten Raum ist nichts außer zwei Türen. Die eine Tür ist vergoldet, die andere ist morsch und kaputt.*

Durch welche Tür gehst du?

Nimmst du die goldene Tür? Lies weiter auf Seite 70

Oder die morsche, kaputte Tür? Gehe zu Seite 25

Du gehst durch die Tür geradeaus.

Du schaust dich um und bist begeistert: *So viele Süßigkeiten!* Als erstes staunst du, wie viel Eis es gibt. Du gehst ein paar Schritte weiter und entdeckst Eissorten wie Vanille, Schokolade, Erdbeere und Haselnuss. Du drehst dich nach links und siehst noch mehr Eissorten. *Und tatsächlich findest du hier auch dein Lieblingseis!* Sofort beginnst du eifrig zu schlecken. Gerne würdest du jetzt mal die übrigen Sorten probieren, aber plötzlich klebst du mit deinem Mund fest. Du ziehst und ziehst, *bis dir vor Schmerz die Tränen in den Augen stehen*, doch du kommst nicht mehr weg! *Endlich reißt die Haut von deinen Lippen und du fällst* einen Schritt nach hinten. Du *prallst gegen* einen Stein, aus dem eine Eiskugelkanone kommt. *Die fängt sofort an, mit Eiskugeln zu ballern.* Die Eiskugeln sind hart wie Basketbälle.

Du bekommst einen Ball gegen den Hinterkopf.

Dir wird schwarz vor Augen.

Du wärst jetzt gern in deinem Raumschiff! Gemütlich auf dem Sofa liegen und einen Film gucken, das passt zu den Chips, denkst du. Aber es kommt dir unhöflich vor, so einfach ohne ein Wort abzuhaufen, denn du hast noch nicht mal Schreibzeug, um einen Abschiedsbrief zu schreiben. Also wartest du geduldig. Ungeduldig. Genervt.

*Gerade, als du beschlossen hast, ohne Verabschiedung zu gehen, kommt das Einhorn in den Salon und sagt wie ein Superheld: „Dort, mein Kind, gibt es ein Sofa!“ Du wunderst dich, weil du gar keins siehst. Bin ich blind oder was, denkst du dir, aber dann guckst du an die Decke und entdeckst eine weiße Wolke. „Also, das ist das Sofa!“, du seufzt vor Erleichterung. Das Einhorn pfeift einmal sehr laut und die Wolke *schwebt sanft herab*. Schnell setzt du dich darauf, *lehnst dich gemütlich zurück und beginnst, die Chips zu futtern. An der Wand dir gegenüber schaltet sich ein riesiger Fernseher ein*. Du glotzt Fernsehen. Langsam wirst du müde und schläfst ein.*

*Plötzlich spürst du ein Wackeln und wachst wieder auf. Du merkst, dass das Einhorn dich wie ein Baby herumschleppt. Und dass es rennt. „Hey, ich muss runter!“, schreist du aufgebracht. Atemlos keucht das Einhorn: „Ich bringe dich zu deinem Raumschiff. Du musst losfliegen. Jetzt!“ „Wieso das denn?“ „Weil du nur jetzt oder in den nächsten zehn Minuten aus unserer Atmosphäre herauskommst. Die ist nur einmal im Jahr so dünn. Zu kompliziert das zu erklären, so auf die Schnelle. Leider hatte ich diese Tatsache vergessen, sonst hätte ich dich nie im Schloss einschlafen lassen. Auf jeden Fall musst du los! Oder willst du lieber hierbleiben und das Zeitfenster im nächsten Jahr nehmen? Du bist in meiner bescheidenen Hütte willkommen!“ Du überlegst nur kurz und entscheidest, dass du lieber gleich nach Hause willst. „Ich will heim!“ „Keine Sorge, wir sind bald da. Ich werfe dich und deine Packung Chips aufs Raumschiff, okay?“ Du antwortest: „Okay, mach aber schnell!“ „Ist gut“, antwortet das Einhorn *und fällt in einen rasenden Jagdgalopp. Plötzlich bremst es scharf und schmeißt dich hoch in die Luft! Du bist wieder in deinem Raumschiff! „Tschüs!“*, rufst du froh zum Einhorn herab und das Einhorn winkt dir zu. *Du startest den Motor und hebst ab. Das Einhorn unter dir wird immer kleiner, ein winziger weißer Fleck inmitten von Rosa und Lila. Du beobachtest im Rückspiegel den pinken Planeten, wie er sanft leuchtend allmählich am schwarzen Nachthimmel verschwindet und denkst dir: Soo schlimm ist die Farbe ja doch nicht!**

Lies weiter auf Seite 28

Du entscheidest dich für *den Weg über* die Eswürfelfälle. Der Weg dorthin ist holprig und beschwerlich. Es schießen dauernd Pilze aus dem Boden und lassen dich stolpern. Sie kommen mit einem lauten Zischen heraus. Du musst im Slalom um sie herumlaufen oder darüber hüpfen. *Aber schon* nach fünf Minuten verschwinden sie wieder in der Erde. Ein besonders großer Pilz springt vor dir mit einem lauten "Jiiihaaa" heraus und erschreckt dich zu Tode! Zum Glück ist *der Spuk* vorbei, *als du auf eine Wiese kommst*. In weiter Entfernung siehst du schon die Eswürfeleisfälle! *Eine Wolke aus feinsten Schneeflocken, gekrönt von einem Regenbogen, zeigt dir die Eisfälle an und verdeckt gleichzeitig ihren Anblick*. Gebannt *versuchst du* die Entfernung einzuschätzen, doch dabei stolperst du über einen schlafenden Pinguin! Du fällst zu Boden, dein Kopf tut weh. Jetzt musst du erstmal deine Knochen sortieren! Aber auch der Pinguin ist dadurch erschrocken aufgewacht und versucht, dich mit dem Schnabel zu picken! Ein paarmal schafft er es, doch du läufst schnell davon. Die Eswürfeleisfälle kommen immer näher! Du wirst wieder langsamer. Vor dem Eisfall ist ein kleiner zugefrorener See, der regenbogenfarbig schillert. Du schlitterst über den farbenfrohen See und bist so gebannt von den leuchtenden Farben, dass du gar nicht merkst, dass der See zu Ende ist! *Und so stolperst du in voller Fahrt über die kleine, verschneite Böschung am Ufer, drehst dich im Fallen und rutschst rückwärts den Eisfall hinunter!* Es ist eine wilde, holprige Fahrt durch Tunnel mit vielen Kurven. *Am Anfang vergehen dir fast die Sinne vor Angst, und du schlägst dir in jeder Kurve die Glieder wund. Aber nach einer Weile kannst du dich auf den Bauch drehen und deinen Körper besser schützen. Jetzt beginnt dir die Sache Spaß zu machen! Doch schon ist es vorbei,* unsanft landest du auf dem Boden. Als du aufstehst, hörst du eine seltsame Stimme. Du weißt nicht, wo sie herkommt. Die Stimme kommt näher und wird immer lauter. Du versteckst dich erstmal hinter einem Gummibärchenbaum.

Könnte das ein Riesenfußbjama sein? Vor diesen Kreaturen hatten Emmi und Steffi dich ausdrücklich gewarnt! Sie sind wohl die Herrscher des Planeten, der ja eigentlich Eiswaffel heißen müsste, überlegst du. Wenn du ihn besiegst, könntest du den Planeten befreien! Du malst dir aus, wie du unter dem Jubel der Bevölkerung diesen schönen Planeten umbenennst, ihm zu seinem rechtmäßigen Namen zurückverhilfst: Eiswaffel! Zwar ist der Riesenfußbjama höchst gefährlich, aber ihn vorsichtig auskundschaften kann ja wohl nicht schaden. Oder?

Gehst du ihn suchen? Blättere auf Seite 55

Oder folgst du dem Lauf des Eisflusses weiterhin? Gehe zu Seite 34

Du bist zwar sehr gut in Schach und gewinnst gewöhnlich gegen alle, trotzdem möchtest du lieber nicht riskieren, gegen den Schachkönig zu spielen – als König ist er sicher der beste Schachspieler auf dem ganzen Schachplaneten! Daher lehnt du dankend ab und knabberst weiter an deinem Marmorkuchen.

„Wie du willst“, entgegnet der König kühl und klatscht in die Hände.

Ein weißer Turm rumpelt herbei, ungefähr dreimal so groß wie du. Er stellt sich vor dir auf, seine weiße Mauer wird durchlässig, eine Tür erscheint, öffnet sich und gibt den Blick frei in eine Schwärze, die bodenlos ist, die dich hineinzieht, so dass du wie hypnotisiert in das Innere des Turms taumelst.

Die Tür knallt zu. Pechschwarze Dunkelheit!

Du verlierst schnell die Vorstellung von oben und unten, dann verlierst du die Vorstellung von Zeit.

Du bleibst in dieser schwarzen Leere bis an dein Lebensende.

*Du bist ja so erleichtert, aber auch entsetzlich müde und willst sofort ins Bett!
Aber als du deine Decke zurückschlägt, liegt da schon jemand. Jemand, der
genauso aussieht wie du!*

Dany!

*Schläfrig reibt sich das außerirdische Wesen in deiner Gestalt die Augen, dann
grinst es breit. „Willkommen zurück! Na, wars schön?“*

*„Schön ist vielleicht nicht das richtige Wort!“ Rasch erzählst du von deiner Reise
und berichtest, wie du Danys Raumschiff auf dem Planet Klupiter zurücklassen
musstest. „Bist du mir jetzt böse?“, schließt du und wirfst Dany einen zaghaften
Blick zu.*

*„Och, kein Problem.“ Konzentriert schließt das Wesen die Augen. Als es sie nach
einer Minute aufschlägt, ist es wieder in seiner Dany Gestalt.*

*„Ich habe gerade meine Eltern gebeten, mich hier abzuholen. Auf dem Heimweg
können wir dann ja auch gleich mein Raumschiff auf dem Klupiter einsammeln.“*

Dein Gesicht ist ein einziges Fragezeichen.

*„Wir kommunizieren telepathisch.“, erklärt Dany. „Es wird einen Tag dauern, bis
einer oder eine meiner fünf Eltern gepackt hat, aber die Reise geht dann recht
flott. Wir reisen mit Gedankenschnelle, musst du wissen!“*

*Dany grinst stolz und rückt ein Stück zur Seite, damit du dich hinlegen kannst.
„In der Zwischenzeit musst du mir unbedingt alle Abenteuer genauer erzählen!“
„Nur wenn du mir berichtest, wie es für dich auf der Erde war!“ Du gibst Dany
einen freundlichen Knuff, streckst dich aus und schließt zufrieden die Augen.*

ENDE

Du entscheidest dich, den Riesenfußbjama suchen zu gehen.

Nach einem kurzen Stück Wald findest du ihn. Er sitzt auf einem Baumstamm *und sieht eigentlich recht nett aus. Also grüßt du ihn freundlich und fragst ihn nach dem Weg zur blauen Eiskugel. „Du musst dem gefrorenen Fluss folgen!“*

Du folgst dem gefrorenen Fluss.

Vor dir mündet der gefrorene Fluss in einen riesigen, leuchtend blauen Eisse – das muss die blaue Kugel sein! Irgendwo hier ist dein Raumschiff! Aber das Eis ist halb geschmolzen, du kannst weder darüber laufen noch normal hindurch schwimmen.

Was machst du?

Springst du hinein? Dann springe erst auf Seite 46

Oder suchst du nach einem anderen Weg? Dann suche auf Seite 68

Du fragst: "Hast du *vielleicht irgendein* Werkzeug dabei, *mit dem ich mein Raumschiff reparieren kann?*" "Ja" antwortet der Turm "aber dafür musst du mir fünf weiße Äpfel bringen. Ich gebe dir ein bisschen Holz, vielleicht kannst du es später gebrauchen" Er zeigt dir den Weg ins Schachfigurendorf.

Du *wanderst in Richtung des* Schachfigurendorfs. Gleich als du aus dem Wald hinausgelaufen bist, landest du in dem Schachfigurendorf. Du schaust dich um, *die Häuser sehen aus wie riesige Schachfiguren, größtenteils Bauern.* Du siehst ein Haus, *einen riesigen weißen Bauern*, an dem ein Schild hängt, darauf steht "Bauernladen". Daneben ist ein großer Garten mit einem Apfelbaum, *voller reifer weißer Äpfel.*

Dein Magen knurrt, dir wird bewusst, dass dir Essen gerade wichtiger ist als Werkzeug. Außerdem hast du eh kein schwarzes oder weißes Geld einstecken. Was tust du?

Klaust du die Äpfel vom Baum? Dann blättere zu Seite 71.

Oder gehst du in den Laden? Lies weiter auf Seite 41.

Du willst schnellstens zurück zu deiner Familie! Im nächsten Augenblick bist du wieder auf der Leiter am Gartenschuppen, kletterst vorsichtig herab, stellst etwas zittrig die Leiter zurück und läufst rasch ins Haus. Deine Familie scheint schon wach zu sein. „Stellt euch vor, was mir gerade passiert ist!“ rufst du aufgeregt. „Jetzt nicht!“. Deine Mutter führt gerade ein wichtiges Telefongespräch. „Später“, „Eh, leise, bitte!“ „Kann man hier nie seine Ruhe haben?“ schallt es von allen Seiten „Aber...“ enttäuscht begibst du dich in die Küche. Plötzlich hast du einen Heißhunger, unglaublich! Schnell schmierst du dir drei Brote und schlingst sie hinunter. Dann setzt du dich erschöpft aufs Sofa.

„Was wolltest du mir denn erzählen?“ Deine Mutter hat sich neben dich gesetzt, während du gedöst hast. „Das leckere Brot in der Küche, ist das eine neue Sorte? Musst du öfter kaufen!“ Weiter als bis zu deinem Essen kannst du nicht mehr denken, was davor war... Nebel... davor ... hast du geschlafen, oder?

Du bist sooo wütend! Der Feuerball in deiner Brust platzt und du schlägst um dich, auch ohne Waffe! Tollkühn greifst du die Bälle mit bloßen Händen an, boxt, gibst Karatekanten, kickst und trittst nach allen Seiten.

Doch es sind einfach zu viele Bälle! Für jeden, den du schlägst, springen dich zwei weitere an, und keiner der gefallenen Bälle bleibt lange liegen.

Nach einer gefühlten Ewigkeit versuchst du nur noch, in dich zusammengekauert deinen Kopf zu schützen.

Vergeblich.

Du fliegst weiter und weiter. *Noch ganz aufgeregt von deinen vielen Erlebnissen* schaust du aus dem Bullauge und siehst *von hier aus auf einmal* die ganzen Planeten, *die du auf deiner Reise besucht hast*. Aber da merkst du, dass da ein *neuer, seltsamer Planet* ist. Du fliegst näher, um ihn besser zu sehen und kennenzulernen. Er sieht aus wie die Erde, bloß mit einem schönen Ring wie beim Saturn. *Als du näherkommst, gerätst du in die Atmosphäre des Planeten und es wird sofort heiß. Anscheinend bremsen die Luftmoleküle deinen Flug und dabei werden sie heißer als deine Fahrradbremse bei einer Schussfahrt mit Vollbremsung! Schnell schaltest du die automatische Kühlung ein, lehnst dich entspannt in deinen Sessel und betrachtest den Planeten.*

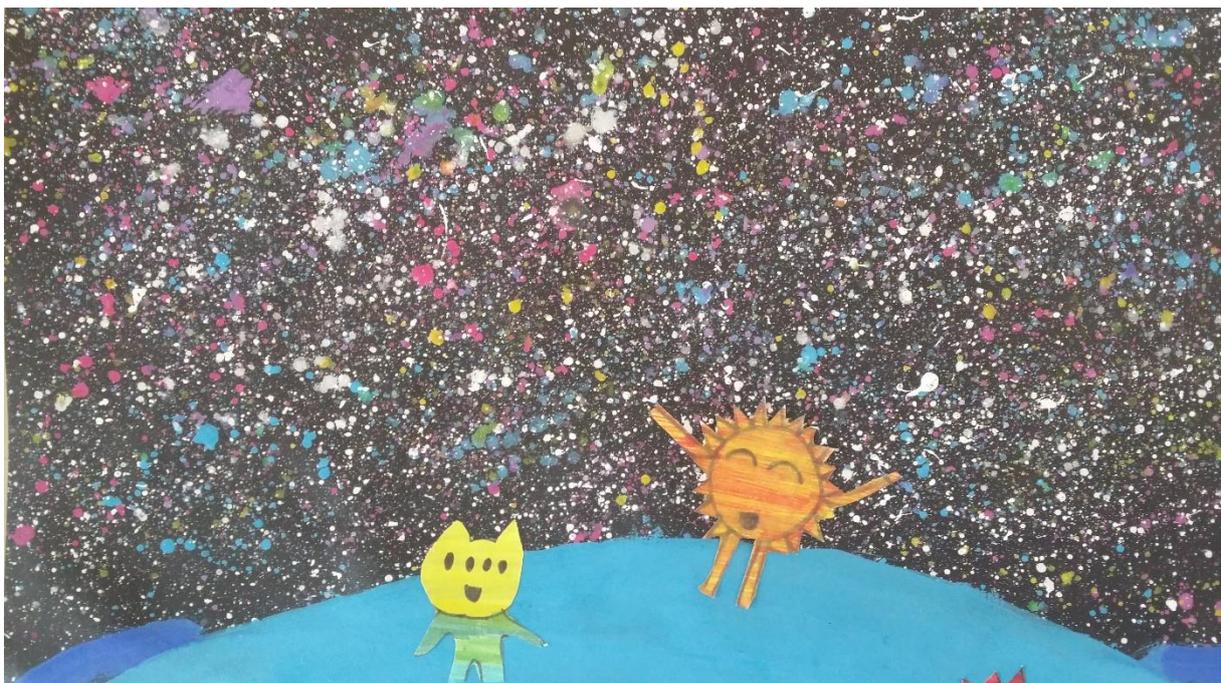
Dieser Planet sieht *wirklich fast* ganz so aus wie die Erde, nur sind die Meere rot und die Pole gelb. Alles, was grün sein sollte, ist orange und alles, was Sand sein sollte, ist blau.

Als du landen willst, versuchst du, ganz vorsichtig zu sein, *aber da fällt dir ein seltsamer Geruch auf es riecht verbrannt!*

Anscheinend ist die automatische Kühlung ausgefallen und das Warnsystem gleich dazu! Jetzt spürst du die Hitze, Schweiß sammelt sich auf deinem ganzen Körper, auf der Stirn, tropft herab, behindert deine Sicht.

Irgendetwas stimmt mit der automatischen Lenkung nicht!

Rasend schnell kommt der Boden auf dich zu....



Lese weiter auf Seite 40

Je näher dieses Wesen kommt, umso mehr rast dein Herz. Es sieht sehr böse aus! *Als es anfängt, loszurennen, drehst du um und fliehst, so schnell du kannst. Das unheimliche Wesen folgt dir, es holt langsam auf. Du bekommst Seitenstechen, trotzdem rennst du weiter. Plötzlich erkennst du einen Wald vor dir, du beschleunigst mit letzter Kraft. Vielleicht kannst du dich dort verstecken?*

Im Wald ist es stockdunkel, du siehst gar nichts mehr. Überall liegen Steine herum und es ist sehr schwierig, nicht zu stolpern.

Doch den großen Stein hast du nicht gesehen, du *strauchelst*, fällst auf den Kopf und wirst bewusstlos.

Als du die Augen wieder öffnest, steht das Wesen vor dir mit einem Stein in der Hand.

In diesem Moment wird dir bewusst, dass es dein Tod ist!

Da hörst du plötzlich vielstimmiges Gekreis aus unzähligen kleinen Kehlen! Von allen Seiten kommen die kleinen Zirkusakrobaten, die du erst vor ein paar Stunden bewundert hast, herbeigesprungen. Sie schlagen Räder und Saltos und hüpfen dem Monster direkt ins – nicht vorhandene - Gesicht. Das Monster lässt erschrocken den Stein fallen und versucht, die kleinen Quälgeister abzuwehren. Das ist deine Chance!

Du rappelst dich auf und rennst so schnell du kannst davon. Jetzt erkennst du den Wald wieder, es ist der „Wald der Vergessenden“. Von hier aus kennst du den Weg. Du sprintest aus dem Wald heraus, da steht schon dein Raumschiff, leider immer noch reichlich ramponiert!

Du erinnerst dich an die Reparaturanweisungen, die dir das freundliche Wesen telepathisch vermittelt hat und machst dich eifrig an die Arbeit. Ein Geräusch lässt dich umdrehen: Das kommt das Monster herbeigerannt! Es ist über und über bedeckt mit kleinen Zirkusartisten, trotzdem kommt es rasch näher!

Schnell noch zwei Schrauben festgedreht, dann kletterst du ins Cockpit, schlägst die Tür zu und startest den Motor: Nichts! Zweiter Versuch: Du hörst nur, wie die Krallen des Monsters an der Außenwand kratzen, es klingt wie Kreide auf einer Schultafel, brrr! Dritter Versuch: Endlich schnurrt der Motor wie ein zahmer Tiger und du hebst ab.

Erleichtert atmest du auf, winkst dem bösen Monster und den tapferen Zirkusleutchen freundlich zu und programmierst den Bordcomputer auf „Zuhause“.

ENDE

Es ist der König! Er hat es schließlich doch noch geschafft, persönlich hier zu erscheinen. Er ist gekommen, um dich zu loben, zu preisen und zu rühmen. Aber er hat Jimmys letzte Worte gehört. „..... mit meiner ewigen Hopserei!“, vollendet der Ball kläglich seinen Satz und schaut betreten auf den Boden. Der König beäugt ihn misstrauisch. „Das ist mein Freund Jimmy.“, erklärst du. „Er ist ein guter Ball, das garantiere ich.“ Der König verzieht ängstlich die Miene. Da hast du eine Idee!

„Ihr seid doch so sportlich“, schmeichelst du. „Ihr werdet weiterhin Bälle brauchen. Ich mache Jimmy zum Ur-Ball, schau!“ Du streichst vorsichtig mit dem magischen Schlüssel über Jimmys Luftloch und denkst an deinen Lieblingssport. Erst passiert nichts, dann blubbert es komisch, und schließlich flutscht ein winziger Basketball aus dem Luftloch, prellt auf den Boden und schwillt mit jedem Sprung an, bis er die perfekte Größe erreicht hat. Du schnappst dir den Ball und dribbelst den Weg auf und ab. Geschwind greift der König an und ist im Nu im Ballbesitz. Aber nicht für lange!

Nach zehn Minuten müsst ihr euch ausruhen, es steht unentschieden.

Schließlich stehst du auf, kramst den Schlüssel aus deiner Tasche und überreichst ihm den König, der ihn nachdenklich betrachtet. „Den kenne ich doch von irgendwoher!“ „Das ist der Schlüssel zu eurer Schatzkammer, ich hab ihn von eurem Schatzmeister, dem Halunken!“ Und du erzählst, wie der Schatzmeister dich ausgenutzt, im Stich gelassen und angegriffen hat. „Und mich hat er zerschnitten!“, quiekt Jimmy vorwurfsvoll dazwischen. Mit leiser Stimme ergänzt du: „Es ist ein magischer Schlüssel, wusstet ihr das nicht? Mit ihm könnt ihr euch stets genauso viele Bälle machen, wie ihr braucht. Nicht mehr und nicht weniger. Gute Bälle, wie Jimmy!“ „Das heißt, wir werden immer genug Bälle haben, ohne eine Ballinvasion befürchten zu müssen?“ Der König kann sein Glück kaum fassen.

Zum Dank hängt er dir eine Medaille für deine Verdienste um den Hals und begleitet dich ein Stück über die große Wiese, wo ihr noch ein Weilchen mit Jimmy herumkickt. Der Abschied fällt euch schwer, deswegen macht ihr's kurz. „Tschüs!“ „Gute Reise!“ „Komm bald mal wieder!“ „Mal schau!“

Lies weiter auf Seite 72

Das soll ein Rätsel sein, denkst du spöttisch. Das ist eher eine Rechenaufgabe! Und noch dazu eine ziemlich leichte! „Naja“, murmelst du gnädig, „schließlich sind es Katzen!“

Du löst das „Rätsel“ sehr schnell, weil du gut in Mathe bist, und schreibst das Ergebnis – 48 – auf die Tafel. Das Rätsel ist gelöst!

Aus einem Schacht fällt ein wunderschöner Apfel als Belohnung herunter. Du denkst, ich habe ja soo großen Hunger, jetzt kann ich endlich etwas essen! Mit einem großen Happen ist der Apfel weg! Jetzt kannst du *gesättigt und sorgenfrei weiterreisen* und du bist glücklich, weil du etwas im Magen hast. Und weil du das Rätsel gelöst hast! *Aber einen kleinen Stich der Enttäuschung spürst du schon: Du hast schließlich das Rätsel des Landes gelöst ... jetzt ist von deiner Belohnung gar nichts mehr übrig! Also nimmst du zur Erinnerung ein lila Wollknäuel mit, das du von einem Wollknäuelbusch pflückst. Damit du diesen Planeten nie mehr vergisst.*

Voller Freude verlässt du *die Katzenstadt*, wanderst zurück zu deinem Raumschiff, steigst ein und gibst als Ziel „nächster Planet“ ein.

Und fliegst mal wieder stundenlang durch die Dunkelheit.

Als in der Ferne ein pinker Punkt auftaucht, stellst du den Hebel auf Landen und lehnst dich entspannt zurück.

Lese weiter auf Seite 44

Du versuchst vorsichtig, dich aus der Umarmung des Königs zu winden, der steht auf und schluchzt: „Danke, danke, danke, dass du uns vor der Tyrannei der Bälle gerettet hast! Eigentlich bin ICH ja der Herrscher von , nicht diese Bälle! Wir alle lieben Sport, musst du wissen, und dafür brauchen wir ständig neue Bälle. Aber mit unserem Ballzucht-programm muss etwas schiefgelaufen sein, ich weiß auch nicht... jedenfalls haben sich die Bälle rasend schnell vermehrt, und dann sind sie frech geworden! Beinahe hätten sie uns besiegt. Ohne dich hätten sie sich zu Herrschern des Planeten gemacht! Du warst unsere Rettung, danke!!“

„Schon okay. Waren das jetzt alle Bälle?“ Du zeigst auf die vielen kaputten Lederhüllen auf dem Boden. „Weiß ich nicht. Ich hoffe, schon!“ Der König grinst unsicher.

„Wo habt ihr denn die Bälle gezüchtet?“, willst du wissen.

„Wenn du hier immer geradeaus gehst, kommst du in den Wald. Hinter dem Wald liegt ein Fußballfeld, dahinter ist unser Ballzuchtfeld. Warum?“

„Vielleicht sind da ja noch mehr Bälle, und dann habt ihr in kürzester Zeit dasselbe Problem!“

„Würdest du dich denn dahin trauen?“, fragt der König entgeistert. „Meine Polizei, ja selbst meine Soldaten wagen sich nicht mehr dorthin, seitdem es so viele geworden sind!“ Er schüttelt den Kopf, überlegt: „Naja, seit deinem Sieg sind es sicher weniger Bälle, da könnte man ja schon mal hinschauen... Müsste man vielleicht sogar...“ Listig blinzelt er dich an: „Heute sollte ja auch ein Fußballturnier stattfinden, da sind bestimmt alle Bälle versammelt, falls es noch welche gibt...“

Willst du zum Fußballturnier und den Planeten ein für alle Mal vor den Bällen retten? Dann gehe zu Seite 24

*Oder willst du lieber zu deinem Raumschiff zurückgehen und weiterfliegen?
Blättere zu Seite 72*

Du rennst *ohne Zögern* durch die rechte Tür. Da siehst du dein Raumschiff.

Auf einmal erscheinen Karafz und Fazel, beide winken dir freundlich zu. Als du zurückwinkst, kommen sie näher. Vor dir angekommen, verbeugen sie sich höflich. Karafz zeigt auf dein Raumschiff: „Schau mal, alles repariert und auf Zack, mit ein paar kleinen Verbesserungen! Und natürlich voll aufgetankt!“

„Juhu! Und tausend Dank!“, jubelst du und wärst den beiden am liebsten um den Hals gefallen. Aber sie haben ja keinen! Also verbeugst du dich artig und schlägst vor, dass du sie in deinem Raumschiff mitnehmen könntest.

Fazel spricht ganz traurig: „Karafz und ich müssen leider hier bleiben, denn auf einem anderen Planeten können wir nicht atmen. Okay?“

„Okay!“, sagst du *enttäuscht*. Aber ihr müsst euch noch mal ganz feste drücken. Dann steigst du in dein Raumschiff und fliegst los.

Zufrieden lehnst du dich zurück in deinen Pilotensitz und winkst den beiden kugelförmigen Wesen noch einmal zu, während du dich mit einem eleganten Looping vom Planeten Riesenfuß verabschiedest.

Der eintönige Flug durch die Dunkelheit wird dir schnell langweilig und du bindest dich aufs Sofa und döst ein. Später stehst du auf und kochst dir einen Tee, den du durch einen Strohhalm saugen musst – ohne Schwerkraft ist alles anders!

Plötzlich erscheint ein Punkt auf deinem Radar, der sich rasch vergrößert. Ein Planet!

Er ist blau und sieht irgendwie fluffig aus.

Du bremst ab, schaltest den automatischen Antischwerkraft-Modus ein und schwebst sanft herab. Nach der Landung wartest du, bis sich der Motor vollständig abgeschaltet hat, dann verlässt du vorsichtig dein Raumschiff.

Lies weiter auf Seite 11

Du bist sicher gelandet, zu deinem Glück ist der Waldboden voller Laub. Also klopfst du dich ab, überprüfst, ob alle Knochen und Gelenke noch okay sind, und machst dich auf die Suche nach dem Mann.

Du rennst in die Richtung, in die er verschwunden ist und findest bald den schnurgeraden Weg zu dem großen Tor.

Dort siehst du den Mann rennen und schreist: „Stopp!“ Er hört dich, aber tut so, als hätte er nichts gehört und rennt weiter. Du rast ihm hinterher, du gibst alles und bist nur noch wenige Meter von ihm entfernt, als....

Er dreht sich zu dir um, holt den Schlüssel aus seiner Tasche und greift dich an! Du kannst ausweichen und schlägst nach ihm, doch dabei verlierst du das Gleichgewicht und fällst hin. Er aber duckt sich geschmeidig und holt zum nächsten, gewaltigen Schlag aus!

Dieses Mal kannst du nicht mehr ausweichen!

Da zischt etwas heran, wie ein Blitz aus heiterem Himmel: ein Ball, schwarz-weiß kariert.... Jimmy!

Er trifft den Schatzmeister am Kopf und schlägt ihm gleichzeitig den Schlüssel aus der Hand. Der fliegt in hohem Bogen über deinen Kopf... du springst hoch und hast den magischen Schlüssel!

Du kannst dich gerade noch bei Jimmy bedanken, der - ohne stehenzubleiben - gleich fröhlich weiter hopst, dann steckst du den goldenen Schlüssel zu der Krone in deine Tasche, lässt den bösen Schatzmeister links liegen und schlenderst zufrieden zu dem großen Tor.

Lese weiter auf Seite 20

Du entscheidest dich für die Sandkuchenwüste. *Daher bist du sehr dankbar, als Steffi etliche Kalebassen, also ausgehöhlte Kürbisse, mit frischem Quellwasser füllt und Emmi dir ein paar belegte Brote einpackt. Dazu eine Packung Chips aus Entengrütze. Brrr! Doch Emmi schwört darauf, dass sie nahrhaft, gesund und vor allem sehr lecker sind. Für Enten, denkst du dir, aber sagst es nicht laut.*

Du wanderst fröhlich drauflos, folgst dem Weg flussaufwärts und kommst einige Stunden gut voran, obwohl es stetig bergauf geht. Allmählich wird das Flüsschen immer schmaler, wird zum Bach, zum Rinnsal, du erreichst die Quelle und füllst ein letztes Mal deine Kalebassen auf. Inzwischen ist die Landschaft immer trockener und karger geworden, es wächst nur noch Gestrüpp, das bald Kakteen und Dornbüschen weicht. Zu deinen Füßen geht verwelktes Gras allmählich in Sand über. Dein Pfad führt dich zwischen zwei Felstürmen hindurch, da liegt sie vor dir: die Sandkuchenwüste! Flach, leer und kein Ende in Sicht. Stattdessen flimmert die Luft in der Hitze.

Als du gerade mal drei Schritte gemacht hast, stolperst du über einen Wüstenleoparden. Du hast ihn aus dem Schlaf gerissen und wütend verfolgt er dich. Du rennst um dein Leben! Jetzt retten dich nur noch die Dornbüsche!

Du versteckst dich darin, *ohne darauf zu achten, dass dich die Dornen blutig kratzen und dir etliche Haare ausreißen. Während du dich in einer Kuhle zu einer Kugel zusammenrollst, überlegst du, wie gut Wüstenleoparden riechen können.*

Plötzlich zwickt es dich überall. Du siehst dich um und bemerkst, dass du dich in einem Haufen Sandflöhe befindest! Schnell springst du aus dem Busch, *stolperst in deiner Hast* und landest kopfüber im Treibsand. Dir ist nicht mehr zu helfen.

Dein Herz klopft. Ausgerechnet Mathe! Du rechnest: $6 + 6 = 12$ und $12 + 12 = 24$

Wieselflink schreibst du die Lösung auf die Tafel. Nichts passiert.

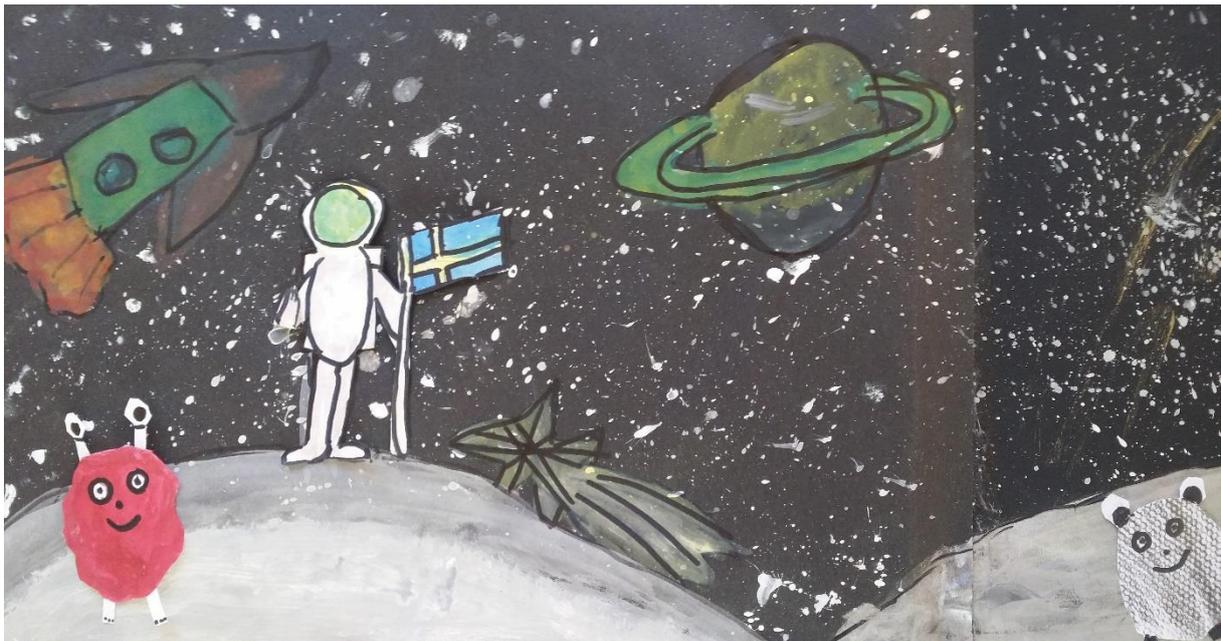
Achselzuckend schaust du dich in dem Raum um – bis auf die Tafel ist er ist komplett leer. Vorsichtig schleichst du dich an den grimmigen Wächtern vorbei zurück auf die Straße. Auf einmal merkst du, dass Katzen dir folgen. Du ignorierst sie, doch dann rennen sie auf dich los! Es sind so viele Katzen, du bekommst es mit der Angst zu tun und flüchtest zum gefilzten Stadttor.

Du rennst und rennst, fast bist du schon beim Tor, da passiert es:

Du stolperst und fällst mit dem Kopf auf einen Stein. Es wird dunkel um dich.

Du suchst nach einem anderen Weg. *Das ist schwieriger als gedacht, denn der Weg um das Ufer herum endet immer wieder in knietiefen Morast. Jedes Mal, wenn du erkennst, dass du umkehren musst, verfängst du dich im Gestrüpp. Schließlich bist du über und über bedeckt mit Kletten und Dornen, deine Hosen sind bis zu den Knien mit Matsch bedeckt. Es wird immer kälter und dunkler, ein kräftiger Wind kommt auf. Als du aufblickst, erschrickst du: schwarze Gewitterwolken türmen sich über dir auf, verdecken die Sonne. Du beeilst dich, von den Bäumen am Ufer wegzukommen.*

Plötzlich trifft dich ein Blitz und du bist tot.



„Okay“, antwortest du, ohne lang zu überlegen, springst auf den Beifahrersitz und bist gerade dabei, dich anzuschnallen. „Halt, was machst du da?“, ruft Dany aufgeregt. „Wo willst du hin?“ „Na ins Weltall! Das wollte ich immer schon mal!“ „Ich bin doch nicht drei Jahre lang hierhergefliegen, nur um gleich wieder abzufliegen. Nee nee nee!“ Dany klingt ziemlich genervt. „Zeig du mir lieber erst mal deinen Heimatplaneten!“ „Das würde ich schon gerne, aber ...“ Gerade hast du vom Haus her Geräusche gehört. Ob deine Familie schon wach ist? „Ich muss jetzt dann gleich zurück zum Frühstück. Und danach muss ich Hausaufgaben nachholen!“ „Super, Frühstück klingt gut, ich bin sehr hungrig!“, freut sich Dany. „Da, äh, da gibt es ein Problem... meine Eltern rufen bei deinem Anblick bestimmt gleich die Polizei! Und den Notarzt! Und die Feuerwehr! Und die alarmieren dann die Bundeswehr, den Bundesgrenzschutz, die Geheimdienste und die Medien!“ Dir fallen alle Science-Fiction ein, in denen einzelne Außerirdische gnadenlos von den Behörden verfolgt werden und es schaudert dir. Traurig lässt du die Schultern hängen. Plötzlich jubelt Dany laut auf: „Ich hab’s! Ich hab die Lösung!“ Ausgelassen tanzt das blaue Wesen mit dir im Raumschiff herum. „Ich bin nämlich ein Gestaltwandler! Ich werde deinen Körper annehmen und brav deine Rolle spielen, während du mit meinem Raumschiff eine hübsche Rundreise unternimmst!“ „Ja, aber...“ siedendheiß fallen dir etliche Bedenken ein, aber gleichzeitig weißt du genau: Ja, ich will! „Ja, aber? Was gibt es an meinem genialen Plan auszusetzen?“

„Wie bediene ich ein Raumschiff? Woher willst du wissen, was ich weiß und dich richtig verhalten? Stell dir vor, wie peinlich es ist, wenn du meine Familie und Freunde nicht erkennst?“ Statt einer Antwort legt Dany seine kühle, blaue Hand auf deine Stirn und schließt die Augen. Du konzentrierst dich ganz auf das Kribbeln an deiner Stirn, lauschst auf ein leises Summen.

Als du die Augen wieder öffnest, musst du zwinkern und die linke Hand heben um klarzustellen, dass vor dir kein Spiegel steht! Dany grinst dich aus deinem Mund an, du musst ebenfalls grinsen. Plötzlich wird Dany ernst und sagt angeekelt: „Jetzt verstehe ich, warum ich die Erde nicht in meiner wahren Gestalt erkunden kann. Meine Güte, geht ihr hier grob mit Fremden um!“ Flink programmiert das Wesen in deiner Gestalt den Bordcomputer auf Rundreise und weist dich in die Technik ein. Alles ist höchst einfach zu bedienen. Dann winkt Dany dir zu und verlässt das Raumschiff, während du dich im Pilotensitz anschnallst. Jetzt kann das Abenteuer beginnen!

Lese weiter auf Seite 21

Du hast dich für die goldene Tür entschieden. Du öffnest die Tür und siehst einen *weißen* Turm. Er fragt dich, ob du etwas essen willst. „*Ja!*“, *rutscht es aus dir heraus, ohne vorher nachzudenken – du hast mittlerweile solch einen Kohldampf!*

Du isst den weißen Apfel, den er dir anbietet und bist *sofort gar* nicht mehr hungrig. Er sagt zu dir: „Du wirst nie wieder Hunger haben.“ Dann fragt er dich: „Willst du nach Hause?“

Aufgeregt rufst du: „Ja, klar!“

Du bekommst eine neue Rakete.

Lies weiter auf Seite 84

Du steigst über den Zaun und willst gerade die Äpfel pflücken, als zwei weiße Pferde ankommen und dich *anschreien*: „Die Äpfel gehören dem weißen König!“ *Das kleinere Pferd geht mit gebleckten Zähnen auf dich zu, du duckst dich automatisch, aber es beißt dich nicht, es schnappt dich nur am Kragen und hievt dich auf den Rücken des größeren Pferdes. Und los geht's im rasanten Galopp! Du hängst wie ein Sack Kartoffeln über dem Pferderücken und siehst nur den Boden, der an dir vorüberfliegt. Doch jedes Mal, wenn du versuchst, dich richtig hinzusetzen, beißt dich das kleinere Pferd in den Po. Also gibst du auf und versuchst, das Beste aus der Situation zu machen: Du fängst ein Gespräch an. „Was wird jetzt aus mir?“ „Du landest für immer im Kerker!“, wiehert dein Peiniger gehässig. „Aber ich hatte doch nur Hunger!“ „Das musst du dem König erklären!“ Bevor du genauere Erkundigungen einziehen kannst, trabt ihr plötzlich über eine weiße, gepflasterte Straße – was dich dermaßen durchschüttelt, dass dir die Worte vergehen - und bleibt schließlich stehen. Du bekommst einen unsanften Knuff von hinten, der dich kopfüber vom Pferderücken wirft. Glücklicherweise kannst du dich abrollen. Dir ist schwindelig vom Kopfüberhängen und du richtest dich mühsam auf: Vor dir ragt ein strahlendweißes Schloss, das wie ein Schachkönig geformt ist, in den hellgrauen Himmel. Davor steht derselbe weiße Schachkönig in Klein (aber immer noch doppelt so groß wie du!) und blickt dich neugierig an. Die Pferde treten vor, sie beugen ihre Häse tief vor ihrem Herrscher. „Dieses Wesen hat es gewagt, Äpfel aus dem Garten des Bauernladens von Lallybroch zu stehlen“, wiehert das kleinere Pferd voller Zorn. Und das größere ergänzt: „Nun, es zu zumindest zu versuchen. Wir konnten das Schlimmste verhindern!“ „Das habt ihr gut gemacht!“ Der König tätschelt die Pferde am Hals und gibt jedem einen blendendweißen Apfel. Die wiehern begeistert und galoppieren stolz mit ihrer königlichen Belohnung davon.*

Der König betrachtet dich. Du betrachtest den König. Lange.

Am Anfang steht eine kleine Zornesfalte auf seiner Stirn, die Brauen sind gerunzelt. Langsam entspannen sich seine Züge. Endlich fragt er: „Wer bist du?“ Du erzählst alles, berichtest von der Erde und deiner aberwitzigen Reise durch's All, bis zu dem Unglück mit dem verklemmten Triebwerk und deiner verzweifelten Suche nach Werkzeug. Und dem fürchterlichen Hunger, der dich zwang, die Regeln zu brechen. Wortlos schnippt der König mit dem Finger, ein Läufer erscheint mit einem Teller voll Marmorkuchen, natürlich schwarz-weiß kariert und sehr sehr lecker! „Spielt ihr Erdlinge auch Schach?“ Stolz berichtest du, dass du im Schachclub deiner Schule bist. „Dann spiel mit mir!“

Spielst du mit dem König? Dann gehe zu Seite 49

Oder verzichtest du auf die Einladung? Blättere zu Seite 53

Stolz über deinen Kampf gegen diese ausgeflippten Bälle und zufrieden mit deinem phänomenalen Sieg machst du dich auf den langen Weg zurück zum Raumschiff. „Die Rettung des Planeten“ hat dich der König genannt! Hoffentlich glaubt dir zuhause jemand die Geschichte!

Endlich hast du dein Raumschiff erreicht. Du betrachtest es erst gründlich von allen Seiten und klopfst behutsam alle wichtigen Teile ab, bevor du einsteigst, die Instrumente durchcheckst und vorsichtig den Starter betätigst. 3-2-1-0

WUSCH!

In Sekundenschnelle befindest du dich so weit oben, dass der Wald nur noch wie ein dunkelgrüner Fleck aussieht, das Schloss schimmert wie ein goldener Punkt darin, das Fußballfeld leuchtet wie ein grasgrüner, das Ballzuchtfeld wie ein gelbgrüner Tupfen. Ganz weit in der Ferne erkennst du rote und orangene Punkte - eine Stadt? Doch sehr schnell wird es dunkel, und du musst dich JETZT entscheiden:

Willst du zu der Stadt fliegen? Dann gehe zu Seite 19

*Oder willst du den nächsten Planeten, diese komische Eiswaffel, erkunden?
Gehe zu Seite 48*

Angriff ist die beste Verteidigung, denkst du, schwingst den Hammer, den du glücklicherweise für den Hausbau eingesteckt hattest, und zertrümmerst der ersten Riesenspinne eine Kniescheibe! Die Spinne quiekt auf und huscht weg. Drohend lässt du den Hammer kreisen, während die Monster dich in sicherem Abstand umzingeln. Jedes Mal, wenn du nach einem von ihnen haust, weichen sie zurück, so dass du keine weiteren Schäden anrichten kannst. Du versuchst, dich zu deiner stabilen Hütte zu bewegen, aber da greifen sie an! Du lässt den Hammer im Kreis wirbeln, aber trotzdem spürst du Schläge, Tritte, Bisse und Stiche am ganzen Körper. Doch auch die Monster haben Verluste: einem Zombie hast du den Arm abgehauen: Jetzt versucht es verzweifelt, ihn wieder in den vergammelten Rumpf zu stecken. Ein Skelett hat einen harten Schlag gegen den Hals erhalten, jetzt baumelt der Schädel schief und droht herunterzufallen – diese Gegner sind erstmal außer Gefecht! Doch neue Monster tauchen auf und es gelingt ihnen, dich immer weiter von deiner Hütte abzudrängen. Es ist jetzt tiefste Nacht, und du siehst die Monster nur noch schemenhaft, also schlägst du aufs Geratewohl zu und triffst meistens ins Leere. Stundenlang geht das so, deine Kraft droht zu erlahmen und du sehnst dich nur noch nach einem sicheren Plätzchen zum Ausruhen. Plötzlich stolperst du über eine Baumwurzel und fällst hin! Genau in diesem Moment richtet ein riesiger Skorpion seinen Schwanz auf, zielt mit seinem entsetzlichen Stachel auf deinen Kopf ... und verfehlt dich um Haaresbreite! Du rollst dich neben der Wurzel zusammen und willst dich in dein Schicksal ergeben, da ertastest du ein Loch: könnte das eine Erdhöhle sein? Groß genug für dich, zu klein für die Monster? Mutig krabbelst du kopfüber in den erdigen Tunnel. Am Ende des schmalen Ganges gibt es eine Kuhle, in der du dich gerade herumdrehen kannst. Vielleicht ist das ein Fuchsbau? Du tastest nach Steinen und Gestrüpp und verbarrikadierst deine Burg, so gut es geht. Dann hältst du mucksmäuschenstill den Atem an...

Die Monster können dich offensichtlich nicht riechen. Sie torkeln herum, heulen enttäuscht auf und ziehen weiter. Es wird still. Erschöpft schließt du die Augen und fällst sofort in tiefen Schlaf.

Als du wieder aufwachst, weißt du erst gar nicht, wo du bist. Hier ist es dunkel, nur ein kleiner Lichtstrahl verrät dir, dass es schon helllicher Tag ist. Dann fällt dir der ganze Albtraum wieder ein! Du lauschst angestrengt, aber außer Vogelgesang kannst du nichts Gefährliches hören. Also machst du dich schnellstens auf den Weg zurück zu deinem Raumschiff. Deinen Hammer lässt du liegen.

Gehe zu Seite 4

Leider hast du nichts außer ein paar Keksen einstecken!

Also rennst du so schnell du kannst zwischen den beiden gefährlichen Bällen hindurch. Du rennst nicht, du rast! Du rast nicht, du fliegst! So schnell, wie du noch nie geflitzt bist, bis du glaubst, dein Herz zerspringt, bis du das Tor erreichst...

Da trifft dich ein Schlag wie eine Keule, du fällst ins Bodenlose.



Du reißt dich los *von dem Affen* und rennst mit Fazel und Karafz weg, aber *der Affe pfeift laut und schon erscheint ein Trupp Affenpferde!*

Die Affenpferde sind schneller als ihr, *sie packen euch mit ihren Affenarmen, schleppen euch in eine Burg* und ihr werdet in einen Käfig gesperrt. Fazel und Karafz schlagen dich und beschimpfen dich *in einer fremden Sprache, es klingt wie chinesisch für dich. Es wird Nacht, aber du kannst nicht einschlafen. Du starrst die ganze Zeit auf ein großes Lagerfeuer, das mitten im Burghof brennt.* Auf einmal bewegt sich der Käfig in Richtung Feuer und alle Affenpferde beschimpfen euch. Ihr drei merkt, wie sich der Boden unter euren Füßen langsam auflöst und ihr fliegt ins Feuer.

Du bist sooo wütend! Der Feuerball in deiner Brust platzt, du greifst in deine Tasche, ziehst den magischen Schlüssel heraus und schwingst ihn über deinen Kopf: MACHETE, denkst du, und schon regnen zerschnittene Bälle auf dich herab. Du schwingst fleißig den Arm und versuchst, die kaputten Bälle zu zählen – unmöglich!

Die Bälle geben nicht auf und fliegen in immer größeren Scharen zu dir – anscheinend konzentrieren sich sämtliche Bälle nur noch auf dich!

Du verdoppelst die Geschwindigkeit und ein stärkerer Regen aus Lederfetzen prasselt auf dich herab.

Dein Arm wird taub, du denkst AUTOMATIK, lässt den Schlüssel los und setzt dich gemütlich hin. Beim Ausruhen schaust du zu, wie die Berge aus kaputten Bällen um dich herum immer größer werden. Die Bälle sind stark und schnell, aber nicht besonders schlau. Einer nach dem anderen fliegt zu dir - in den sicheren Tod.

Nach einer halben Stunde ist alles vorbei. Nichts regt sich mehr, eine geisterhafte Stille umgibt dich. Du stehst auf und stiefelst durch Berge von Fetzen auf der Suche nach dem Ausgang.

Plötzlich hörst du einen Schrei: „Aua!“ Du fragst dich, was war das? Und schaust auf den Boden. Da liegt ein platter Ball, schwarz-weiß kariert... Jimmy! Entsetzt kniest du neben ihm nieder: „Was ist denn? War ich das etwa?“

„Der Mann aus dem Wald, vor dem ich dich gerettet habe, weißt du noch?“, keucht Jimmy. Du nickst. „Er hat ein Messer nach mir geworfen. Beim ersten Mal konnte ich ausweichen, aber beim zweiten Mal wurde ich erwischt.“ Du nimmst deinen Freund in die Arme, wiegst ihn wie ein Baby und vergießt bittere Tränen. Aber das nervt ihn. Also erzählst du ihm von deinen Abenteuern, während der Atem des Balles immer flacher wird. Als dein Bericht beim magischen Schlüssel angekommen ist, bittet der Ball mit schwacher Stimme: „Ich möchte ihn sehen.“ Also holst du den Schlüssel heraus und streichst vorsichtig damit über deinen sterbenden Freund.

Da verbinden sich die zerschnittenen Seiten ganz von selbst, verschmelzen ohne Naht, der Ball bläht sich auf, wird voll, rund... und hopst schon im nächsten Augenblick begeistert neben dir auf und ab! Überglücklich rufst du: „Du lebst! Willst du mit mir mitkommen?“ „Nein!“, schreit Jimmy. „Ich werde dich töten....“

In diesem Moment fällt ein Schatten auf euch beide. Lies weiter auf Seite 61

Du irrst stundenlang durch die leere Stadt, alles wirkt wie ausgestorben.

Endlich findest du den Weg zurück und erreichst dein Raumschiff, sperrst auf und schaust gleich nach dem Stromzähler. Juhu, das Raumschiff hat sich in der Zwischenzeit wieder voll aufgeladen, jetzt kannst du unbesorgt weiterreisen!

Du startest den Motor – er schnurrt wieder wie ein zufriedener Tiger – und hebst ab. In Sekundenschnelle blinkt der Planet klein und bunt unter dir auf. Von oben sieht er echt hübsch aus, denkst du, rufst laut: „Auf Wiedersehen, Pamina und Controler-Opa!“, und winkst.

Kurz darauf umgibt dich wieder nichts anderes als die endlose Schwärze des Alls.

Als vor dir ein hellblauer, fluffig aussehender Planet auftaucht, schaltest du auf automatische Landung, lehnst dich zurück und bestaunst die wollige Landschaft, die in sanften Pastellfarben leuchtet.

Lies weiter auf Seite 11

Für dich gibt's nur eins: nichts wie weg! Glücklicherweise ist vor dir eine Tür, unverschlossen! Du rennst wie der Blitz aus dem Raum, gelangst zurück in den Korridor und tastest dich im Dunkeln so schnell du kannst an der Wand entlang. Da hörst du hinter dir Füße tappen, du blickst dich um und siehst eine geisterhafte Gestalt, die rasch näherkommt! Du fliehst ins Wohnzimmer, knallst die Tür zu und verbarrikadierst sie mit einem Schrank. Leider funktioniert der Lichtschalter nicht, aber du findest auf einem Tischchen eine Kerze und daneben Streichhölzer. Du zündest die Kerze an und freust dich, endlich kannst du deine Umgebung erkennen: geblümete Tapete, riesige Ölgemälde in breiten Eichenholzrahmen, verschnörkelte Möbel und bunte Perserteppiche.

Du setzt dich aufs Sofa und betrachtest zuversichtlich deine Barrikade. Hier bist du sicher! Da ächzt das Sofa und du bemerkst neben dir eine Kuhle im Polster, die gerade eben noch nicht da war. Als ob da jemand sitzt!

Entsetzt schnappst du die Kerze und springst auf. Aus den Augenwinkeln erkennst du die Gestalt – ein bleiches Mädchen. Wie ist die hier hereingekommen?

Die Tür hast du verbarrikadiert, also behältst du das Mädchen im Auge, die sich erhoben hat und auf dich zukommt, während deine Finger hinter dem Rücken die Wand nach einem Ausgang absuchen.

Du hast Glück – jetzt ertasten deine Finger Holz, dann eine eiserne Klinke. Du drückst die Klinke, schiebst die Tür auf, schlüpfst mit deiner brennenden Kerze hindurch und knallst die Tür zu. Du bist wieder im ersten Raum – offensichtlich eine Garage.

Gerettet! Zu spät erinnerst du dich an den Gasgeruch.

Die Welt explodiert.



Du fliegst weiter zum Planet Riesenfuß. Von weitem erkennst du schon, dass er aussieht wie eine Eiscremewaffel. *Das strahlende Blau einer Eiskugel leuchtet dir appetitlich entgegen. Könnte das Schlumpfeis sein?*

Ohne lang zu zögern, steuerst du dein Raumschiff direkt dorthin, ins Blaue! Du schmunzelst, denn dein ganzer Flug bisher war eine einzige Fahrt ins Blaue! Im Näherkommen zeigen sich bunte Tüpfelchen auf dem türkis schimmernden Blau. Erst kurz vor der Landung erkennst du, was es ist: Gummibärchenbäume!

Nach einer wenig eleganten Landung auf dem glitschigen Eis beschließt du, einen Rundgang zu machen und steigst aus.

Die Landschaft ist kahl, nur von großen und kleinen, dunkelblauen Hügeln aufgelockert.

Da siehst du kleine Schrotthaufen. Als du sie etwas näher betrachten möchtest, verwandeln sie sich plötzlich in Roboterenten!

Sie kommen auf dich zu, packen dich!

Du probierst dich zu wehren.....

... und entkommst!

Sie verfolgen dich immer noch! Du rennst über den ganzen Planeten, *aber immer, wenn du denkst, du hättest sie abgeschüttelt, hörst du ihr Trappeln, ihr Schnaufen, ihre heiseren Schreie: „Tod dem Menschenkind!“*

Als du vor lauter Seitenstechen kaum noch rennen kannst, erblickst du endlich ein paar Gummibärchenbäume, einer hat niedrige, breite Äste. Nichts wie hin!

Du rettest dich auf den Baum, isst zur Stärkung ein paar Gummibärchen *und schließt erschöpft die Augen.*

„Möchtest duig meinig Freundig seinig?“ Erschrocken blickst du herab. Unter dir steht breitbeinig eine Roboterente! Wenn auch eine kleine. Überrumpelt und eingeschüchtert antwortest du schlicht mit: „Ja!“ Die Roboterente freut sich. Sie möchte dir gleich den ganzen Planeten zeigen.

Was machst du?

Gehst du mit der Ente mit? Blättere auf Seite 42

Oder versuchst du sie abzuschütteln und verabschiedest dich? Gehe zu Seite 38

Mutig machst du einen Schritt auf den Vorhang zu, reißt ihn beiseite – nichts! Da hörst du hinter dir ein Kichern. Was ist hier los? Am Ende des dunklen Kinderzimmers steht jemand!

Aber das Kichern klingt nicht unfreundlich, und als du im schwachen Licht ein kleines Mädchen erkennst, musst du vor Erleichterung mitlachen. Davon angesteckt, lacht die Kleine noch viel lauter, bis ihr beide Seitenstechen vor Lachen bekommt. Nach einer langen Weile reibt ihr euch erschöpft die Augen und grinst euch neugierig an.

„Wie heißt du?“ fragst du schließlich. „Ich heiße Pamina. Und wie heißt du? Wie kommst du hier her?“ Du nennst deinen Namen und erzählst ihr von deiner Reise. Sie seufzt und es klingt ein wenig neidisch, als sie sagt: „Ich war schon lange nicht mehr aus dem Haus.“ Wie lange, weiß sie nicht genau.

„Ich weiß nur noch, dass Opa weggegangen ist. In der Küche stand ein Topf Suppe, die er mir vorbereitet hatte, die sollte ich mir zum Abendessen aufwärmen. Aber leider hatten wir ab späten Nachmittag einen Stromausfall. Ich wurde hungrig, aber Opa kam und kam nicht zurück. Es war schon viertel nach sieben! Da fiel mir der Campingkocher in der Garage ein! Es war schwer, mit vollem Topf und brennender Kerze zu laufen, aber ich schaffte es, fand den Campingkocher, entzündete das Gas und setzte den Topf über die Flamme. Mir war kalt und ich beschloss, wieder ins Wohnzimmer zu gehen und zu lesen, bis die Suppe fertig war. Ich war gerade in ein spannendes Abenteuer vertieft, als die Kirchturmuhren acht schlug. Mir fiel die Suppe ein und ich machte mich, so schnell es mit brennender Kerze eben ging, auf in die Garage. Aber als ich die Tür öffnete, machte es ganz laut WUSCH und alles wurde sooo hell, dass ich zu Boden fiel! Und als ich wieder zu mir kam, war ich in der Küche vor dem Herd, hatte Hunger und es war halb acht! 35 Minuten später verbrannte ich erneut. Dann war ich zurück in der Küche und die Uhr stand auf 19.30. Und so geht das seit Ewigkeiten. Ich lebe nur von 19.30 bis 20.05.“

„Nee, erzähl mir nicht, dass du verbrannt bist und jetzt als Geist herumspukst! Wer glaubt denn sowas?“, lachst du überlegen. Pamina blickt auf die Küchenuhr, die 4 nach 8 anzeigt, und grinst rätselhaft. „Willst du es sehen?“ „Na klar!“

Im nächsten Augenblick hat sie sich völlig verändert: eine Gesichtshälfte ist schwarz verbrannt, die andere eine einzige rote Wunde. Auch der restliche Körper ist ein Gemenge aus versengten Kleidern und rohem Fleisch. Nie im Leben hast du etwas so Entsetzliches gesehen!

Lies weiter auf Seite 81

Doch aus diesem verbrannten Schädel ragt dir eine Zunge frech entgegen! Du zwinkerst verblüfft, und schon sitzt wieder die alte Pamina vor dir, mit ihrer hellen Haut, ihren Sommersprossen, ihren roten Locken, mit Stupsnase und Grübchen. Sie grinst überlegen und zeigt auf die Uhr: 19.30. „Siehst du?“ „Okay, okay, ich gebe es ja zu, du bist ein Geist. Offensichtlich das Opfer einer Gasexplosion.“, bemerkst du fachkundig. „Logisch, soviel habe ich mir auch längst zusammengereimt! Die Suppe ist übergekocht und hat die Flamme gelöscht, so dass das Gas ungehindert ausströmen konnte. Das Blöde an der Sache ist nur...“ „Was denn?“ Du findest die Sache insgesamt blöd. Auf ewig immer und immer wieder den eigenen Tod erleben...! „Meine Zeitschleife geht ja immer um 19.30 los, da könnte ich das Gas noch ohne Gefahr abdrehen.“ „Und warum machst du das nicht?“, fragst du verständnislos. Als Antwort greift sie nach deinem Arm und fasst mitten hindurch. Ein kalter Luftzug ist alles, was du davon spürst. „Huuch!“, schreist du entsetzt. „Was verschlossene Türen angeht, ist das höchst praktisch!“, grinst Pamina stolz. „Warum gehst du dann nicht raus, deinen Opa suchen?“ Pamina senkt traurig den Kopf. „Ich komme nicht aus dem Haus, es hat vergoldete Mauern.“ „Also kannst du nichts anfassen und festhalten oder bewegen, auch nicht den Gashahn drehen. Jetzt verstehe ich...“ Allmählich dämmert dir, warum du hier bist. „Du möchtest sicher, dass ich für dich das Gas abdrehe?“ Sie nickt, ein Schimmer von Hoffnung in den Augen. Nervös blickst du auf die Uhr, es ist 19.40 „Schaffen wir das noch?“ „Wenn wir uns beeilen!“ Ihr schnappt euch die Kerze, durchquert den Flur und das Wohnzimmer und bleibt vor der Holztür zur Garage stehen. Ihr schnuppert und schnüffelt, aber kein Gas ist zu riechen. Trotzdem löscht ihr sicherheitshalber die Kerze, bevor ihr die Tür öffnet. Schlagartig ist es stockfinster und ein deutlicher Gasgeruch liegt in der Luft. Ihr tastet euch durch die Dunkelheit, schnuppernd und lauschend. Ihr folgt dem leisen Pfeifen und dem Gasgeruch in die unergründlichen Tiefen dieser riesigen Garage. Mehrfach stolperst du über Gegenstände oder wirfst etwas herunter. Da ruft Pamina aufgeregt: „Hier!“ Eifrig folgst du dem kalten Hauch an deiner Hand, bis du einen gebogenen Rand aus Metall ertastest, der Topf. „Heiß!“, kreischt du auf und schmeißt vor Schreck den Topf um. Kochend heiße Suppe ergießt sich in einem Schwall auf deine Hose. „Auuuuaa!“ Zusammengekrümmt, vor Schmerz wimmernd, möchtest du am liebsten sofort ins Krankenhaus. Aber du hast noch eine Aufgabe! Also beißt du die Zähne zusammen, ertastest den Gashahn und drehst ihn zu. In dem Moment läuten die Glocken und es wird gleißend hell.

Lies weiter auf Seite 82

Du blinzelst ins grelle Licht und erkennst erstmal gar nichts, du merkst nur, dass du auf einmal keine Schmerzen mehr hast.

„Opa!“, schreit Pamina und rennt auf jemanden zu, der in der gleißenden Helle allmählich Gestalt annimmt. Es ist der Controler! Der alte Mann, der dich um Hilfe gebeten, hierhergeführt und dich dann zwischen Eisdiele und goldenem Gebäude allein gelassen hat! Verlegen richtest du dich auf und betrachtest Großvater und Enkelin, die sich herzlich umarmen. Du musst an deine Familie denken und bekommst Heimweh.

Da klopf dir der Alte schon begeistert auf die Schulter und schüttelt gleichzeitig deine Hand. „Wie kann ich dir nur danken!“ Und fügt hinzu, als hätte er vorhin deine Gedanken gelesen: „Es tut mir leid, dass ich dich stehen gelassen habe. Aber auch ich war in der Zeitschleife gefangen, und weil es gerade 20.05 wurde, musste ich wieder an den Ort, wo ich damals um 19.30 war, als ich meine Enkelin so lange allein gelassen hatte. Damals hatte ich zu spät auf die Uhr geschaut und so rannte ich den ganzen Weg nach Hause, in großer Sorge um meine Enkelin. Kurz bevor ich mein Haus erreichte, sah ich die Explosion ... und bekam einen Herzinfarkt. Seither musste ich in alle Ewigkeit immer wieder diese schrecklichen Minuten nacherleben! Ich war ein Geist – ich konnte zwar durch Wände gehen, nicht aber in mein eigenes Haus!“ Er lacht bitter auf. „Denn als ich das Haus baute, habe ich selbst die Außenmauern vergoldet, um mich und meine Familie vor Spuk zu schützen!“

„Aber der Spuk ist doch jetzt vorbei, nicht wahr, Opa?“, unterbricht ihn Pamina, „Wir sind doch jetzt wieder richtig am Leben, oder?“ Der Alte blickt dich fragend an. Du schüttelst noch mal seine warme Hand, stichst Pamina in die Rippen und nickst. Pamina strahlt und auch ihr Opa lächelt glücklich: „Ich wusste, dass du es schaffst! Nicht viele widerstehen der Eisdiele!“ „Und nicht viele überleben das Gas in der Garage.“, ergänzt Pamina. Du bist geschockt. „Dann gab es andere vor mir?“ „Schon, aber die sind entweder weggelaufen oder haben versucht, mit mir zu kämpfen. Tja!“ Sie grinst geheimnisvoll. Du willst lieber nicht so genau wissen, was denen passiert ist und verkündest, dass du aufbrechen willst. Beim Abschied umarmen dich beide herzlich, und der Controler schenkt dir zum Dank einen Rubin in Form einer Flamme. Jetzt sieht er gar nicht mehr streng aus! Du verlässt das goldene Haus und musst dich entscheiden:

Direkt zurück zum Raumschiff? Dann gehe zu Seite 77

Oder willst du lieber den Planeten weiter erforschen? Gehe zu Seite 5

Der glitzernd pulsierende Planet erinnert dich irgendwie an ein Computerspiel, deswegen steuerst du direkt darauf zu. Während der Planet näher kommt, blitzen Informationen über deinen Computerbildschirm, die du größtenteils nicht verstehst. Aber als die Atmosphäre analysiert wird, wartest du gespannt auf das Ergebnis und atmest erleichtert auf, denn du erfährst, dass die Luft dort genauso zusammengesetzt ist wie auf der Erde. Und weil auch die Temperatur um die 20 Grad Celsius liegt, wirst du deinen Raumanzug gar nicht brauchen, sondern kannst wie auf der Erde herumspazieren. Super!

Unter diesen perfekten Bedingungen wird es dort sicher auch Leben geben, freust du dich. Und tatsächlich, als du näherkommst, erkennst du dunkelgrüne Wälder und darin saftgrüne Rechtecke, das müssten Wiesen sein. Oder sind es Fußballfelder? Du steuerst direkt auf eins zu und setzt zum Landeflug an. Die Räder fahren aus, mit einem kaum merklichen Ruck setzt du auf dem Boden auf, jetzt nur noch bremsen! Da, direkt vor dir: ein Fußballtor!

Schnell reißt du das Steuer herum, lässt die Rakete ausrollen und kommst endlich zum Stehen. Du atmest aus – vor Schreck hattest du das Atmen vergessen! - und wischt dir den Schweiß von der Stirn.

Nachdem du flink alle wichtigen Funktionen deiner Rakete überprüft hast, öffnest du vorsichtig die Tür und atmest tief die frische Waldluft ein. Herrlich! Du kletterst heraus, schließt das Raumschiff sorgfältig ab und rennst erst einmal begeistert über dieses perfekte Fußballfeld. Schade, dass du keinen Ball dabei hast! Ein Mitspieler wäre auch nicht schlecht.

Also machst du dich auf die Suche nach einem Lebewesen. Du überquerst das Feld und findest endlich einen Pfad, der direkt in den finsternen Wald führt.

Lese weiter auf Seite 4

Du folgst dem weißen Turm in einen Hangar, eine Art Garage für Flugobjekte. Lange führt er dich an endlosen Reihen silbern glänzender Raketen vorbei, bis er endlich vor einem älteren Modell stehen bleibt.

„Hier, dein neues Raumschiff!“ stolz zeigt er auf das Gefährt.

„Neu?“, fragst du misstrauisch, läufst um diesen Oldtimer herum, prüfst die Schweißnähte und klopfst Rost ab. „Das gehört doch ins Museum!“

„Du musst es nicht nehmen!“ antwortet kühl der weiße Turm. Er klingt schwer beleidigt. „Zugegeben, es ist nicht mehr tauf frisch, aber es fliegt und du kannst den ganzen Heimflug einprogrammieren. Willst du es haben oder nicht?“

„Ja klar nehme ich es. Ich will doch wieder nach Hause! Wie schnell fliegt es denn?“ „1 080 000 000 km/h“ antwortet der Turm stolz. „Für ein Lichtjahr braucht es nur so lange wie eure Erde für eine Umdrehung braucht.“

Du erleichst, denn du weißt, dass das Sonnensystem von Alpha Centauri, wo du dich befindest, mehr als 4,5 Lichtjahre von der Erde entfernt ist. „Dann bin ich ja erst in viereinhalb Jahren wieder daheim? Wie soll ich das überleben?“

„Das ist tatsächlich ein Problem!“ Ratlos kratzt sich der weiße Turm an den Zinnen. „Ihr Erdlinge braucht ja ständig irgendetwas, um eure Lebensfunktionen zu erhalten. Hm.“ Plötzlich erhellt sich seine Miene: „Ich hab’s! Wir haben eine Art Tiefkühltruhe an Bord.“ Misstrauisch betrachtest du die sargähnliche Kiste, die der Turm dir stolz präsentiert. „Ich soll einfrieren?“ „Das ist kein Problem, das machen alle Lebewesen, die intergalaktisch verreisen wollen.“, lacht der Turm überlegen, programmiert geschwind den Bordcomputer, gibt die Koordinaten für euren Gartenschuppen ein und stellt den Timer des Kryonaten (so heißt das Sarg-Ding) auf „kurz vor der Landung“.

Mit zusammengebissenen Zähnen legst du dich vorsichtig in die Kiste, die gemütlich mit Decken und Kissen ausgestattet ist. Der weiße Turm verpasst dir noch eine Spritze in den Arm, um deine Lebensfunktionen herunterzufahren, ruft fröhlich „Tschüs und gute Reise!“, dann schließt er den Deckel.

Pechschwarze Dunkelheit umgibt dich.

Du spürst noch, wie die Rakete abhebt, dann gleitest du in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Blättere auf Seite 13

Inhaltsangabe

1	<i>Einleitung</i>		43	1 Gülümse 60, 17
2	1Aryna	69, 57	44	1Emel 15, 51
3	2 Angelos	<i>Eisdiele</i>	45	2Eddi ->28 (Erik)
4	1Cami	-18/-24	46	9Jamie ->14(Lena)
5	1Stathi	-9/-30	47	4Mia reden
6	4Stathi	<i>Haus ->11</i>	48	<i>Entdeckung Riesenfuß</i>
7	3Erik	56	49	1David 70 , 25
8	1Lucy	29, 62, 67	50	1Leonie
9	2Stathi	6, 73	51	3Emel -> 28Erik
10	2Amina1Barfin	23, 43	52	5Jamie Eisfälle 55, 34
11	1Leana	27,8	53	6Erik
12	2Lena		54	<i>Dany</i>
13	5David		55	7Jamie 46 68
14	1 Lena	12, 32	56	2Erik 41 71
15	2Emel		57	3Aryna
16	8 Cami	<i>Kämpfen 63</i>	58	11Cami
17	3 Gülümse	Reden	59	1Amina -40 (Eddi)
18	3Cami	37 20	60	2Gülümse
19	1Angelos	3, 31	61	13Cami 72
20	4Cami	16, 74	62	3Lucy -> 44 Emel
21	4Aryna	83,48	63	9Cami ->24, 72
22	2Nora1Mia	26	64	3Leonie -> 11 Leana
23	2Barfin	54	65	6Cami 20
24	2Cami	<i>Fußballturnier 76,58</i>	66	4Jamie Wüste
25	3David		67	2 Leana
26	2Mia	FLINT	68	8Jamie
27	2Lucy		69	2Aryna 21 57
28	1Erik	56, 7	70	2David 84
29	3Leana		71	4Erik -> 49(David) 53
30	3Stathi		72	10Cami 48 19
31	3Angelos	<i>Flucht78, Ka36, reden80</i>	73	5Stathi -> 4 (Cami)
32	3Lena	19	74	7Cami Flucht
33	1Nora	22, 39	75	3Mia abhauen
34	6Jamie		76	12Cami 61
35	2Leonie		77	9Angelos11
36	5Angelos	<i>Kampf</i>	78	4Angelos Flucht
37	5 Cami	helfen 65	79	1Jamie 42, 38
38	2Jamie		80	6Angelos reden
39	3Nora	35 50 64	81	7Angelos
40	1Eddi	45 10	82	8Angelos 77
41	5Erik	59	83	<i>Landung Sportplanet ->4Cami</i>
42	3 Jamie	66 skw, 52 ef	84	4David

Klasse 4c der Pestalozzischule Fürth
und Nicola Haensell

