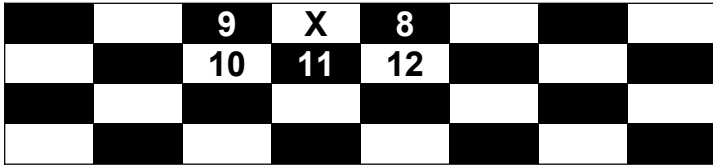
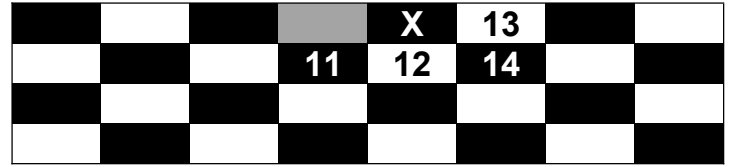


<p>1. Vor ein paar Jahren ist während der Lesenacht etwas passiert. Jemand hat sich das falsche Buch ausgeliehen und es genau um Mitternacht angefangen zu lesen. Das Buch hieß "Rätseln bis Mitternacht" und es ist eigentlich in allen Büchereien verboten. Wenn man es um Mitternacht liest, ist man im Buch gefangen. Die einzige Möglichkeit zu entkommen, ist, sich durch die Rätsel durchzuarbeiten. Leider stecken wir gerade in der Mitte des Buches fest. Du musst jetzt entscheiden, in welche Richtung wir zum nächsten Buchdeckel finden.</p> <p style="text-align: center;">links → 2 rechts → 6</p>	<p>2. Sobald Du im Raum angekommen bist, fällt die Tür hinter Dir zu. Sie ist verschlossen. Im Raum sind 3 identische Flaschen und ein Zettel. Darauf steht: "1 Gift, 1 schickt Dich zurück, 1 schickt Dich vor. Das Gift ist rechts von der Zurückflasche. Die Vorflasche und die Gifflasche sind am weitesten voneinander entfernt."</p> <p style="text-align: center;">linke Flasche → 54 mittlere Flasche → 5 rechte Flasche → 3</p>
<p>3. Die Zahlenkombination klickt und rastet ein. Du öffnest die Tür - und gleichzeitig spürst Du, wie sich das Buch öffnet. Ein kurzer Lichtblick und Du bist wieder in der normalen Welt. Du schaust Dich um. Niemand hat etwas bemerkt. Es ist, als ob es nie passiert wäre. Du hältst das Buch aber fest geschlossen und nimmst Dir vor, dem Bibliothekaren davon zu erzählen.</p> <p style="text-align: center;">ENDE</p>	<p>4. Du gehst durch den Gang. Langsam formen sich Kurven. Dann wird der Gang enger. Geht es bergauf? Im Zickzack geht es weiter und Du hast die Orientierung verloren. Aber da! Eine Tür! Du rennst hin und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 2</p>
<p>5. Du gehst durch den Gang. Langsam formen sich Kurven. Dann wird der Gang enger. Geht es bergauf? Im Zickzack geht es weiter und Du hast die Orientierung verloren. Aber da! Eine Tür! Du rennst hin und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 2</p>	<p>6. Die Tür fällt hinter Dir ins Schloß. In diesem Raum stehen 3 Statuen vor 2 Türen. Jede Statue hat einen Schlüssel in der Hand. Auf einer Steintafel vor den Statuen liest Du:</p> <p>"Finde den Dieb! Als der Kerkermeister sonntagmorgens zur Kirche gegangen ist, hat eine Person den Schlüssel zum nächsten Raum gestohlen, die anderen beiden haben einen Schlüssel ins Gefängnis und in die Mitte zurück gefunden. Alle 3 haben ein Alibi: Der Henker hat die Krokodile im Keller gefüttert. Der Ritter hat die Post geholt. Der Koch hat das Mittagessen vorbereitet."</p>
<p>23. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.</p> <p style="text-align: center;">→ 17</p>	<p style="text-align: center;">Zur Henker-Statue → 33 Zur Ritter-Statue → 38 Zur Koch-Statue → 39</p>

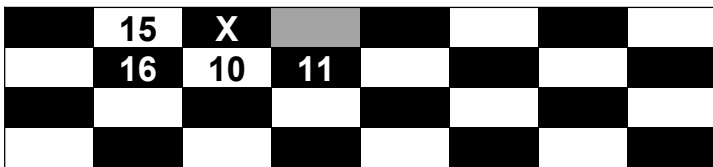
7. Ob das die richtige Entscheidung war? Du fühlst die weiße Steinplatte unter Dir weggleiten. Schnell! Du springst auf eine andere Platte!



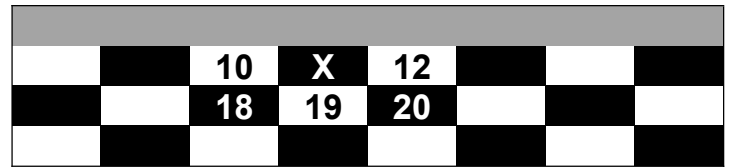
8. Als Du fest mit beiden Beinen auf der schwarzen Steinplatte stehst, bist Du erleichtert, dass Dir nichts passiert. Da hörst Du ein Geräusch. Die andere Platte, die weiße, ist gerade nach unten gefallen und hinterlässt ein klaffendes Loch. Wohin jetzt?



9. Als Du fest mit beiden Beinen auf der schwarzen Steinplatte stehst, bist Du erleichtert, dass Dir nichts passiert. Da hörst Du ein Geräusch. Die andere Platte, die weiße, ist gerade nach unten gefallen und hinterlässt ein klaffendes Loch. Wohin jetzt?



11. Du springst auf die schwarze Platte in der nächsten Reihe. Hinter Dir hörst Du ein krachendes Geräusch. Die gesamte Reihe hinter Dir ist gerade ins Bodenlose gefallen.



10. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

12. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

13. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

15. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

19. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

21. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

14. Du springst auf die schwarze Platte in der nächsten Reihe. Hinter Dir hörst Du ein krachendes Geräusch. Die gesamte Reihe hinter Dir ist gerade ins Bodenlose gefallen.

				12	X	23	
				20	21	22	

16. Du springst auf die schwarze Platte in der nächsten Reihe. Hinter Dir hörst Du ein krachendes Geräusch. Die gesamte Reihe hinter Dir ist gerade ins Bodenlose gefallen.

24	X	10					
25	26	18					

17. Du fällst und fällst und fällst durch tintenschwarze Finsternis. Wie lange Du gefallen bist, weißt Du nicht. Doch da siehst Du Licht unter Dir. Nach einer Weile erkennst Du, dass es Fackeln sind. Als Du an den Fackeln vorbeikommst, wirst Du plötzlich aufgefangen. Gerettet! Doch dann siehst Du, worauf Du gelandet bist: ein riesiges Spinnennetz. Du versuchst, Dich aufzurichten, aber Du klebst fest. Deine Arme sind noch frei. Was tust Du?

Kämpfe Dich frei → 41  
Bleib' ruhig → 42

24. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

26. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.

→ 17

18. Du springst auf die schwarze Platte in der nächsten Reihe. Hinter Dir hörst Du ein krachendes Geräusch. Die gesamte Reihe hinter Dir ist gerade ins Bodenlose gefallen.

	26	X	19				
	27	28	29				

20. Du springst auf die schwarze Platte in der nächsten Reihe. Hinter Dir hörst Du ein krachendes Geräusch. Die gesamte Reihe hinter Dir ist gerade ins Bodenlose gefallen.

				19	X	21	
				29	30	31	

22. Du springst auf die schwarze Platte in der nächsten Reihe. Hinter Dir hörst Du ein krachendes Geräusch. Die gesamte Reihe hinter Dir ist gerade ins Bodenlose gefallen.

					21	X	32
					31	34	35

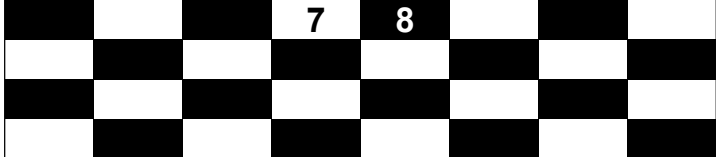
25. Du springst auf die schwarze Platte in der nächsten Reihe. Hinter Dir hörst Du ein krachendes Geräusch. Die gesamte Reihe hinter Dir ist gerade ins Bodenlose gefallen.

X	26						
36	27						

<p>27. Du springst auf die schwarze Kachel in der letzten Reihe. Während die vorletzte Reihe hinter Dir nach unten kracht, springst Du in den nächsten Raum, wo Du vielleicht ein bisschen sicherer bist.</p> <p>→ 37</p>	<p>28. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.</p> <p>→ 17</p>
<p>29. Du springst auf die schwarze Kachel in der letzten Reihe. Während die vorletzte Reihe hinter Dir nach unten kracht, springst Du in den nächsten Raum, wo Du vielleicht ein bisschen sicherer bist.</p> <p>→ 37</p>	<p>30. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.</p> <p>→ 17</p>
<p>31. Du springst auf die schwarze Kachel in der letzten Reihe. Während die vorletzte Reihe hinter Dir nach unten kracht, springst Du in den nächsten Raum, wo Du vielleicht ein bisschen sicherer bist.</p> <p>→ 37</p>	<p>32. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.</p> <p>→ 17</p>
<p>33. Du schnappst Dir den Schlüssel von der Henker-Statue und probierst alle 3 Türen aus. Es klappt nur bei einer Tür, also gehst Du hindurch. Du gehst durch einen Gang und gehst in den nächsten Raum.</p> <p>→ 1</p>	<p>34. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.</p> <p>→ 17</p>
<p>35. Du springst auf die schwarze Kachel in der letzten Reihe. Während die vorletzte Reihe hinter Dir nach unten kracht, springst Du in den nächsten Raum, wo Du vielleicht ein bisschen sicherer bist.</p> <p>→ 37</p>	<p>36. Du springst auf die weiße Platte - doch sie gibt unter Dir nach. Zu spät erkennst Du Deinen Fehler und Du fällst nach unten.</p> <p>→ 17</p>

<p>37. Du fühlst, dass Du dem Ausgang schon ganz nah bist. In diesem Raum ist nur eine Tür mit einem Zahlenschloss. Über dem Schloss steht auf einem Stück Papier:</p> <p>"Denke Dir eine Zahl aus. Verdopple sie. Füge 6 hinzu. Halbiere. Ziehe die ursprüngliche Zahl ab."</p> <p>→ Gehe zum Ergebnis.</p>	<p>39. Du schnappst Dir den Schlüssel von der Koch-Statue und probierst alle 3 Türen aus. Es klappt nur bei einer Tür, also gehst Du hindurch. Du gehst durch einen Gang und gehst in den nächsten Raum. ZACK! Hinter Dir fällt ein Gitter und sperrt jeden Ausweg ab. Du bist gefangen und musst im Buch bis zur nächsten Lesenacht bleiben.</p> <p>ENDE</p>
<p>40. Du stehst vor einem großen Schild. Darauf steht:</p> <p style="text-align: center;"><b>"IRRGARTEN!</b> seidmedpnncankhuafn</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z d r l m e t s q u b f h j a c o g i n k p z v w x y"</p> <p>Du gehst in den Irrgarten. Überall hohe, glatte Mauern. Es kommt eine Abbiegung nach rechts, dann kommst Du an eine Abzweigung.</p> <p style="text-align: center;">links → 44 geradeaus → 55 rechts → 47</p>	<p>41. Du greifst mit den Händen nach den Netzen. Doch sie kleben fest. Du rüttelst und rüttelst, aber dabei verkleben sich Deine Arme an den dünnen, unzerbrechlichen Fäden. Je mehr Du zappelst, desto mehr verhedderst Du Dich. Nach einer Weile wird Dir klar, dass Du nicht aus dem Netz freikommen kannst. Wenigstens scheint die Spinne weit weg zu sein. Leider musst Du bis zur nächsten Lesenacht warten, bis Du aus dem Buch entkommst.</p> <p>ENDE</p>
<p>43. Du gehst durch den Gang. Langsam formen sich Kurven. Dann wird der Gang enger. Geht es bergauf? Im Zickzack geht es weiter und Du hast die Orientierung verloren. Aber da! Eine Tür! Du rennst hin und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 2</p>	<p>44. Du gehst durch den Gang. Langsam formen sich Kurven. Dann wird der Gang enger. Geht es bergauf? Im Zickzack geht es weiter und Du hast die Orientierung verloren. Aber da! Eine Tür! Du rennst hin und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 2</p>

<p>45. Du gehst immer weiter geradeaus. Du beginnst etwas zu hören. Es ist... das hört sich an wie Geplätscher! Und tatsächlich kommst Du an einen Brunnen an. Drei Schilder zeigen in drei verschiedene Gänge:</p> <p>"Nüden" zeigt nach links, "Sorden" zeigt nach rechts und "Wosten" zeigt geradeaus.</p> <p style="text-align: center;">Nüden → 4 Sorden → 48 Wosten → 49</p>	<p>42. Du bleibst ruhig. Nachdem Du Dich vom ersten Schock erholt hast und zu Atem kommst, fängst Du an nachzudenken. Deine Hände sind noch frei. Was ist in Greifnähe? Die Fackeln! Du streckst Deine Arme zur nächsten Fackel, aber sie ist zu weit weg! Oh nein! Mit einem letzten, verzweifelten Stoß wirfst Du Deine Hand gegen die Fackel - und sie löst sich aus der Halterung. Sie fällt auf den darunterliegenden Faden und das Netz löst sich mit einem heißen Zischen auf. Du fällst - aber zum Glück nicht zu weit.</p> <p style="text-align: center;">→ 6</p>
<p>46. Durch den Gang durch. Kurve nach rechts. Neue Abzweigung. Wieder Schilder. Diesmal steht auf beiden "GEFAHR". Was jetzt?</p> <p style="text-align: center;">links → 51 rechts → 50 zurück zur letzten Abzweigung → 49</p>	<p>47. Du gehst durch den Gang. Langsam formen sich Kurven. Dann wird der Gang enger. Geht es bergauf? Im Zickzack geht es weiter und Du hast die Orientierung verloren. Aber da! Eine Tür! Du rennst hin und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 2</p>
<p>48. Du gehst durch den Gang. Langsam formen sich Kurven. Dann wird der Gang enger. Geht es bergauf? Im Zickzack geht es weiter und Du hast die Orientierung verloren. Aber da! Eine Tür! Du rennst hin und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 2</p>	<p>49. Du gehst durch den Gang. Langsam formen sich Kurven. Dann wird der Gang enger. Geht es bergauf? Im Zickzack geht es weiter und Du hast die Orientierung verloren. Aber da! Eine Tür! Du rennst hin und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 2</p>
<p>50. Du lässt Dich durch den Unsinn nicht beirren und gehst weiter. Es geht nach rechts. Dann wieder nach rechts. Dann kommst Du wieder an eine Abzweigung. Schon wieder Schilder, aber diesmal ist es kein Unsinn. Nach links zeigt ein Schild "GEFAHR", nach rechts zeigt das andere "AUSGANG".</p> <p style="text-align: center;">links → 46 rechts → 5</p>	<p>51. Du hast genug von den Schildern und gehst weiter. Du weißt genau wo Du hingehst. Und da... da siehst Du eine helle Stelle am Ende des Ganges. Wieder eine Abzweigung? Nein, das ist das Ende des Irrgartens! Hurra!</p> <p style="text-align: center;">Ab in den nächsten Raum. → 37</p>

<p>52. Du fühlst Dich ganz merkwürdig. Kurz denkst Du, dass Dir schlecht wird und dass sich alles um Dich dreht. Aber dann merkst Du: Es dreht sich wirklich alles um Dich. Du findest Dich wieder in der Mitte des Buches.</p> <p style="text-align: center;">→ 1</p>	<p>53. Du hast das Gift getrunken. Du bist zu schwach um weiterzumachen. Du musst bis zur nächsten Lesenacht im Buch bleiben.</p> <p style="text-align: center;">ENDE</p>
<p>54. Du fühlst Dich ganz leicht. So leicht, dass Du anfängst zu schweben. Die Wände um Dich herum gleiten auseinander... und da bist Du auf einmal in einem leeren Raum mit weißen und schwarzen Kacheln. Du landest sanft genau in der Mitte, vor einer weißen und schwarzen Kachel. Du machst Deinen ersten Schritt und gehst auf eine der Kacheln.</p> <div style="text-align: center;"> <p>X</p>  </div>	<p>55. Du gehst geradeaus. Du folgst einer Kurve nach links, dann ist der Gang zu Ende. Du hast zwei Möglichkeiten:</p> <p style="text-align: center;">links → 45 rechts → 43</p> <hr/> <p>38. Du schnappst Dir den Schlüssel von der Ritter-Statue und probierst alle 3 Türen aus. Es klappt nur bei einer Tür, also gehst Du hindurch. Du gehst durch einen Gang und gehst in den nächsten Raum.</p> <p style="text-align: center;">→ 40</p>

Lizenz:

Diese Druckvorlage zum interaktiven Abenteuer ist unter der [Creative-Commons-Lizenz CC-BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/) veröffentlicht. Es darf für beliebige Zwecke (sogar kommerziell) bearbeitet, vervielfältigt und verbreitet werden, solange Ret Samys/die Lese- und Schreibwerkstatt Nalbach namentlich erwähnt werden.

Spielregeln:

Wie so viele Abenteuerspielbücher fängt die Geschichte vorne mit 1. an, dann folgt man den einzelnen Nummern, die am Ende einer Entscheidung stehen, statt alle Abschnitte in der richtigen Reihenfolge zu lesen.

Am besten funktioniert das Spiel, wenn man die gedruckten Textabschnitte ausschneidet und sie alle so legt, dass nur die entsprechend nummerierte Rückseite zu sehen ist. Sobald klar ist, welcher Abschnitt als nächster kommt, legt man das Blatt wieder zugedeckt hin.

Besonders empfehlenswert ist außerdem das Spielen in einer Gruppe, die gemeinsam entscheidet und vorliest.

Die Lese- und Schreibwerkstatt ist ein Projekt des Leseclubs im Kreis Saarlouis, eine Kooperation der Gemeinde Nalbach mit dem Landkreis.

Download-Links: <http://wp.me/p3Ira7-WN>