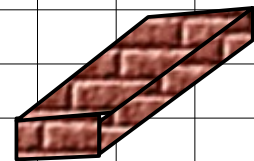
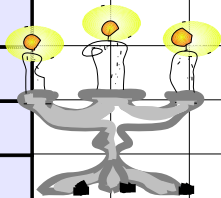
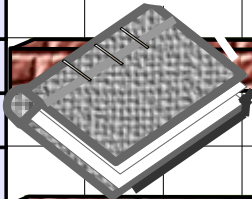
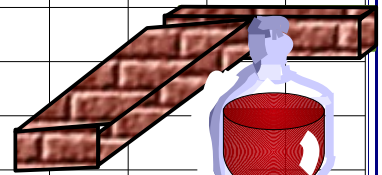
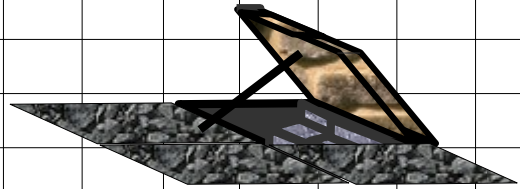
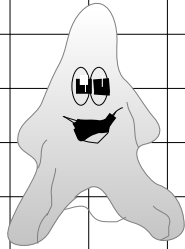


# Abenteuer auf Schloss Mondstein

*Auf steter Suche nach versteckten Geheimnissen und Mysterien gelangst du eines Nachts zu einem riesigen und unheimlichen Schloss. Unerschrocken und furchtlos beschließt du, diesen Ort genauer zu erforschen. Auf den nächsten Seiten findest du zunächst einen Plan des Schlosses und erfährst im Anschluss, welche Hindernisse und Gefahren du überwinden musst, um die Geheimnisse des Schlosses zu ergründen. Folge dabei aufmerksam den Anweisungen und zeichne deinen Weg auf dem Plan ein, damit du auch immer weißt, wo du gerade bist...*

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
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															



1. Du startest auf Feld Z7. Vor dir befindet sich eine riesige Eisentür. Etwas zögernd versuchst du, sie zu öffnen. Zu deinem Erstaunen ist sie nicht verschlossen, du musst aber fest drücken, damit sie aufgeht. Quietschend und knarrend schwenkt die Tür nach innen.
2. Im Schloss ist es stockdunkel. Du kannst nichts erkennen und musst dich an den rauen Wänden suchend vorwärts tasten. Du befindest dich auf X 8 und stolperst blind zwei Felder nach oben, dann zwei nach rechts, schließlich wieder drei Felder nach oben bis zu Feld S 10. Ratlos blickst du dich um - wohin sollst du dich nun wenden? Willst du nach rechts weiter gehen, dann lies weiter bei Punkt 3. Willst du dein Glück auf der linken Seite probieren, lies weiter bei Punkt 4.
3. Entschlossen wendest du dich nach rechts und rennst vier Felder in diese Richtung. Es ist immer noch finster und du kannst nicht erkennen, was vor dir liegt. Plötzlich stößt du gegen ein hartes Hindernis. Hier ist nur eine Mauer, du kannst nicht mehr weiter. Dir bleibt nun nichts anderes übrig, als zu S 10 zurückzukehren und bei Punkt 4 weiter zu lesen.
4. Zuversichtlich wanderst du sieben Felder nach links. Es scheint doch tatsächlich etwas heller zu werden. Erleichtert bleibst du stehen. In der Ecke des Raumes kannst du einen Kerzenleuchter erkennen. Wie viele Felder musst du nun nach unten gehen, um das Licht zu erreichen, mit dem du dich ab jetzt viel besser in den Räumen zurecht finden kannst?  
Antwort: \_\_\_ Felder. Du stehst nun auf Feld \_\_\_.
5. Glücklicherweise schnappst du dir den Kerzenleuchter und wanderst zurück zu Feld S 10. Dabei siehst du dich nun aufmerksam um. Im Lichtschein kannst du große Bilder an den Wänden erkennen. Sie sind allerdings übersät mit grauen, verstaubten Spinnennetzen.
6. Auf S 10 angekommen gehst du nun 5 Felder nach oben. Hier entdeckst du rechts von dir einen kleinen Raum, den du neugierig betrittst. Sofort erspähst du eine Flasche mit einer dunkelroten rätselhaften Flüssigkeit. Da du aber schon seit Ewigkeiten nichts mehr getrunken hast und du großen Durst hast, machst du dir keine Gedanken. Du greifst dir das Fläschchen und trinkst es leer bis zum

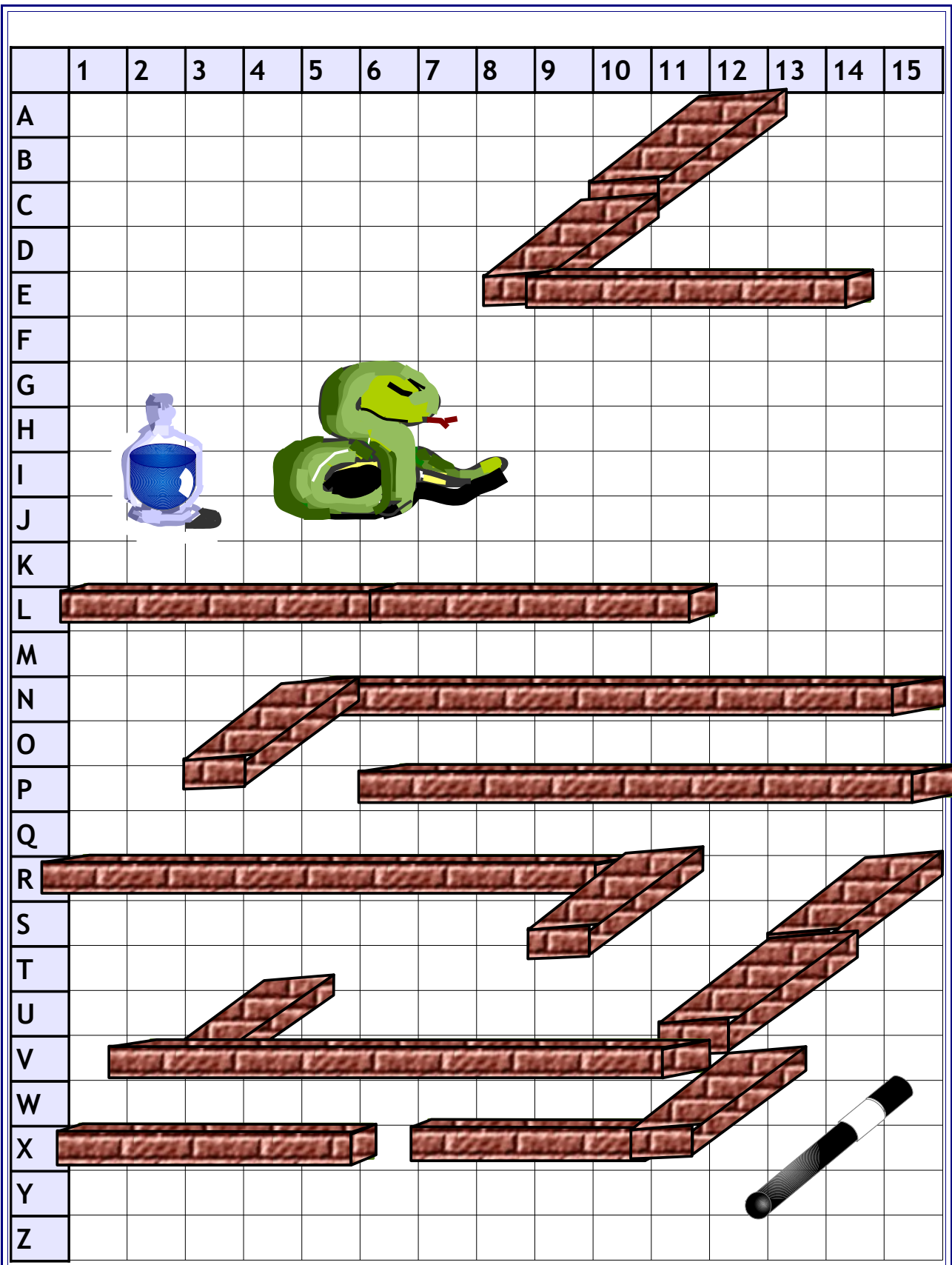
letzten Tropfen. Plötzlich passiert etwas sehr Eigenartiges. Der Raum beginnt sich um dich zu drehen - immer schneller und schneller. Dir wird schwarz vor den Augen und du verlierst das Bewusstsein.

7. Stunden später erwachst du wieder. Du bist noch immer im selben Raum, doch irgendetwas ist anders. Du hast schreckliche Kopfschmerzen und berührst deine Stirn. Erschrocken zuckst du zurück. Deine Haut ist glitschig nass und kalt. Du betrachtest verwundert deinen Körper, er ist vollkommen grün und zwischen den Fingern und Zehen hast du Schwimmhäute. Verzweifelt erkennst du, dass du in einen Frosch verwandelt wurdest.
8. Du verlässt schnell den Raum und befindest dich wieder auf Feld **N 10**. Auf der Suche nach Hilfe hüpfst du **ein** Feld nach **oben**, und dann **5** Felder nach **links**. Du befindest dich nun auf Feld: \_\_\_\_.
9. Vor dir kannst du eine große Eisentür erkennen. Was sich wohl dahinter verbergen mag? Neugierig versuchst du sie zu öffnen. Doch enttäuscht musst du feststellen, dass sie leider verschlossen ist.
10. Suchend blickst du dich um. Da entdeckst du ein kleines Kästchen, das dir vielleicht weiter hilft. Wie musst du nun ziehen, um zu dem Kästchen zu gelangen? Antwort: \_\_\_\_ Felder nach \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_ Felder nach links. Du stehst nun auf Feld **J 2**.
11. Aufgeregt betrachtest du das Kästchen. Du stellst erleichtert fest, dass es nicht verschlossen ist. Neugierig öffnest du es. Es enthält einen großen, schweren silbernen Schlüssel. Ein Grinsen huscht über dein Gesicht. Du weißt natürlich sofort, was nun zu tun ist.
12. Entschlossen drehst du dich um und hüpfst **drei** Felder nach **rechts** und **drei** Felder nach **unten**. Nun stehst du wieder vor der \_\_\_\_\_.
13. Zuversichtlich steckst du den Schlüssel ins Schloss. Er passt! Schnell sperrst du auf und betrittst den Raum. Hier entdeckst du ein altes und verstaubtes Buch. Ob dir das vielleicht weiter helfen kann? Interessiert öffnest du es und blätterst darin herum. Plötzlich hältst

du inne. Du hast eine Seite gefunden, auf der die Flasche mit der roten Flüssigkeit, die du getrunken hast, abgebildet ist. Aufgeregt beginnst du zu lesen. Du erfährst, dass du von deiner Verwandlung nur wieder durch ein bestimmtes Gegenmittel erlöst werden kannst. Dabei handelt es sich um einen blauen Zaubertrank, der ebenfalls im Schloss versteckt ist. Du musst ihn finden, wenn du nicht bis an dein Lebensende als Frosch herum hüpfen willst.

14. Schnell verlässt du den Raum und kehrst zurück zu **Feld M5**. Von dort springst du **drei** Felder nach **rechts** und **8** Felder nach **oben**. Da hörst du plötzlich ein merkwürdiges Geräusch. Neugierig willst du erfahren, woher dieses Geräusch kommt und hüpfst **drei** Felder nach **links**. Du befindest dich nun auf Feld : \_\_\_\_\_.
15. Plötzlich erscheint vor dir ein großer, weißer Geist und du beginnst erschrocken zu quaken. Ohne zu zögern oder dich umzusehen drehst du dich um und fliehst schnell **6** Felder nach **rechts**.
16. Am Boden befindet sich eine offene Falltür. Blindlings springst du darauf zu und fällst viele harte Stufen hinunter. Benommen bleibst du einige Zeit am Boden liegen...

Auf der nächsten Seite findest du einen Plan des Schlosskellers. Halte dich auch hier wieder an die folgenden Anweisungen und du erfährst, wie das Abenteuer nun weitergeht....



17. Du befindest dich auf Feld **C 13**. Nach deinem Sturz in den Keller tut dir noch immer alles weh. Müde blickst du dich um. Du befindest dich in einem kleinen Raum. Wie musst du nun ziehen, um hier heraus zu kommen? Antwort: \_\_ Felder nach rechts und vier Felder nach \_\_\_\_\_.
18. Ein böses Zischen erwartet dich im nächsten Zimmer. Es kommt von einer riesigen Schlange, die dich aus feuerroten Augen böse anstarrt. Hinter dem Tier erkennst du den blauen Zaubertrank, den du schon die ganze Zeit suchst. Doch wie sollst du an der gefährlichen Schlange vorbei kommen?
19. Langsam kommt das Tier immer näher. Es bleibt dir im Moment nichts übrig, als weiter zu fliehen. Schnell hüpfst du 6 Felder nach unten, bis du hinter der nächsten Ecke verschwunden bist. Nun geht es nur mehr nach links weiter. Du hüpfst 13 Felder weiter bist du auf **M 2** zum stehen kommst. Ängstlich blickst du dich um und atmest erleichtert auf. Die Schlange ist dir nicht gefolgt.
20. Aber wie sollst du nun weiter? Um dich herum siehst du nur Mauern. Schau dir nun den Plan des Kellers genauer an - Wie musst du ziehen, damit du dich nicht in leeren Gängen verirrst, sondern schnell voran kommst? Antwort: \_\_ Felder nach unten, \_\_ Felder nach rechts, \_\_ Felder nach unten, 1 Feld nach \_\_\_\_\_, 1 Feld nach unten, schließlich \_\_ Felder nach links. Du stehst nun auf Feld **T1**.
21. Du bist schon tief in den Keller vorgedrungen. Aber nun gibt es kein Zurück mehr, denn hinter dir lauert noch immer die Schlange. Daher ziehst du nun weiter 3 Felder nach unten und 5 Felder nach rechts. Hier entdeckst du einen schmalen Gang, den du zwei Felder nach unten ziehst. Auf **Y 6** angekommen, springst du sechs Felder nach rechts. Deine Freude ist riesig, als du erkennst, was hier auf dem Boden liegt: ein Zauberstab! Nun musst du dich nicht mehr fürchten. Du greifst dir den Zauberstab, der geheimnisvoll funkelt und hüpfst den ganzen Weg, den du hierher gekommen bist zurück, bis du wieder auf **J 15** stehst.
22. Die Schlange kommt schnell auf dich zu. Doch furchtlos stellst du dich ihr entgegen und berührst sie mit dem Zauberstab.

23. Ein lauter Knall ertönt und Rauch steigt auf, sodass du nichts mehr sehen kannst. Als die Luft wieder klar ist, ist die Schlange verschwunden. Der Weg zum blauen Zaubertrank ist frei.
24. Vom Feld **J 15** musst du nur \_\_\_\_\_ Felder nach links hüpfen, bis du unmittelbar vor der Flasche stehst. Du trinkst gierig die blaue Flüssigkeit. Wie schon beim ersten Mal, beginnt sich der Raum zu drehen und du wirst ohnmächtig.
25. Als du schließlich erwachst, betrachtest du sofort wieder deinen Körper. Erleichtert atmest du auf. Du bist wieder ein Mensch! Nun hast du aber wirklich genug von diesem Abenteuer, von Geistern, Schlangen und Zaubertränken. Mit Hilfe des Zauberstabes bist du nun gegen alle Gefahren geschützt. Trotzdem beschließt du, auf schnellstem Weg das Schloss zu verlassen und nicht so schnell wieder zurück zu kehren!



## Lösungen:

4: 2 Felder. Du stehst nun auf Feld U 3.

8: Du befindest dich nun auf Feld M 5.

10: 3 Felder nach oben und 3 Felder nach links.

12: ...vor der Eisentür.

14: Du befindest dich nun auf Feld E5.

17: 2 Felder nach rechts und vier Felder nach unten.

20: 4 Felder nach unten, 10 Felder nach rechts, 2 Felder nach unten,  
1 Feld nach links, 1 Feld nach unten, schließlich 10 Felder nach links.

24: nur 12 Felder nach links...