

**1000 | GEFAHREN**  
**DU ENTSCHEIDEST SELBST!**

# 1000 GEFAHREN IN DER SCHULE DES SCHRECKENS



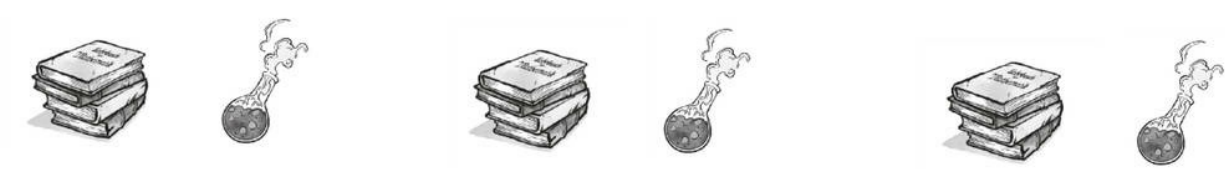
FABIAN LENK

Ravensburger

Wenn du den Dachboden betrittst, klick hier



Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier



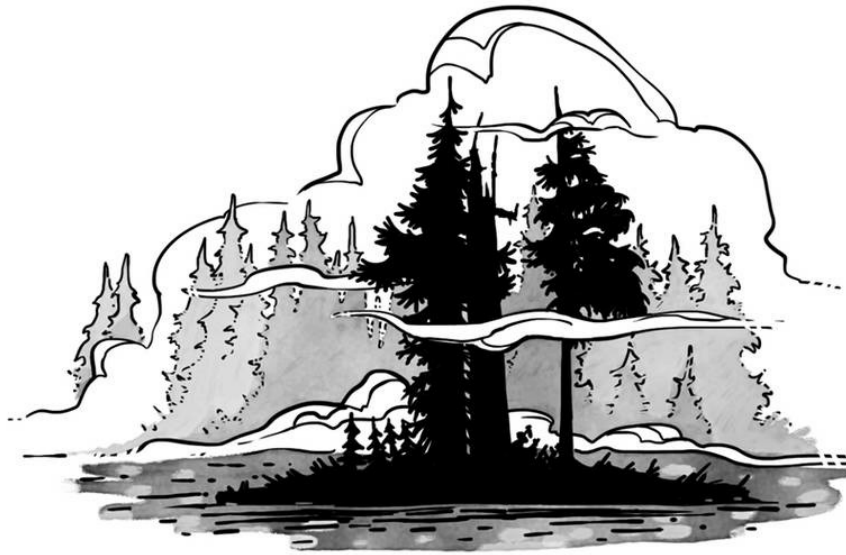
Singend gelangt ihr ins Tal.

„So, ihr Püppchen!“, brüllt Strong. „Jetzt wollt ihr bestimmt wissen, wohin unsere wunderschöne Tour führt.“

„Na klar!“, tönt es aus vielen Schülerkehlen.

„Wir lernen heute den Sumpf kennen! Freut ihr euch?“, ruft der Lehrer.

Du machst ein langes Gesicht. Wie bitte? Ihr sollt in den Sumpf latschen?



**Wenn du zu widersprechen wagst und etwas anderes vorschlägst, klick hier**



**Wenn du den Schnabel hältst, klick hier**



**Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier**





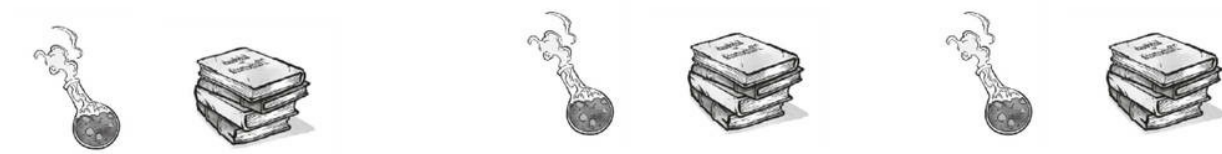
Nach dem langweiligen Schulunterricht musst du auch noch die Hausaufgaben erledigen. Ja, auch du. Denn hier auf der Sally Sander's Special School, der Schule für ganz besondere Kinder und Jugendliche, wird genau aufgepasst und kontrolliert. Unter strenger Aufsicht musst du zum Beispiel Vokabeln pauken oder die Namen von gefühlt neuhundert afrikanischen Flüssen lernen.

Aber dann – endlich – ist Schluss: um sechs Uhr abends! Du saust zum Flinken Jack, der den Luxus genießt, ein eigenes Zimmer zu bewohnen.

„Da bist du ja!“, freut er sich. „Bleib mal an der Tür stehen. Darf ich dir die Augen verbinden?“

„Warum denn das?“

„Ich wollte auch ein wenig Messerwerfen üben“, sagt er. „Das gehört zu meiner Show auf dem Fest. Du als mein Assistent stellst dich vor die Holztür und ich werfe die Messer. Keine Sorge, die werden dich schon nicht treffen. Ich hab das drauf. Noch nie ist etwas dabei schiefgegangen!“



**Wenn du mitmachst, klick hier**



**Wenn du nicht lebensmüde bist, klick hier**



**Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier**



In der großen Eingangshalle mit der geschwungenen Treppe brennt ein einsames Licht. Rechts und links sind lange Flure mit blank gescheuerten Fußböden. Sie werden zu den Klassenräumen führen, vermutest du.

Aber wo hat die Direktorin Sally Sander ihr Büro? Bei ihr musst du dich doch sicher anmelden.

Da fliegt eine Tür auf und ein knapp zwei Meter großer Mann mit breiten Schultern und militärischem Kurzhaarschnitt baut sich vor euch auf. „Halt!“, brüllt er. „Wer seid ihr?“ Schüchtern stellt ihr euch vor.

„Okay, die Neuen!“, blafft der Riese. „Ich bin übrigens Ed Anger, der Hausmeister. Eigentlich bin ich ganz nett, solange man genau das tut, was ich sage. Ist das klar?“

Dann schiebt er euch in den ersten Stock zur Schulleiterin, die auch Bio unterrichtet und perfekt Karate beherrscht, wie ihr von Anger erfahrt. Ihr staunt: In Sally Sanders Büro stehen einige Hundert Gläser, in denen merkwürdige Dinge schwimmen: seltsame Wesen, Knochen und Schädel.

Dann müssen du und Dennis ein paar Sachen unterschreiben.

„Du kannst mit Dennis ein Zimmer beziehen“, sagt Sander anschließend zu dir. „Oder du ziehst bei Larry ein. Aber ich muss dich warnen. Nur weil seine Eltern Multimillionäre sind, glaubt er, sich alles erlauben zu können ...“



**Wenn du dich für Dennis entscheidest, klick hier**



**Wenn du lieber zu Larry ziehst, klick hier**



**Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier**

