Fabian Lenk • Jan Saße

junior

1000 GEFAHREN

DU ENTSCHEIDEST SELBST!

Das Geheimnis der Pirateninsel

Ravensburger

In diesem Buch bist du die Hauptfigur. Du entscheidest, was passiert!

Lies das Buch nicht einfach von der ersten bis zur letzten Seite durch. Beginne mit der ersten Seite und folge den angegebenen Seitenzahlen. Manchmal gibt es zwei Pfade, dann musst du dich für einen entscheiden. Wenn du eine Geschichte ausgelesen hast, kannst du an den Anfang zurückgehen. Jeder Weg entführt dich in ein neues Abenteuer.

Jetzt bist du dran! Bist du bereit, die Piraten hautnah zu erleben? Dann schlag die erste Seite auf … und viel Glück!

„He, Nick, wo bleibst du denn?“, brüllt der alte Buffo aus der Küche. Er klingt gereizt.
In seiner Kneipe „Fliegender Fisch“ ist heute sehr viel los. Jeder Tisch ist besetzt.
Dort sitzen Seeleute. Manche von ihnen sind Piraten! Sie essen, trinken und lachen.
Und du?
Du bist Nick und musst die rauen Kerle bedienen, die Tische abwischen und den Boden fegen.
Mit einem Tablett, auf dem sich benutztes Geschirr türmt, flitzt du in die Küche.
„Wurde auch Zeit“, grummelt Buffo. „Hopp, hopp! Spül ab!“

Lies weiter auf Seite 20.

„Tut mir leid, aber das ist mir zu gefährlich“, murmelst du.
„Schon gut, das kann ich verstehen“, meint Dodder. Dann klettert er in sein Ruderboot und setzt die Verfolgung ohne dich fort.
Du siehst den Kapitänen nach. Zuerst erreicht Henderson sein Schiff, dann Dodder.
Kommandos schallen durch die Bucht. Kurz nacheinander lichten beide Segler die Anker.
Henderson hat ein wenig Vorsprung.
Hoffentlich holt Dodder diesen Dieb ein, denkst du, während du zum „Fliegenden Fisch“ zurücktrottest.

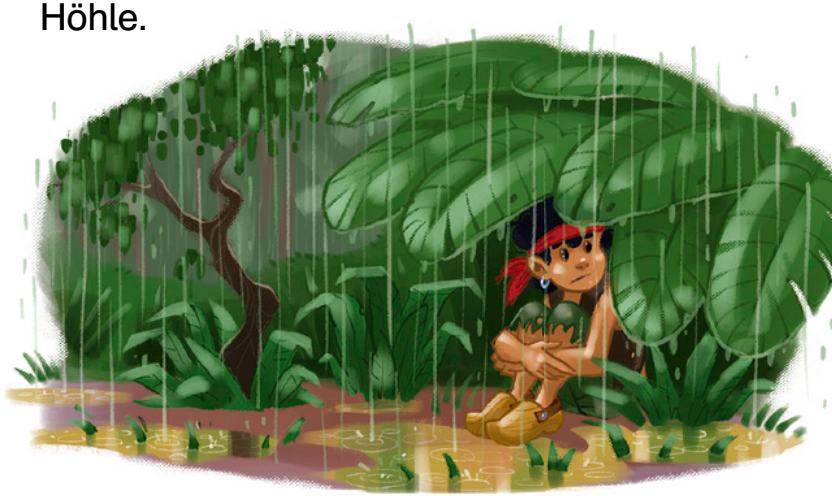
Lies weiter auf Seite 78.

Ganz vorsichtig schiebst du dich durch die Geheimtür.
Mit pochendem Herzen schleichst du vorwärts. Durch Risse in der Höhlendecke fällt etwas Licht, sodass du dich recht gut orientieren kannst. Erneut siehst du schöne Zeichnungen an den Wänden, vor allem Vögel. Manchmal ist es auch nur ein farbiger Handabdruck.
Plötzlich hörst du ein dumpfes Heulen. Deine Nackenhaare stellen sich auf: Ist das nur der Wind, der durch die Höhle pfeift – oder ist es ein wildes Tier?

Wenn du in der Höhle bleibst, lies weiter auf Seite 69.

Wenn du ganz schnell aus der Höhle läufst, lies weiter auf Seite 79.

Du jagst los. Im Rennen wirfst du einen Blick über die Schulter. Niemand verfolgt dich, sehr gut!
Du stürmst aus der Höhle und rennst in den prasselnden Regen hinein. Unter dem Blätterdach der Palmen findest du ein wenig Schutz und schaust erneut zum Eingang der Höhle.



Keine Menschenseele ist dort zu sehen. Du läufst ein wenig weiter, verkriechst dich im Unterholz. Dort fällst du in einen unruhigen Schlaf.

Lies weiter auf Seite 37.

Du stehst mit Dodder an der Reling, die Augen auf Hendersons Schiff geheftet. Gischt spritzt in dein Gesicht, du spürst Salz auf der Haut. Herrlich!

„Danke, dass du mich geweckt hast“, sagt Dodder.

„Was ist denn das überhaupt für ein Schatz?“, fragst du neugierig.

Dodders Augen leuchten. „Ein Goldschatz“, sagt er leise. „Über tausend Dukaten! Ich habe ihn auf der Insel Tartamagunda versteckt. Für schlechte Zeiten, weißt du?“

Ui, ui, ui, denkst du, was für ein Haufen Geld!

„Du bekommst etwas davon ab“, verspricht Dodder. Er seufzt. „Falls wir diesen elenden Schurken namens Henderson rechtzeitig erwischen!“

Lies weiter auf Seite 68.

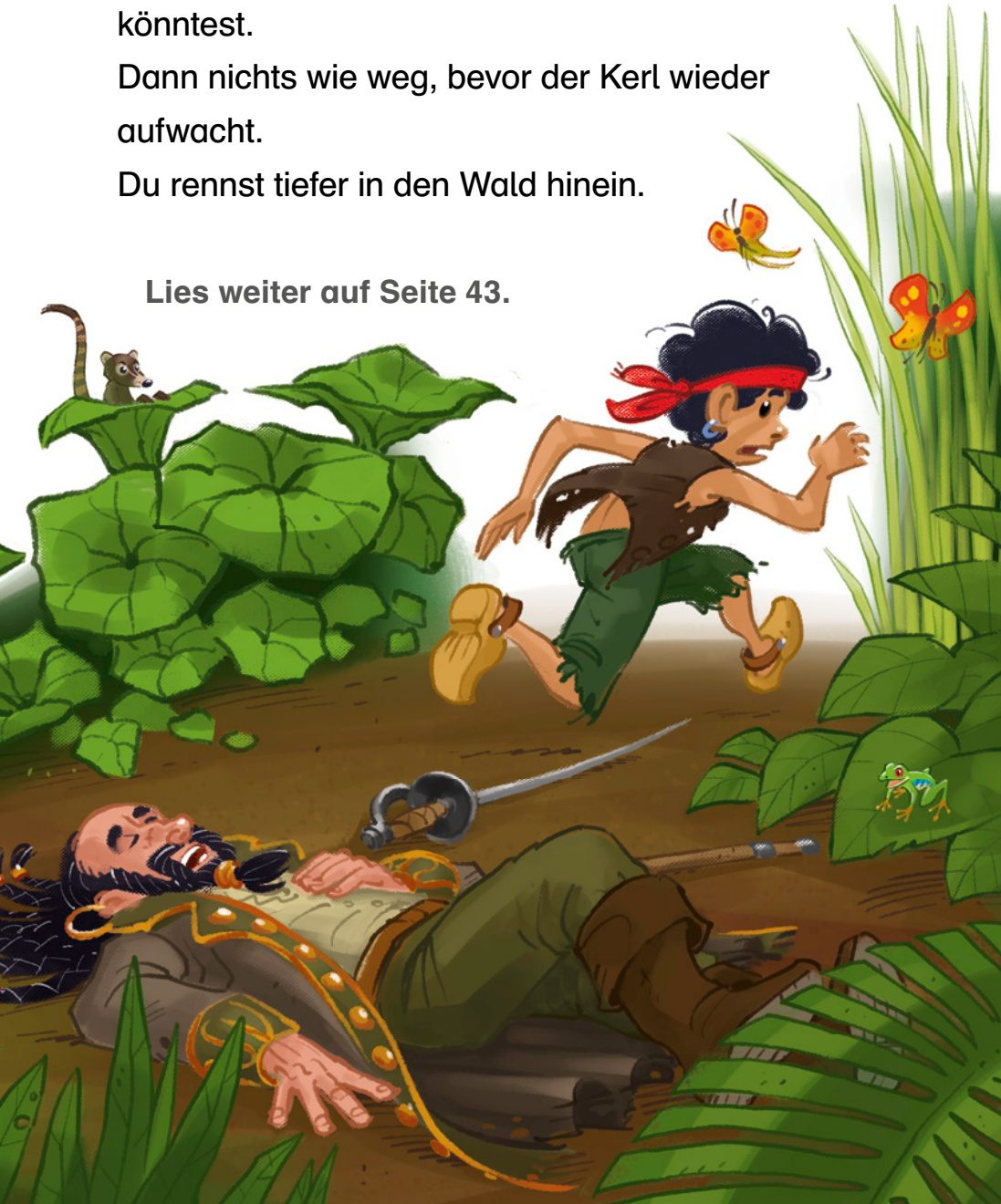
Dodders Kopf wird rot vor Wut.
„Hast du gehört, wie der mich genannt hat?“, fragt er dich.
„Aye, aye, Käpt’n. Hab ich“, antwortest du.
„Das wird der mir büßen!“, sagt Dodder entschlossen. „Klarmachen zum Entern!“
Du wirst blass. Entern, eine Seeschlacht? Das wird brenzlig!
Unruhig schaust du zu Hendersons Schiff hinüber – und bekommst noch mehr Angst. Denn jetzt ist dir plötzlich klar, warum Hendersons Schiff langsamer wurde. Man hat euch in eine Falle gelockt!

Rätselfrage: Was ist dir aufgefallen?

Wenn du das Rätsel geknackt hast, lies weiter auf Seite 31.

Du versteckst dich hinter einem besonders dicken Palmenstamm und machst keinen Mucks. Kurz darauf rennen Käpt'n Perkin und seine Piratenbande ganz in deiner Nähe über den Trampelpfad. Sie entdecken dich nicht, und du atmest auf.
Auch weil du verhindert hast, dass die Schurken das andere Schiff geentert haben.
Damit sind deine Probleme aber nicht gelöst. Schließlich hast du Hunger und Durst. Wo sollst du schlafen? Und wie kommst du zurück nach Black Horn?

Lies weiter auf Seite 81.

Nein, kein Gürtel … und auch sonst findest du nichts, womit du den bösen Käpt'n fesseln könntest.
Dann nichts wie weg, bevor der Kerl wieder aufwacht.
Du rennst tiefer in den Wald hinein.

Lies weiter auf Seite 43.