

Ret Samys

ma pi kulupu tu

Du entscheidest selbst.

Impressum

Text: © Copyright 2021 by Ret Samys
Cover: © Copyright 2020 by alyscreative.uk
Illustrations: © Copyright 2020 by Ret Samys
linja sike: von jan Same & David A Roberts & jan
Lipamanka, erworben unter der SIL Open
Font License, Version 1.1

Alle Inhalte in diesem PDF sind unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0)“ veröffentlicht.

Vorwort

Dieses Buch ist für die Zeiten gedacht, in denen man nicht auf Reisen gehen kann, um neue Leute kennenzulernen, merkwürdige Gegenden zu erkunden und komische Sprachen zu hören. Vielleicht hilft es. Dieses Buch liest man nicht von vorne nach hinten, sondern folgt, je nach Entscheidung, den Pfeilen. Der Start ist bei → 1

Ich wünsche viel Spaß beim Lesen!

Deutsch

toki pona



Reptil, Amphibie,
Saurier, Monster

nein, nichts,
un-, Null

oder

unten
(Boden, tief, absenken)

(Trennwort nach dem
Verb)

e



Markt, Handel

schlecht
(böse, falsch, unwichtig)

Person, Leute

gelb

Fisch
(Wasserlebewesen)

Pflanze

mithilfe

kepeken



Frucht
(Obst, Gemüse, Pilz)

Stein, Metall
(hart, schwer)

Gruppe, Gesellschaft

diesbezüglich
(Trennwort nach
Kontext)

la



Schlaf
(Pause)

blau (grün)

Kopf, führen

Kleidung, Stoff

Kälte

(Trennwort vor dem
Verb)

li



klein

Richtung: zu, in, bei,
auf
(existieren, leben,
wahr,echt)

rot

Ort, Land

ich
(wir, mein, unser)

Geld

Essen, Trinken

hinter, Hintern

Nummer, Zahl, zäh-
len

Weg (Methode)

Hubbel, Nase,
Erhebung

(Befehlswort)

o

!

Anfang
(öffnen, anmachen)

zerbrechen
(Fehler, kaputt)

geben

(Verbindungswort
zwischen Nomen)

pi

L

Gefühl, fühlen

Insekt

Seite
(Nähe, Hüfte)

Wärme
(Feuer, Hitze)

Fragewort
(was, wer, wessen,
wie)

Höhe, oben
(heilig)

du
(dein, ihr, euer)

vorne
(Wand, Gesicht,
Torso)

Wissen, verstehen

Säugetier, Landtier

gehen, bewegen, zu

Wasser,
Flüssigkeit

sprechen, Sprache,
hallo

Haus, Gebäude,
Raum

zwei

eins

wollen, Wunsch

1

Das Dorf, in dem du wohnst, ist ein ruhiger Ort, in dem fast nichts geschieht. Keine Drachen, die Häuser niederbrennen wollen, der letzte Magierkrieg war vor 100 Jahren und Königreiche entfernt und sogar die Wolpertingerplagen in der Gegend sind harmlos. Als aber der Fluss langsam versiegte und schließlich nur ein Rinnsal zurückblieb, war klar, dass etwas getan werden musste. Du bist bereit, dir die Sache anzuschauen.

Flussabwärts → 2

Flussaufwärts → 3

2

Du folgst dem dünnen Strom Wasser bergabwärts. Nach einer Weile ist der ehemalige Fluss nicht einmal ein Rinnsal. Nur Pfützen, dann Schlamm, dann getrocknete Erde. Dir wird klar,

dass du in die falsche Richtung läufst und kostbare Zeit vergeudest. Der wahre Grund des Problems muss an der Quelle sein.

Flussaufwärts → 3

3

Der Grund für das Problem muss an der Quelle sein. Du läufst bergaufwärts - und am Horizont siehst du kristallene Türme aufragen. Du weißt, dass die Bewohner der Nachbarstadt etwas merkwürdig sind, aber als Händler sind sie nicht zu unterschätzen. Auf dem Weg kommen dir zwei Gestalten mit einem Wagen entgegen. Sie bleiben stehen und grinsen dich breit an.


Rede mit ihnen → 4

Gehe weiter flussaufwärts → 9

4

“Hallo”, sagst du.

“toki”, erwidert die eine Gestalt. Das Grinsen wird breiter.

“”, sagt die andere. Blendend weiße Zähne.

“Können wir dir etwas verkaufen?”

Wie antwortest du?

“Was habt ihr gerade gesagt?” → 6

“Was verkauft ihr?” → 7

5




Du gehst weiter. Du wirfst noch einen Blick über die Schulter - doch die zwei Gestalten sind spurlos verschwunden.

Langsam kommst du der Stadt und dem Ursprung des Flusses näher. Der Weg festigt sich zu einer Straße.

Du betrachtetest ein großes Schild: → 8

6

“Ah, wir kommen aus der Stadt”, sagt die breit grinsende Gestalt. “Dort sprechen wir zwei verschiedene Sprachen”, sagt die weißzahnige Gestalt.

“ heißt ‘sprechen’, ‘Sprache’ oder ‘hallo’.” -
“Und toki heißt ‘hallo’, ‘Sprache’ oder ‘sprechen’.” - “Du willst zur Stadt, oder?” - “Es lohnt sich, die Sprachen zu lernen.” - “Wir sehen uns dort bestimmt.” - “Aber jetzt müssen wir weiter.”
- “ ” - “mi tawa”


Etwas verwirrt siehst du ihnen nach und gehst weiter. → 5



7

“Oh, dies und das.” - “Jenes und was.” - “Solange du zahlen kannst.”

Leider hast du kein Geld dabei.

“Hm.” - “Schade.” - “Naja.” - “Was soll’s.” - “Wo-
bei...” - “... wenn Du uns etwas bringst...” -

“Bring uns kili.” - “Ja, bring uns .

.” - “Aber
jetzt müssen wir erstmal weiter.” - “ ” - “mi
tawa”

Etwas verwirrt siehst du ihnen nach und gehst
weiter. → 9

8

ma pi kulupu tu



Zur Stadt → 10

9

Du gehst weiter. Du wirfst noch einen Blick über die Schulter - doch die zwei Gestalten sind spurlos verschwunden.

Auf dem Weg zur Stadt am Fluss entlang festigt sich der Weg zu einer Straße. Du wirst von einigen Gestalten begrüßt: "toki" und "☉"

Dir wird klar, dass du dir Notizen machen solltest, weil du eine andere Sprache sprichst.

Du betrachtest ein großes Schild: → 8

10

Du trittst durch das Stadttor. Während eine frische Brise bläst, bist du beeindruckt und etwas verwirrt: Gläserne Rampen und Treppen klettern an durchsichtigen Wänden die eindrucksvollen Kristalltürme hoch, während Flaschenzüge und flammenbeleuchtete Tunnelleingänge in unbekannte Tiefen führen. Du entdeckst rasch den Personeneingang in die Tunnel und eine



schmale Wendeltreppe, weil sie beschildert sind:


Nach oben, “ $\oplus \text{lll}$ ” \rightarrow 11



Nach unten, “ma anpa” \rightarrow 12



11



Du befindest dich auf der Hauptstraße zwischen den Kristalltürmen. Sie ist relativ ruhig, die Leute hier scheinen nur schnell von Gebäude zu Gebäude zu gehen. Schilder zeigen in alle möglichen Richtungen. Wohin gehst du?



  \rightarrow 113

 \rightarrow 111

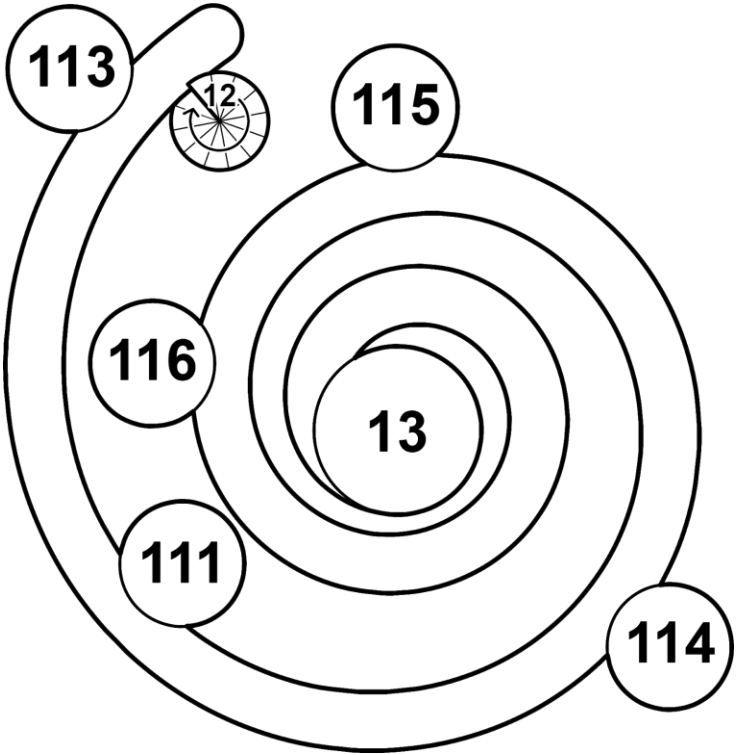
  \rightarrow 114

  \rightarrow 115

  \rightarrow 116

  \rightarrow 13

ma anpa \rightarrow 12



12

Der Haupttrakt der unterirdischen Tunnel ist eine unglaublich große Höhle, die mit vielen bunten Lichtern versehen ist. Viele Leute hier scheinen sehr beschäftigt zu sein. Du willst sie nicht stören und gehst lieber an einen ruhigeren Ort, um zu erkunden. Dabei umgehst du das unendlich tiefe Loch in der Mitte der Höhle.

Du folgst den Schildern:

tomo sona → 113

esun → 38

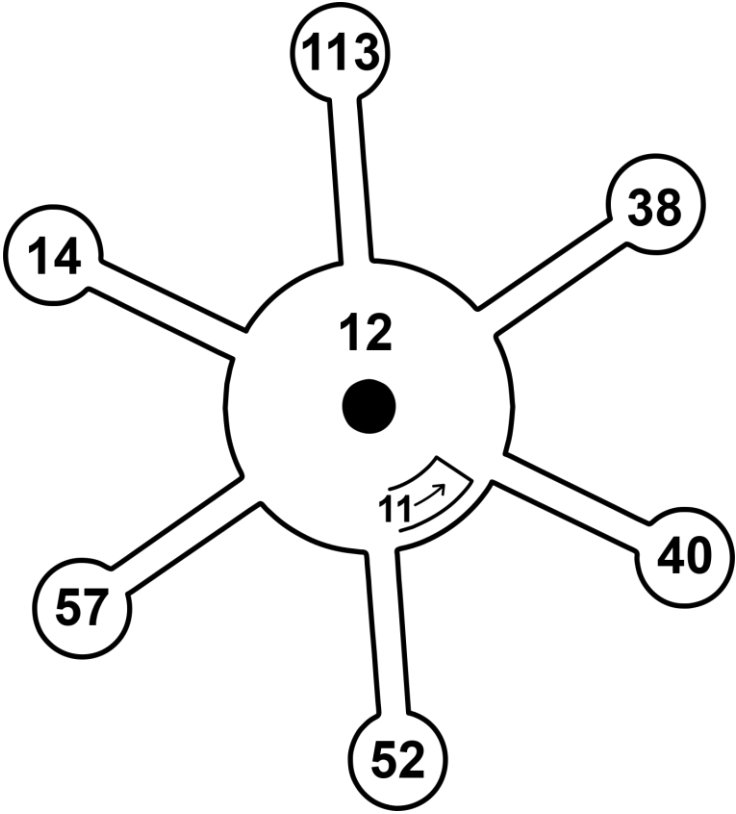
tomo len → 40

tomo kiwen → 52

tomo pi jan tawa → 57

ma pi kulupu wile → 14

⊕ωl → 11



13

Du folgst der Hauptstraße, die sich spiralenförmig um die Glasstadt wickelt, bis zum höchsten Turm. Zwei mit Kristallstäben bewaffnete Wachen lassen dich hinein. Im Innern ist der Boden mit Mosaikmustern beschmückt. Die Wände sind spiegelglatt poliert. Ein riesiger, wild gezackter Kronleuchter hängt an der Decke. Und breite Treppen führen zu einem Thron, auf dem ein alter Mann mit einer gläsernen Krone sitzt. Ganz klar: Wer hier sitzt, dem sollte man nicht die falschen Worte sagen.

Sprichst du ihn an?

⊕ ω | > ☒ → 20

⊙ → 30

Ⓟ ⊙ ⊕ × → 25

Oder gehst du lieber zurück? → 11

14

Du folgst einem Tunnel, der so aussieht wie jeder andere. Schließlich kommst du an eine hell ausgeleuchtete Höhle. Schreiberlinge kritzeln Nummern auf Papierrollen. Karten werden begutachtet. Briefe werden gestempelt. In der Mitte unterhalten sich zwei Frauen und ein Mann. Als sie dich sehen, löst sich eine Frau aus der Unterhaltung und geht auf dich zu. "kama pona", sagt sie mit einem Lächeln. "mi jan Tana." Du hast das Gefühl, dass du ihre Zeit lieber nicht mit den falschen Worten vergeuden solltest.

Sprichst du sie an?

sina akesi → 19

ma anpa li pakala → 24

toki → 29

Oder gehst du lieber zurück? → 12

15

Sie scheint sich zu beruhigen, schaut dich aber ernst an. Anscheinend kennst du die Sprache noch nicht so gut. Du gehst fürs Erste lieber weg. Vielleicht versuchst du dein Glück später noch einmal.

Zurück zum Haupttrakt → 12

16

“mi lete”, ruft sie aus. “mi pilin lete a!”

mi wile e open telo → 32

mi pana lete tawa sina → 21

sina akesi → 19

mi tawa → 12

17

“mi seli ala”, sagt sie.

sina seli mute → 21

sina seli ala → 15

18

Er scheint sich ein wenig zu beruhigen.

“ $\bigcirc \wedge$ ”, sagt er, während er zum Ausgang zeigt. Anscheinend kennst du die Sprache noch nicht so gut. Vielleicht hast du später mehr Glück.

Zur Hauptstraße → 11

19

Sie zieht die Augenbrauen hoch. "mi akesi anu seme?" Sie erwartet eine Antwort von dir.

akesi ala → 15

sina soweli taso → 21

20

Der Mann mit der Krone schaut dich verblüfft

an. "⊕ω| > ☒", wiederholt er. "b ö >>

?" Er erwartet eine Antwort von dir.

bω >> ≈ → 28

b∩ → 23

bω\!/ → 26

bQΘX → 25

21

Ihr Gesicht färbt sich rot. “sina ike!”, schreit sie und wirft dir Worte entgegen, die du nicht verstehst. “sina pakala! jan pali o alasa e ona! ona o tawa lupa pi anpa mute. jan pi wawa nasa o pali kepeken ona.”

Das war wohl nicht die richtige Antwort. Zwei der bisher fleißigen Arbeiter ergreifen dich und schleppen dich hinaus in die große Höhle. Mit Schrecken begreifst du, was sie vorhaben: Sie werden dich in das endlose Loch werfen. Du versuchst dich zu befreien, aber die beiden Arbeiter sind überraschend stark. “tawa pona”, meint der eine, sie holen Schwung und werfen dich tatsächlich in unendliche Finsternis.

→ 22

22

Während deines Falls hast du genug Zeit, dir deine Situation klarzumachen. Du hast versagt. Du hättest die Sprache der Einwohner lernen sollen, um sie nicht ungewollt zu beleidigen. Aber noch ist nicht alles verloren! Viele Leute leben am Fluss, und jemand wird bestimmt eine Lösung für das Problem finden!

Ein neuer Held beginnt von vorne → 1

ENDE

23

Sein Blick wird eiskalt. “QXo!”, sagt er ruhig und wirft dir Worte entgegen, die du nicht verstehst. “!D>>O. O!^L|||. Q L|/©!RRO”

Da hast du wohl etwas falsch gemacht. Die beiden Wachen ergreifen dich. Was haben sie vor? Sie bringen dich zur Hauptstraße. Der Rand kommt bedrohlich nahe. Sie würden dich doch nicht etwa in die Tiefe stürzen lassen? Eine Wache schaut dich an. Sie sagt “^U”, gibt dir einen Schubs und du fällst.

Du fällst an der gläsernen Straße vorbei.

Du fällst zwischen den Kristalltürmen in die Tiefe.

Du fällst in einen Krater unter die Erde, in eine große beleuchtete Höhle und in ein tiefes, finsternes, endloses Loch.

→ 22

24

Sie wird ganz ernst. “ma anpa li pakala”, wiederholt sie und nickt. Ermutigt sprichst du weiter:

sina lete → 16

sina seli → 17

sina akesi → 19

25

Der König erhebt sich langsam von seinem Thron und geht ein paar Schritte auf dich zu.

“PQΘXY?”

Du nickst → 23

Du schüttelst den Kopf → 18

26

“ρω\!/X”, sagt er.

ρϋ>>\!/||| → 23

ρω\!/X → 18

27

Der König ist begeistert. Vielleicht weiß er, dass du die Quelle retten kannst. Er trippelt hinaus und die gläserne Straße hinunter und winkt dir heftig, damit du nachkommst. Ihr kommt an ein verschlossenes Tor gegenüber dem Stadttor. Er schließt es auf, und erklärt dir den Weg:

“ 丕 丩 丠 両 》 〇 〓 〓 . # 1 丩 丠 〇 ”

“ X ” Er scheint ein wenig verlegen.

“ # 〓 〓 丩 丕 》 丠 〇 》 丠 〇 》 丠 ”

丠 〇 . ! 〇 〓 〇 〇 . ! 〇 〓 〇 〇 ”

Zur Quelle → 33

Nach oben, “ ⊕ 〓 ” → 11

Nach unten, “ ma anpa ” → 12

28

Eine Veränderung geht in ihm vor. Er nickt begeistert. “ 〇 〓 》 〓 . 〇 〓 》 〓 ! ”

〇 〓 》 〓 〓 → 27

〇 〓 → 23

〇 〓 → 11

29


“toki”, antwortet sie. Sie scheint bereit, dir Fragen zu beantworten.

sina pilin seme? → 31

sina pana e mani tawa mi anu seme? → 35

mi tawa → 12

30

“”, antwortet er. Er scheint bereit, dir Fragen zu beantworten.

bω>>? → 34

!ö>>△L◇⊗ → 36

ρΛ → 11

31

“mi pilin lete. mi pilin lete!”

sina pana e mani tawa mi anu seme? → 35
mi tawa → 12

32

jan Tana schaut dich überrascht an. Doch sie scheint bereit zu sein, dich zur Quelle zu führen. Du folgst ihr, und ihr kommt an ein verschlossenes Tor gegenüber dem Stadttor. Sie schließt es auf, und erklärt dir den Weg:

“nasin la sina wile e sona tu. nanpa wan la nasin li lon sinpin li lon sinpin li lon monsi li lon monsi li lon poka.” Sie denkt nach.

“nanpa tu la mi sona ala.”

Zur Quelle → 33

Nach oben, “” → 11

Nach unten, “ma anpa” → 12

33

Nach einer Weile kommst du an eine Kreuzung.

Geradeaus → 46

Zurück → 50

Links → 42

Rechts → 37

34

“ρ♡∩. ρω>>≈”

!ö>>△L◇⊗ → 36

ρΛ → 11

35

jan Tana runzelt die Stirn. Zuerst schüttelt sie den Kopf, doch dann sagt sie: "mi pana e kilī." Sie reicht dir einen Apfel. Wohin gehst du mit dem Apfel?

tomo sona → 129



esun → 149

tomo len → 154

tomo kiwen → 170

tomo pi jan tawa → 174

36

" >  X", sagt er. Mit Stolz in der Stimme

verkündet er: " >  *! "

bω >> ? → 34

ρ Λ → 11

37

Der Tunnel nimmt eine weite Biegung. Da kommt wieder eine Kreuzung.

Links → 41

Geradeaus → 45

Zurück → 33

38

Du folgst einem Tunnel, bis du auf eine Höhle mit lauter Regalen stößt. Du schaust dich um, und da entdeckst du eine der beiden Gestalten, die du am Flussbett getroffen hast. “toki! Na, wie findest du unsere Stadt?”

Du gibst zu, dass du ohne bessere Sprachkenntnisse noch ein wenig verwirrt bist.

“Hm, nun, ich könnte dir ein Wörterbuch verkaufen. Es ist zwar nicht vollständig, könnte dir aber bestimmt helfen.”

Leider hast du kein Geld dabei.

“Ich bin bereit, einen Tauschhandel mit dir abzuschließen! Aber wie du siehst, habe ich schon meine Regale voll mit allen möglichen Sachen. Bring mir kili und das Wörterbuch gehört dir.”
Und damit verschwindet die Gestalt. Anscheinend ist das einzig Wichtige in dieser Höhle Geld oder Handel.

Zurück zum Haupttrakt → 12

39

Nach einer Weile kommst du an eine Kreuzung.

Rechts → 69

Geradeaus → 56

Zurück → 53

40

Du folgst einem Tunnel - und staunst nicht schlecht! Alle Leute in der unterirdischen Stadt haben dicke Kleider an, um sich vor der Kälte zu

schützen. Aber die Leute in der nächsten Höhle sind außerdem noch fa-bel-haft gekleidet. Ein Mann mit riesigem Hut führt dich zu einem Stand, neben eine Frau mit einem noch größeren Hut. Erst redet er auf dich ein, merkt dann aber, dass du seiner Sprache in dem Tempo nicht folgen kannst. “len”, sagt er und macht eine weite Geste über die Kleider. Dann zeigt er auf verschiedene Kleidungsstücke: “len laso. len jelo. len loje.”

Dann schaut er dich erwartungsvoll an. Deine Entscheidung scheint ihm wichtig zu sein.

len laso → 44

len jelo → 47

len loje → 51

41

Nach einer Weile kommst du an eine Kreuzung.

Geradeaus → 33

Rechts → 42

Zurück → 37

42

Der Tunnel nimmt eine weite Biegung. Da kommt wieder eine Kreuzung.

Rechts → 41

Geradeaus → 45

Zurück → 33

43

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

44

Kaum hast du die Worte ausgesprochen, kommt die Frau mit dem noch größeren Hut auf euch zu und gemeinsam wickeln die beiden dich in blauen Stoff ein. Die Frau führt dich zu einem Spiegel und du kannst sehen, wie wunderbar dir die neue Kleidung steht. Das seidene Blau ist wirklich nicht schlecht - aber vielleicht willst du eine andere Farbe ausprobieren?

len jelo → 47

len loje → 51

Diese Kleidung behalten → 48

45

Nach einer Weile kommst du an eine Kreuzung.

Links → 49

Rechts → 55

Zurück → 42

46

Nach einer Weile kommst du wieder an eine Kreuzung.

Geradeaus → 60

Rechts → 41

Zurück → 33

47

Kaum hast du die Worte ausgesprochen, kommt die Frau mit dem noch größeren Hut auf euch zu und gemeinsam wickeln die beiden dich in gelben Stoff ein. Die Frau führt dich zu einem Spiegel und du kannst sehen, wie wunderbar dir die neue Kleidung steht. Das satte Gelb ist wirklich nicht schlecht - aber vielleicht willst du eine andere Farbe ausprobieren?

len laso → 44

len loje → 51

Diese Kleidung behalten → 48

48

Die Kleidung steht dir ausgezeichnet. Der Mann und die Frau mit den Hüten führen dich vor den umherstehenden Menschen vor, die anfangen zu klatschen! Du kannst einfach nicht anders als zu Lächeln und machst eine große Verbeugung. Mit frischer Energie willst du weitererkunden.

Zum Haupttrakt → 12

49

Nach einer Weile kommst du an eine Kreuzung.

Links → 37

Geradeaus → 33

Zurück → 45

50

Du kommst aus dem Tunnel zurück in die Stadt.
Das Tor fällt hinter dir zu und ist verschlossen.

Nach oben, “ \oplus 卍” → 11

Nach unten, “ma anpa” → 12

51

Kaum hast du die Worte ausgesprochen,
kommt die Frau mit dem noch größeren Hut auf
euch zu und gemeinsam wickeln die beiden dich
in roten Stoff ein. Die Frau führt dich zu einem
Spiegel und du kannst sehen, wie wunderbar dir
die neue Kleidung steht. Das knallige Rot ist
wirklich nicht schlecht - aber vielleicht willst du
eine andere Farbe ausprobieren?

len laso → 44

len jelo → 47

Diese Kleidung behalten → 48

52

Kaum gehst du durch den nächsten Tunnel, hörst du laute Geräusche. Schwere Gegenstände scheinen aufeinanderzuprallen. Du kommst näher und siehst eine Schmiede. Die Frau, die auf ein Stück Metall hämmert, wischt sich den Schweiß von der Stirn und dann sieht sie dich. Sie senkt ihre Werkzeuge und fängt an zu reden. Minutenlang scheint sie über etwas sehr Interessantes zu reden, denn sie ist sehr begeistert - doch dann verstummt sie, als sie endlich deine verwirrte Miene sieht. Erst steht ihr in peinlicher Stille da, bis dein Blick über eindrucksvolle Schwerter streift. Du wolltest immer schon eins haben. Sie sieht, woran dein Auge hängen bleibt und versteht. Sie winkt dich näher an die Schmiede heran und ist bereit, dir das Vorgehen zu erklären.

Ein Schwert schmieden → 59

Zurück zum Haupttrakt → 12

53

Du machst kurz Pause. Wie geht es nochmal weiter?

Links → 39

Geradeaus → 42

Zurück → 56

54

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

55

Nach einer Weile kommst du an eine Kreuzung.

Rechts → 33

Geradeaus → 42

Zurück → 45

56

Da kommt wieder eine Kreuzung.

Links → 33

Rechts → 37

Geradeaus → 46

Zurück → 53

57

Du gehst durch einen Tunnel und kommst in eine großflächige Höhle. Eine Gruppe von Menschen steht dort und macht Dehnübungen. Es sieht so aus, als ob sie sich auf etwas Bewegung vorbereiten: Mit "anpa" dehnen sie sich nach unten, mit "sewi" strecken sie sich nach oben, "anpa" nach unten und "sewi" nach oben, und so weiter. Bewegung scheint hier unten wichtig zu sein, um sich vor der Kälte zu schützen. Sie bemerken dich und winken dich freundlich heran.

Mache mit ihnen mit → 65

Zurück zum Haupttrakt → 12

58

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

59

Du stellst dich an die Schmiede. Sie gibt dir feste Handschuhe und nickt dir zu. "kiwen", lautet ihre erste Anweisung. Du schaust dich um. Im Ofen lodert ein Feuer. Im Feuer steckt etwas. Neben dir steht ein Eimer Wasser.

Nimm den Eimer Wasser → 61

Stecke deine Hand ins Feuer → 63

Ziehe etwas aus dem Ofen → 68

60

Da kommt wieder eine Kreuzung.

Rechts → 49

Geradeaus → 45

Zurück → 56

61

Du greifst nach dem Eimer Wasser. Die schwere Hand der Frau hält dich zurück. Sie schüttelt den Kopf. "kiwen ala." Dann zeigt sie auf den Eimer. "telo." Sie wiederholt die Anweisung: "kiwen"

Stecke deine Hand ins Feuer → 63

Ziehe etwas aus dem Ofen → 65

62

Ping! Alle Glyphen erlöschen. Eine neue erscheint:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

m → 75

63

Bevor du deine behandschuhte Hand ins Feuer stecken kannst, ergreift sie deine Hand und schüttelt den Kopf. “kiwen ala.” Sie zeigt auf das Feuer. “seli.” Dann wiederholt sie die Anweisung: “kiwen”

Nimm den Eimer Wasser → 61
Ziehe etwas aus dem Ofen → 68

64

Der Tunnel verzweigt sich.

Rechts → 100

Geradeaus → 60

Zurück → 69

65

Du stellst dich mit ihnen in Formation auf. Ein alter Mann kommt auf euch zugeschlurft. Alle sind bereit. "o tawa", ruft der alte Mann.

Bleibe stehen → 73

Laufe um den alten Mann herum → 74

Mache einen Schritt nach vorne → 76

Mache einen Schritt nach hinten → 78

Mache einen Schritt zur Seite → 82

66

Ihr lasst das Schwert weiß glühen. “kiwen”, sagt sie.

Nimm das Schwert aus dem Ofen → 72

Gehe zum Wassereimer → 71

67

Du bleibst stehen. Alle anderen auch. “o tawa lon monsi”, ruft der alte Mann.

Bleibe stehen → 89

Laufe um den alten Mann herum → 91

Mache einen Schritt nach vorne → 92

Mache einen Schritt nach hinten → 93

Mache einen Schritt zur Seite → 94

68

Du greifst nach dem dunklen Etwas im Ofen und ziehst es heraus. Es ist ein Stück Metall. Die Frau nickt dir zu. Sie zeigt dir, wie du es mit einem Hammer bearbeiten musst. Dann kommt die nächste Anweisung: "seli"

Stecke das Schwert ins Wasser → 70

Stecke das Schwert in den Ofen → 66

69

Der Tunnel verzweigt sich.

Links → 64

Geradeaus → 53

Zurück → 39

70

Du gehst zum Wassereimer, doch die Frau hält dich zurück. Sie schüttelt den Kopf. "seli ala." Dann zeigt sie auf das Wasser. "telo." Sie wiederholt die Anweisung: "seli"

Stecke das Schwert in den Ofen → 66

71

Du gehst zum Wassereimer, doch die Frau hält dich zurück. Sie schüttelt den Kopf. "kiwen ala." Dann zeigt sie auf das Wasser. "telo." Sie wiederholt die Anweisung: "kiwen"

Nimm das Schwert aus dem Ofen → 72

72

Das ganze wiederholt ihr noch ein paar Mal. Metall aus dem Ofen. Hämmern. Zurück in den Ofen. Schließlich formt sich das Metall zu einer ordentlichen Klinge. "telo", lautet die neue Anweisung.

Stecke das Schwert ins Wasser → 77

Stecke das Schwert in den Ofen → 79

73

Du bleibst stehen. Alle anderen laufen um den alten Mann herum. Nach zwei Runden ruft er: "o tawa ala!" Alle halten an. "o tawa", ruft er wieder.

Laufe um den alten Mann herum → 74

Mache einen Schritt nach vorne → 76

Mache einen Schritt nach hinten → 78

Mache einen Schritt zur Seite → 82

74

Du läufst los, gemeinsam mit allen anderen. Ihr umrundet den alten Mann. Nach der zweiten Runde ruft er: "o tawa ala!"

Bleibe stehen → 67

Laufe um den alten Mann herum → 83

Mache einen Schritt nach vorne → 84

Mache einen Schritt nach hinten → 87

Mache einen Schritt zur Seite → 88

75

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne
Glyphe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

o → 95

76

Du machst einen Schritt nach vorne. Alle anderen machen viele Schritte nach vorne und laufen um den alten Mann herum. Nach zwei Runden ruft er: "o tawa ala!" Alle halten an. "o tawa", ruft er wieder.

Bleibe stehen → 73

Laufe um den alten Mann herum → 74

Mache einen Schritt nach hinten → 78

Mache einen Schritt zur Seite → 82

77

Die neue Klinge zischt im Wasser und erhärtet sich schnell. Durch das schnelle Abkühlen ist es nicht sehr biegsam und kann brechen, aber dafür sehr hart und kräftig. Die Schmiedin begutachtet das neue Schwert und nickt. Sie gibt ihm noch einen letzten Schliff, säubert es und überreicht es dir. Stolz nimmst du dein eigenes Schwert entgegen.

Zurück zum Haupttrakt → 12

78

Du machst einen Schritt nach hinten. Alle anderen machen viele Schritte nach vorne und laufen um den alten Mann herum. Nach zwei Runden ruft er: "o tawa ala!" Alle halten an. "o tawa", ruft er wieder.

Bleibe stehen → 73

Laufe um den alten Mann herum → 74

Mache einen Schritt nach vorne → 76

Mache einen Schritt zur Seite → 82

79

Du gehst zum Ofen, doch die Frau hält dich zurück. Sie schüttelt den Kopf. "telo ala." Dann zeigt sie auf das Feuer. "seli." Sie wiederholt die Anweisung: "telo"

Stecke das Schwert ins Wasser → 77

80

Mit einem Wuschen erlöschen alle Glyphen.
Dann erscheinen zwei neue:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

e → 190

o → 62

81

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne
Glyphen:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

i → 86

82

Du machst einen Schritt zur Seite. Alle anderen machen viele Schritte nach vorne und laufen um den alten Mann herum. Nach zwei Runden ruft er: "o tawa ala!" Alle halten an. "o tawa", ruft er wieder.

Bleibe stehen → 73

Laufe um den alten Mann herum → 74

Mache einen Schritt nach vorne → 76

Mache einen Schritt nach hinten → 78

83

Du läufst eine Runde um den alten Mann, stellst aber fest, dass niemand anderes sich bewegt. Der alte Mann wiederholt: "o tawa ala!"

Bleibe stehen → 67

Mache einen Schritt nach vorne → 84

Mache einen Schritt nach hinten → 87

Mache einen Schritt zur Seite → 88

84

Du machst einen Schritt nach vorne, stellst
aber fest, dass niemand anderes sich bewegt.
Der alte Mann wiederholt: "o tawa ala!"

Bleibe stehen → 67

Laufe um den alten Mann herum → 83

Mache einen Schritt nach hinten → 87

Mache einen Schritt zur Seite → 88

85

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

moku



Das Wort für Essen und Trinken. Ein lautes Rumpeln erfüllt den Raum. Dann wieder ein Rumpeln. Und wieder. Es wiederholt sich immer wieder, und wird schneller - der Boden wird vom Geräusch erzittert. Du hast ein mulmiges Gefühl im Magen und rennst schnell durch den Tunnel in die Stadt.

Kaum bist du draußen, schießt hinter dir ein Schwall von Flaschen und Lebensmitteln aus dem Tunnel. Brot, Obst, abgefülltes Wasser, Gemüse, Bier, Früchte, die du noch nie gesehen hast, Zuckerstangen, Käse und noch viel, viel mehr füllt die Stadt. Du staunst nicht schlecht, denn der Tunnel hört gar nicht mehr auf, neues Essen und Trinken hervorzubringen. Die Stadt und das umgebende Land werden

schnell zum Mittelpunkt des Handels. Den Bewohnern, einschließlich der Bewohner deines Dorfes, fehlt es an nichts. An den Fluss, den es einmal gab, denkt niemand mehr.

ENDE

86

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

pipi



Das Wort für Insekt. Was kann da schon schiefgehen? Der Boden erzittert kurz, und auf einmal erscheint ein Käfer auf deiner Schulter. Er schnarrt. Das Schnarren wird von anderen Schnarren beantwortet. Es werden immer und immer mehr Käfer. So viele Viecher auf einmal werden dir unbehaglich. Du weichst zurück, gehst durch den Tunnel zurück zur Stadt und stellst fest, dass eine Armee Käfer dir folgt. Du betrachtetest dein Werk. Die Käfer stürmen

die Stadt. Aus dem Tunnel stürmen immer mehr Viecher und sie schnappen nach jedem, der ihnen zu nahe kommt.

Eine Lösung für den verschwindenden Fluss hast du nicht gefunden. Dafür beherrscht jetzt eine Käferplage die Stadt. Niedergeschlagen kehrst du nach Hause zurück. Du fragst dich, ob eine andere Entscheidung zu einem besseren Ergebnis geführt hätte.

ENDE

87

Du machst einen Schritt nach hinten, stellst aber fest, dass niemand anderes sich bewegt. Der alte Mann wiederholt: "o tawa ala!"

Bleibe stehen → 67

Laufe um den alten Mann herum → 83

Mache einen Schritt nach vorne → 84

Mache einen Schritt zur Seite → 88

88

Du machst einen Schritt nach rechts, stellst aber fest, dass niemand anderes sich bewegt. Der alte Mann wiederholt: "o tawa ala!"

Bleibe stehen → 67

Laufe um den alten Mann herum → 83

Mache einen Schritt nach vorne → 84

Mache einen Schritt nach hinten → 87

89

Du bleibst stehen. Alle anderen machen einen Schritt zurück. Du wirst fast angerempelt. "o tawa lon monsi", wiederholt der alte Mann.

Laufe um den alten Mann herum → 91

Mache einen Schritt nach vorne → 92

Mache einen Schritt nach hinten → 93

Mache einen Schritt zur Seite → 94

90

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

91

Du läufst eine Runde um den alten Mann. Alle anderen machen einen Schritt zurück. "o tawa lon monsi", wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 89

Mache einen Schritt nach vorne → 92

Mache einen Schritt nach hinten → 93

Mache einen Schritt zur Seite → 94

92

Du machst einen Schritt nach vorne. Alle anderen machen einen Schritt zurück. Du wirst fast angerempelt. "o tawa lon monsi", wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 89

Laufe um den alten Mann herum → 91

Mache einen Schritt nach hinten → 93

Mache einen Schritt zur Seite → 94

93

Du, und alle anderen, machen einen Schritt zurück. "o tawa lon poka", ruft der alte Mann.

Bleibe stehen → 96

Laufe um den alten Mann herum → 97

Mache einen Schritt nach vorne → 98

Mache einen Schritt nach hinten → 101

Mache einen Schritt zur Seite → 102

94

Du machst einen Schritt nach links. Alle anderen machen einen Schritt zurück. Du wirst fast

angerempelt. “o tawa lon monsi”, wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 89

Laufe um den alten Mann herum → 91

Mache einen Schritt nach vorne → 92

Mache einen Schritt nach hinten → 93

95

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

tomo



Das Wort für Haus. Der Boden unter dir rumpelt gewaltig. Du tust gerade noch einen Schritt zurück, da sprießt etwas aus dem Boden und versperrt dir den Weg zum Kasten. Es ist ein... Schornstein! Es hört nicht auf zu rumpeln, also fliehst du durch den Tunnel, neu erscheinenden Badewannen, Türen, Sesselpolstern und Herdplatten ausweichend. In der Stadt, unterirdisch, oberirdisch, und sogar aus den kristallinen

Türmen wachsen Häuser, Garagen, Hütten, Zelte und Wohnwagen. Und nicht nur in der Stadt. Wie merkwürdige Pilze erscheinen im Land plötzlich neue Gebäude.

Es ist so ziemlich das Merkwürdigste und Bescheuertste, das du jemals gesehen hast. Warum hast du nur magisch nach Häusern gefragt? Es hat dein Problem nicht einmal ein bisschen behoben.

ENDE

96

Du bleibst stehen, während alle anderen einen Schritt nach links machen. Jemand rempelt dich fast an. “o tawa lon poka”, wiederholt der alte Mann.

Laufe um den alten Mann herum → 97

Mache einen Schritt nach vorne → 98

Mache einen Schritt nach hinten → 101

Mache einen Schritt zur Seite → 102

97

Du läufst einmal um den alten Mann herum, während alle anderen nur einen Schritt nach links machen. “o tawa lon poka”, wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 96

Mache einen Schritt nach vorne → 98

Mache einen Schritt nach hinten → 101

Mache einen Schritt zur Seite → 102

98

Du machst einen Schritt nach vorne, während alle anderen einen Schritt nach links machen. Jemand rempelt dich fast an. “o tawa lon poka”, wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 96

Laufe um den alten Mann herum → 97

Mache einen Schritt nach hinten → 101

Mache einen Schritt zur Seite → 102

99

Ping! Alle Glyphen erlöschen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

p → 81

100

Du stolperst aus dem letzten Tunnel hinaus. Vor dir steht ein merkwürdiger Kasten, der mit Gittern und Verzierungen versehen ist. Er dampft und summt leise. Als du ihm näher kommst, siehst du zwei Knöpfe. Magische Glyphen leuchten auf.

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 43

Gelber Knopf
“B” → 182

a → 54

k → 90

l → 58

m → 173

p → 131

s → 159

t → 200

101

Du machst einen Schritt nach hinten, während alle anderen einen Schritt nach links machen. Jemand rempelt dich fast an. “o tawa lon poka”, wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 96

Laufe um den alten Mann herum → 97

Mache einen Schritt nach vorne → 98

Mache einen Schritt zur Seite → 102

102

Du machst einen Schritt nach links, gemeinsam mit dem Rest der Mannschaft.

“o tawa lon sinpin”, ruft der alte Mann.

Bleibe stehen → 106


Laufe um den alten Mann herum → 107

Mache einen Schritt nach vorne → 108

Mache einen Schritt nach hinten → 109

Mache einen Schritt zur Seite → 110

103

Er führt dich zu einem Raum mit zwei Betten
und zeigt auf sie. “”

Zum linken Bett → 139

Zum rechten Bett → 166

104

Der Mann scheint zu verstehen, dass du seine
Dienste nicht brauchst, senkt seinen Kopf zu-
rück auf die Theke und schläft wieder ein.

Die Glocke nochmal drücken → 148

Zurück zur Hauptstraße → 11

105

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

lili



Das Wort für klein. Der Kasten fängt an zu schnurren und surren. Dir wird ein wenig schwindelig. Du fühlst dich so leicht... und dann wächst der Kasten plötzlich! Verwirrt siehst du ihn in die Höhe sprießen - doch dann erkennst du, was los ist: Nicht nur der Kasten wächst, der Raum um dich herum auch - oder, besser gesagt: Du schrumpfst! Schnell rennst du durch den Tunnel zurück in die Stadt - nach einer halben Ewigkeit kommst du an. Du stellst fest, dass alle Stadtbewohner, genau wie du, geschrumpft sind.

Du brauchst Tage zurück in dein Dorf. Auch hier sind alle geschrumpft. Der Vorteil: Selbst nachdem das Rinnsal versiegt ist, hat jede Pfütze mehr als genug Wasser für alle.

Aber alles andere ist groß geblieben. Es bleibt dir nichts anderes übrig, als mitzuhelfen, ein neues, sehr kleines, Dorf aufzubauen. Vielleicht hättest du eine andere Lösung gefunden, wenn du nicht alles kleingezaubert hättest.

ENDE

106

Du bleibst stehen, während der Rest einen Schritt nach vorne macht. Jemand rempelt dich fast an. "o tawa lon sinpin", wiederholt der alte Mann.

Laufe um den alten Mann herum → 107
Mache einen Schritt nach vorne → 108
Mache einen Schritt nach hinten → 109
Mache einen Schritt zur Seite → 110

107

Du läufst eine Runde um den alten Mann, während der Rest nur einen Schritt nach vorne macht. "o tawa lon sinpin", wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 106

Mache einen Schritt nach vorne → 108

Mache einen Schritt nach hinten → 109

Mache einen Schritt zur Seite → 110

108

Nach der ganzen Anstrengung sind alle erschöpft. Der alte Mann nickt zufrieden und schlurft davon. Du bleibst noch eine Weile, um Atem zu schöpfen. Dann gehst du weiter, um andere Orte zu entdecken.

Zum Haupttrakt → 12

109

Du bleibst stehen, während der Rest einen Schritt nach vorne macht. Jemand rempelt dich fast an. "o tawa lon sinpin", wiederholt der alte Mann.

Bleibe stehen → 106

Laufe um den alten Mann herum → 107

Mache einen Schritt nach vorne → 108

Mache einen Schritt zur Seite → 110

110

Du machst einen Schritt nach rechts, während der Rest einen Schritt nach vorne macht. Jemand rempelt dich fast an. "o tawa lon sinpin", wiederholt der alte Mann.


Bleibe stehen → 106

Laufe um den alten Mann herum → 107

Mache einen Schritt nach vorne → 108

Mache einen Schritt nach hinten → 109


111

Du betrittst einen der Kristalltürme. Rundherum, an den Wänden, erstrecken sich Regale in die Höhe, befüllt mit gewöhnlichen und ungewöhnlichen Dingen, Bekanntes und Unbekanntes, Glaubliches und Unglaubliches. An der Theke sitzt eine der zwei Gestalten, die du am Flussbett getroffen hast. “! Na, wie findest du unsere Stadt?”

Du gibst zu, dass du ohne bessere Sprachkenntnisse noch ein wenig verwirrt bist.

“Hm, nun, ich könnte dir ein Wörterbuch verkaufen. Es ist zwar nicht vollständig, könnte dir aber bestimmt helfen.”

Leider hast du kein Geld dabei.

“Ich bin bereit, einen Tauschhandel mit dir abzuschließen! Aber wie du siehst, habe ich schon meine Regale voll mit allen möglichen Sachen. Naja, außer Wasser, aber das wirst du hier nicht bekommen. Bring mir  und das Wörterbuch gehört dir.”

Und damit verschwindet die Gestalt. Anscheinend ist das einzig Wichtige in diesem Turm Geld oder Handel.

Zurück zur Hauptstraße → 11

112

Mit einem Wuschen erlöschen alle Glyphen bis auf eine. Dann erscheint eine neue:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

a → 140

o → 127

113

Du bist in einem mehrstöckigen Gebäude, in dem die untersten Stockwerke in die unterirdische Stadt reichen und die obersten Stockwerke in einen kristallinen Turm enden. Kinder flitzen herum. Erwachsene, wahrscheinlich Lehrer, haben ein Auge auf sie.

1. Stock → 188

2. Stock → 184


3. Stock → 192


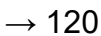
4. Stock → 194

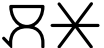
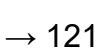
“ma anpa” → 12


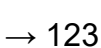
“⊕ω|” → 11

114

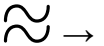
Du betrittst einen der fast durchsichtigen Türme - und schon füllt ein wunderbarer Geruch deine Nase. Dein Magen fängt an zu knurren und du merkst, dass du seit Antritt deiner Reise noch nichts gegessen hast. Du wirst zu einem gedeckten Tisch geführt. Vor dir liegt etwas, das wie eine Speisekarte aussieht und mit “” betitelt ist.

  → 120

  → 121

  → 123

  → 128

 → 124

115

Der gläserne Turm, den du beschreitest, ist sehr gemütlich eingerichtet. An der Theke schläft ein Mann. Du gehst zu ihm, drückst auf eine Glocke neben ihm und durch das Gebimmel wacht er auf. "⊖-⊖", sagt er. "⓪ω>>?"

Du versuchst, ihm zu antworten:


⊖ → 103


⊖ × → 104

116

Du trittst in den Turm ein - und bist überrascht, denn anders als bei den anderen Türmen ist hier nicht Blau die herrschende Farbe, sondern Grün: Überall sind Pflanzen! Aus dichtem Gestrüpp kommt ein Rascheln. Hervor kommt eine quirlige Frau. "⊙", begrüßt sie dich, und nimmt

es anscheinend für selbstverständlich, dass du ihr helfen wirst, denn sie zieht dich mit ans andere Ende des Raumes. Dort angekommen, zeigt sie auf drei Pflanzen mit zerbrochenen Töpfen.

“”, meint sie. Sie schiebt dich zu den Pflanzen. Eine ist ein mittelgroßer Apfelbaum. Eine ist sehr klein. Eine sieht wirklich grässlich aus und stinkt.

Sie schnappt sich einen leeren, ganzen Topf und sieht dich an. “”, bittet sie dich. Du schnappst dir eine Pflanze:

Der Apfelbaum → 151

Die kleine Pflanze → 152

Die grässliche Pflanze → 153

117

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

seli
\\!/
.

Das Wort für Wärme. Für eine Weile stehst du da und fragst dich, ob du etwas falsch gemacht hast. Doch dann fühlst du, wie eine angenehme Temperatur vom Kasten ausströmt. Zufrieden mit deinem Werk kehrst du in die Stadt zurück. Leute kommen aus den Tunnelleingängen und jubeln dir zu. Die Bewohner der Türme wundern sich kurz, was los ist, scheinen sich aber sonst nicht weiter zu stören.

Mit einem guten Gefühl kehrst du zurück in dein Dorf. Auf dem Weg merkst du bereits, wie sich das Rinnsal, das von der Stadt ausgeht, langsam vergrößert. Bei deiner Ankunft wird es ein richtiger Bach, und in den kommenden Tagen wird der Fluss wieder zu seiner alten Größe zurückkehren. Ganz wie du geplant hast, gleicht

die Wärme aus dem magischen Kasten die übermäßige Kälte der Türme aus und das Eis in ihnen kann wie gewohnt schmelzen und als Quelle für den Fluss dienen.

In deinem Dorf ist wieder alles beim Alten. Du weißt, dass du wunderbare Arbeit geleistet hast und lebst glücklich und zufrieden.

ENDE

118

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

len



Das Wort für Kleidung und Stoff. Der Kasten fängt an zu piepen. Mit einem Mal spuckt er dir Wolle entgegen. Eine Socke fliegt über deine Schulter. Als dir das erste Paar Schuhe entgegenkommt, entscheidest du dich, zu fliehen und rennst durch den Tunnel zurück in die Stadt. Nach ein paar Minuten hörst du ein Grollen, das sich zu einem Rumpeln steigert. Der Tunneleingang wird von einer Masse Kleidung, Stoffetzen, Fäden und Schnur gesprengt! T-Shirts, Röcke, lange Mäntel, Handschuhe, Mützen, Gürtel und vieles mehr verteilt sich quer über die Stadt, sammelt sich an und bedeckt alle Oberflächen - schlimmer noch, es hört gar nicht auf und es bilden sich Hügel von Kleidern, die zu kleinen Bergen werden.

Solange der Weg noch nicht durch das größte Wollknäuel der Welt blockiert wird, zwängst du dich durch den Ausgang und gehst niedergeschlagen nach Hause. Eine Lösung für den verschwindenden Fluss hast du nicht gefunden. Du fragst dich, ob eine andere Entscheidung zu einem besseren Ergebnis geführt hätte.

ENDE

119

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:


lape



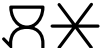

Das Wort für Schlaf. Du fühlst dich so träge. Mit schweren Lidern zwingst du dich aus dem Tunnel. Draußen siehst du, wie Leute auf dem Boden liegen und schnarchen. Wahrscheinlich ist das ganze Land betroffen. Du kannst es nicht mehr halten, dir fallen die Augen zu und du fällst in einen hundertjährigen Schlaf.



ENDE

120


Du zeigst auf den ersten Eintrag der -Karte.
Etwas später wird dir ein reich befüllter Teller
gebracht. Es ist eine unglaublich gut riechende
Fischplatte!

Fertig mit der Bestellung → 126


  → 121

  → 123



  → 128



 → 124

121


Du zeigst auf den zweiten Eintrag der -Karte. Etwas später wird dir eine Schüssel mit Verschlusskappe gebracht. Sie ist richtig kalt. Du öffnest die Verschlusskappe und siehst, was in der Schüssel ist: leckeres Speiseeis!

Fertig mit der Bestellung → 126

  → 120

  → 123

  → 128

 → 124

122

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne
Glyph:


Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172



Gelber Knopf
“B” → 172



i → 105

123


Du zeigst auf den dritten Eintrag der -Karte.
Etwas später wird dir ein reich befüllter Teller
gebracht. Es ist eine einwandfreie Gemüse-
platte!

Fertig mit der Bestellung → 126








  → 120



  → 121



   → 128



 → 124



124

Du zeigst auf den letzten Eintrag der -Karte.
Doch sofort siehst du traurige Gesichter im ganzen
Raum. “”, seufzt die Bedienung und schüttelt
den Kopf. “ X” Sie schaut wunscherfüllt in die
Ferne. “   ”

  → 120

  → 121

  → 123

  → 128

125

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

ala
X

Das Wort für nichts. Zuerst denkst du, dass auch wirklich nichts passiert. Doch dann wird das Summen, das vom Kasten ausgeht, leiser und leiser und verstummt dann ganz. Dann scheint er ganz durchsichtig zu werden, bis er irgendwann völlig verschwunden ist. Du versuchst, dorthin zu greifen, wo er vorher noch war - doch du greifst ins Leere. Den Kasten, von dem die Magie der Stadt kommt, gibt es nicht mehr.

Du kehrst in dein Dorf zurück. Die Stimmung dort ist gut, denn das Rinnsal ist zu einem richtigen Bach angeschwollen. Wochen später, jedoch, wird der Bach wieder kleiner und kleiner. Die Bewohner erhalten die Nachricht, dass in der Stadt keine Türme mehr stehen, nur der

Hügel mit den Tunneln bleibt bestehen. Das Dorf muss sich Gedanken machen, wie es ohne den Wasserstrom bestehen bleiben soll.

ENDE

126

Mit gesundem Appetit isst du dein Mahl. Es ist richtig gut. Mit gefülltem Magen bist du bereit, die Stadt weiter zu erkunden.

Zur Hauptstraße → 11

127

Ping! Alle Glyphen erlöschen und werden ersetzt:


Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172



Gelber Knopf
“B” → 172

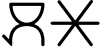

k → 132



128


Du zeigst auf den vierten Eintrag der -Karte.
Etwas später wird dir eine Platte voll mit Fleisch gebracht. Es ist wunderbar gewürzt.

Fertig mit der Bestellung → 126


  → 120

  → 121

  → 123

 → 124

129

Kurz bevor du das mehrstöckige Gebäude erreichst, kommen dir Kinder entgegen, die den Apfel in deiner Hand erspäht haben. “o pana”, rufen sie, “” Du seufzt und teilst die Frucht in einige Stücke, die du den Kindern gibst. Ohne Apfel gehst du weiter.

weiter → 113

130

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

kasi



Das Wort für Pflanze. Aus dem Boden wächst eine wunderschöne Blume. Du willst dich gerade zu ihr bücken, als noch eine wächst. Und noch eine. Und noch eine. Ein Sprössling sprießt aus dem Boden, schießt schnell in die Höhe und wird schnell hölzern und groß. Lianen schlingen sich um den Kasten. Ein Rumpeln geht durch den Raum. Du musst neuen Ranken ausweichen, Dornen vermeiden und dich unter Ästen ducken, aber schließlich schaffst du es aus dem Tunnel hinaus zurück in die Stadt. Draußen scheinen alle mögliche Pflanzen die Stadt zu verschlingen. Das Gras unter deinen Füßen wächst erst knie-, dann hüfthoch. Du rettest dich aus der Stadt, solange du den Ausgang noch siehst.

Eine Lösung für den verschwindenden Fluss hast du nicht gefunden. Dafür beherrscht jetzt ein Urwald die Stadt. Niedergeschlagen kehrst du nach Hause zurück. Du fragst dich, ob eine andere Entscheidung zu einem besseren Ergebnis geführt hätte.

ENDE

131

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

132

Mit einem Rauschen erscheint eine einzige Gly-
phe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

u → 85

133

Mit einem Rauschen erscheint eine einzige Gly-
phe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

i → 137

134

Ping! Alle Glyphen erlöschen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

k → 135

135

Mit einem Rauschen erscheint eine einzige Glyphen:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

a → 142

136

Mit einem Wuschen erlöschen alle Glyphen bis auf eine. Dann erscheint eine neue:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

a → 134

i → 99

137

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

mani



Das Wort für Geld. Damit sollten sich alle Probleme lösen. Der Boden unter dir beginnt zu zittern. Ein Grollen erhebt sich und wird immer lauter. Dir schwant Übles und du verlässt den

Tunnel - in allerletzter Minute, bevor eine Flut Goldtaler aus dem Tunnel in die Stadt drängt. Ein ganzer Goldberg baut sich innerhalb von nur einer Stunde auf und bedeckt die ganze Stadt - jeder musste vorher in Sicherheit gebracht werden.

Die Stadt ist nicht mehr zu retten. Der Fluss ist versiegt. Mit dem ganzen Gold kauft sich das Land eine stetige Einfuhr von Wasser und Nahrungsmitteln. Das Land ist gerettet und die beiden Händler, die du am Flussbett getroffen hast, freuen sich - aber zu welchem Preis? Die Wagenkolonne, die Masse an Menschen, der produzierte Abfall - das Land ist nicht mehr das, was es war. Vielleicht war Geld doch nicht die perfekte Lösung?

ENDE

138

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

kala




Das Wort für Fisch. Ein merkwürdiges Geräusch erfüllt den Kasten. Es wird lauter und lauter, bis das Fluppen und Flatschen zu laut für deine Ohren wird. Du fliehst durch den Tunnel, und keine Sekunde zu spät, denn kaum bist du draußen, wirst du von etwas feuchtem getroffen. Du schaust auf den Boden, und da liegt ein Fisch. Im nächsten Moment fliegen tausende Fische aus dem Tunnel. Du weichst zurück, während vor dir ein Berg von Fischen wächst. Langsam kommt dir ein Geruch in die Nase, ein fischiger Geruch, der immer stärker wird, bis du lieber die Stadt verlässt.

Du kehrst zurück in dein Dorf. Es hat immer noch keinen Fluss. Und jedes Mal, wenn der Wind aus einer bestimmten Richtung weht,

herrscht ein unglaublich schlechter Geruch. Nur die wenigsten Bewohner werden bleiben wollen. Vielleicht hättest du magisch nach etwas anderem als Fische fragen sollen.

ENDE

139

Du setzt dich auf das linke Bett. Mit einem lauten Krachen bricht es unter dir zusammen. Während du dich von deinem Schreck erholst, schaut der Mann sich das Bett an. Er nickt fachmännisch. “”, sagt er und meint damit wohl den Zustand des Bettes.

Zum rechten Bett → 157

140

Ping! Alle Glyphen erlöschen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

n → 133

141

Mit einem Rauschen erscheint eine einzige Glyphe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

a → 138

142

Die Glyphe setzt sich neu zusammen:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

l → 145

143

Du hörst ein Klacken und das Summen im Kasten verändert sich zu einem Brummen. Dir ist klar, was du tun musst: Der magische Kasten nimmt ein Wort der Stadtbewohner an. Du musst dich gut entscheiden.

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

ala | akesi |
kala | kasi |
lape | len |
lete | lili | mani
| moku | pa-
kala | pipi |
seli | soweli |
telo | tomo

Gelber Knopf
“B” → 172

a → 150

k → 177

l → 155

m → 112

p → 136

s → 164

t → 80

144

Ping! Die Glyphen erblassen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

t → 198

n → 118

145

Ein helles Blitzen - und die Glyphe verwandelt sich ein letztes Mal:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

a → 167

146

Ping! Die Glyphen erblassen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

a → 125

147

Ping! Die Glyphen erblassen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

l → 122

148

Du drückst die Glocke nochmal. Wieder richtet sich der Mann auf. Etwas schlaftrunken sagt er:

“ $\circ \omega \gg ?$ ”

Du versuchst ihm zu antworten:

$\circ \rightarrow 103$

$\circ \times \rightarrow 104$

149

Du gehst mit dem Apfel zum Händler. “kili!”, kommt der fröhliche Ausruf. “Genau, was ich wollte! Herrlich, herrlich! Hier, als Tausch für kili bekommst du dieses Wörterbuch.” Er reicht dir ein paar lose Blätter.

Wirf einen Blick ins Wörterbuch \rightarrow 183

150

Mit einem Wuschen erlöschen alle Glyphen bis auf zwei:

Zurück zur
Stadt → 50




Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

k → 156

l → 146



151

Du gehst zum Apfelbaum. Bevor du ihn anpacken kannst, ruft die Frau: “X!” Sie schüttelt den Kopf und zeigt auf den Apfelbaum: “ ” Dann wiederholt sie: “ V” Du wählst eine andere Pflanze:

Die kleine Pflanze → 152

Die grässliche Pflanze → 153



152

Du gehst zur kleinen Pflanze und trägst sie zur Frau. Gemeinsam packt ihr die Pflanze in den neuen Topf. Die Frau nickt und scheint sehr zufrieden mit dir. “ ”, lautet ihre zweite Bitte. Du wählst eine Pflanze:

Der Apfelbaum → 168

Die grässliche Pflanze → 169

153

Du gehst zur grässlichen Pflanze. Sie stinkt gewaltig! Bevor du sie anpacken kannst, ruft die Frau: “X!” Sie schüttelt den Kopf und zeigt auf die übelriechende Pflanze: “”. Dann wiederholt sie: “” Du wählst eine andere Pflanze:

Der Apfelbaum → 151

Die kleine Pflanze → 152

154

Im Kleidungshaus sind die Frau und der Mann mit den riesigen Hüten so furchtbar nett, dass du kein Problem damit hast, mit ihnen den Apfel zu teilen. Die beiden freuen sich so sehr über die Geste, dass sie dir einen Hut schenken. Einen kleinen Hut.

Zum Haupttrakt → 12

155

Mit einem Wuschen erlöschen alle Glyphen bis auf eine. Dann erscheinen zwei neue:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

a → 158

e → 144

i → 147

156

Ping! Die Glyphen erblassen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

e → 197

157

Du legst dich auf das andere Bett. Es ist weich und gemütlich - und noch besser, es ist nicht kaputt! “!-○”, sagt der Mann. Du kommst seiner Aufforderung nach und ruhst dich aus. Er geht zurück zur Theke und macht dort bestimmt das gleiche.

Nach einer ganzen Weile gehst du ausgeruht zurück in die Stadt.

Zur Hauptstraße → 11

158

Ping! Die Glyphen erblassen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

p → 199

159

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

160

Ping! Die Glyphen erblassen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

I → 162

161

Ping! Die Glyphen erblassen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

w → 163

162

Mit einem Rauschen erscheint eine einzige Glyphen:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

i → 117

163

Mit einem Rauschen erscheint eine einzige Glyphe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

e → 165

164

Mit einem Wuschen erlöschen alle Glyphen.
Dann erscheinen zwei neue:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

e → 160

o → 161

165

Die Glyphe verwandelt sich in eine andere:


Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

I → 171

166

Du setzt dich auf das rechte Bett. Mit einem lauten Krachen bricht es unter dir zusammen. Während du dich von deinem Schreck erholst, schaut der Mann sich das Bett an. Er nickt fachmännisch. “”, sagt er und meint damit wohl den Zustand des Bettes.

Zum linken Bett → 157

167

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

pakala







Das Wort für zerbrechen. Du hörst ein leises Knacken, dann ein Krachen und schließlich zerfällt der Kasten in seine Einzelteile. Für eine Weile ist es still. Doch dann hörst du ein Grummeln um dich herum. Knack! Da, ein Riss! Krack! Da, noch einer. Du weißt nicht, ob du hier sicher bist, und läufst zurück zur Stadt. Draußen siehst du, dass sich dünne Risslinien in die Türme zeichnen und durch die Tunnelleingänge ziehen. Es wird schnell klar, dass die ganze Stadt bedroht ist und die Bewohner bringen sich in Sicherheit. Innerhalb weniger Stunden werden die Risse größer, Gebäude und Tunnel fallen langsam in sich zusammen und am Ende des Tages ist die ganze Stadt unwohnbar.

Du kehrst in dein Dorf zurück. Die Stimmung dort ist gut, denn das Rinnsal ist zu einem richtigen Bach angeschwollen. Wochen später, jedoch, wird der Bach wieder kleiner und kleiner. Das Dorf muss sich Gedanken machen, wie es ohne den Wasserstrom bestehen bleiben soll.

ENDE

168



Du gehst zum Apfelbaum. Bevor du ihn anpacken kannst, ruft die Frau: “X!” Sie schüttelt den Kopf und zeigt auf den Apfelbaum: “ ”. Dann wiederholt sie: “ ” Du wählst die andere Pflanze:


Die grässliche Pflanze → 169



169



Du gehst zur grässlichen Pflanze. Du weißt nicht, was schlimmer ist, das Aussehen der Pflanze oder ihr Geruch. Du trägst sie zur Frau. Gemeinsam packt ihr die Pflanze in den neuen Topf. Die Frau nickt und strahlt dich an. "mi pana e kili", ruft sie aus, geht zum Apfelbaum und pflückt einen Apfel. Sie reicht ihn dir als Belohnung.



Wohin bringst du ihn?

  → 129

 → 175

  → 176

  → 178

  → 181

170

Du gehst zur Schmiedin. Als sie sieht, dass du ihr einen Apfel bringst, kann sie nicht anders, sie fängt fröhlich an, wild loszureden. Sie nimmt ein scharfes Schwert, spaltet den Apfel entzwei und röstet die Hälften über lodender Flamme. Ohne mit dem Reden aufzuhören. Gemeinsam genießt ihr den warmen Apfel. Nach einer Weile verabschiedest du dich.

Zum Haupttrakt → 12

171

Die Glyphe ändert sich ein letztes Mal:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

i → 179

172

Alle Glyphen erlöschen. Dann setzen sie sich alle zurück:

Zurück zur
Stadt → 50

ala | akesi |
kala | kasi |
lape | len |
lete | lili | mani
| moku | pa-
kala | pipi |
seli | soweli |
telo | tomo

a → 150

k → 177

l → 155

m → 112

p → 136

s → 164

t → 80

173

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

174

Im Sportraum angekommen, siehst du viele erschöpfte Gesichter. Nach so viel Bewegung sind hier einige Mäuler bestimmt hungrig. Du teilst mit ihnen den Apfel. Nachdem sich alle ein kleines Stück gestärkt haben, gibt es eine Runde Applaus für dich. Du verbeugst dich elegant.

Zum Haupttrakt → 12

175

Du gehst mit dem Apfel zum Händler. “kili!”, kommt der fröhliche Ausruf. “Genau, was ich wollte! Herrlich, herrlich! Hier, als Tausch für kili bekommst du dieses Wörterbuch.” Er reicht dir ein paar lose Blätter.

Wirf einen Blick ins Wörterbuch → 187

176

Du versuchst, den Apfel ins Restaurant mitzubringen. Leider sind dort eigene Speisen nicht erlaubt. Stattdessen isst du den Apfel selbst.

Zur Hauptstraße → 11

177

Mit einem Wuschen erlöschen alle Glyphen bis auf eine:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

a → 193

178

Du gehst zum Hotel. Der Mann an der Theke dort schläft. Du willst ihn nicht stören, also legst du den Apfel neben ihn. Wenn er aufwacht, freut er sich bestimmt darüber.

Zur Hauptstraße → 11

179

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

soweli



Das Wort für Landtier. Aus dem Kasten ertönt ein Schnurren... oder kommt es woanders her? Etwas streift dein Bein. Du blickst nach unten und siehst eine Katze, die sich an dein Bein schmiegt! Und da! Eine zweite Katze! Nein, vier, nein, zehn, nein, noch viel mehr! Langsam werden es so viele, dass sie zum Tunnel strömen, ja, so viele, dass sie dich mitreißen und in die Stadt ziehen. Mit lauten Maunzen verkünden sie ihre Ankunft und wandern geradewegs in die Tunnelleingänge oder aus der Stadt hinaus. Die Türme scheinen sie irgendwie zu meiden. Es kommen stetig neue Katzen aus dem Tunnel geströmt, zurück zum Kasten kannst du also nicht. Dir bleibt nichts anderes übrig, als nach Hause zurückzukehren.

Eine Lösung für den verschwindenden Fluss hast du nicht gefunden. Aber wenigstens gibt es jetzt mehr Katzen auf der Welt (und komischerweise immer weniger Vögel). Du fragst dich, ob eine andere Entscheidung zu einem besseren Ergebnis geführt hätte.

ENDE

180

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

lete
✕

Das Wort für Kälte. Das Brummen des Kastens wandelt sich in ein Sirren um. Es wird deutlich kälter und deine Atemluft zeigt sich als Wölkchen. Dicke Eiskristalle formen sich um den Kasten und wachsen langsam in deine Richtung. Du verlässt den Tunnel. Draußen stellst du fest, dass sich etwas verändert hat, auch wenn

du nicht sofort sagen kannst, was. Nach einer Weile erkennst du es: Die Kristalltürme sind höher! Und sie wachsen!

Als du in dein Dorf zurückkehrst, musst du eingestehen, dass du das Problem nicht gelöst hast. Das einzige, was sich verändert hat, sind die glasigen Türme, die jetzt auch vom Dorf aus zu sehen sind.

Aber anders als vermutet, versiegt das Rinnsal nicht völlig. Nach ein paar Wochen wird klar warum: Die Türme der Stadt ragen jetzt weit über die Wolken und genug Wasser sammelt sich an ihrer Oberfläche, dass es nicht sofort zu Eis gefriert und fließt in das Flussbett. Mehr als ein winziges Bächlein wird es aber nicht. Jahre später fragst du dich, ob es nicht eine bessere Lösung gegeben hätte.

ENDE

181

Du gehst zum König - aber die Wachen lassen dich nicht passieren. Anscheinend wollen sie den Apfel verkosten, falls du vorhast, den König zu vergiften. Sie geben dir zu verstehen, dass sie den Apfel zum König bringen werden. Du weißt nicht, ob du ihnen glaubst, hast aber keine Wahl.

Zur Hauptstraße → 11

182

Nichts passiert. Du weißt nicht, ob das gut oder schlecht ist.

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 143

Gelber Knopf
"B" → 43

a → 54

k → 90

l → 58

m → 173

p → 131

s → 159

t → 200

183

	poka	
	seli	
Was? Wo? Wer?	seme	
	sewi	
	sina	
	sinpin	
Wissen	sona	
	tawa	
	tomo	
	tu	
wollen	wile	

Nachdem du das Wörterbuch gelesen hast, verlässt du den Laden.

Zum Haupttrakt → 12

184

Du betrittst den zweiten Stock. Kinderstimmen dringen in dein Ohr: “wan.,” “ 1 ,” “tu tu.,” “ | | ,” “tu wan.,” “ | | 1 ” Du gehst zum Raum, aus dem die Stimmen kommen. Ein Lehrer zeigt kleinen Kindern verschiedene Gegenstände. Die Kinder scheinen sie zu zählen. Er merkt, wie du neugierig zuschaust und winkt dich heran.

Nimm am Unterricht teil → 196

Zurück zum Flur → 113

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort.

telo



Das Wort für Wasser. Du lächelst. Genau das hast du gewollt: Wasser, das das Flussbett befüllt. Der Raum um dich herum beginnt zu beben. Ein Gurgeln erhebt sich aus dem Kasten. Plötzlich wirst du von einer großen Welle in den Tunnel gespült, mit Volldruck hinausgeschossen, weg von der Stadt mit ihren gläsernen Türmen und unterirdischen Gängen. Du hast keine andere Wahl, als dich vom Strom tragen zu lassen.

Schließlich schaffst du es, dich ans Ufer zu retten. Wie es der Zufall so will, bist du geradewegs an deinem Dorf gelandet. Du bist erschöpft, aber immer noch zufrieden, denn der Fluss ist wieder da! Du drehst dich um, um dein Werk zu betrachten und... da stimmt etwas

nicht ganz. Der Fluss ist viel breiter, als du ihn in Erinnerung hattest. Und da... im Wasser... da schwimmen Bruchstücke von glasklaren Türen.

Die Magie im Kasten war zu stark. Die prachtvolle Stadt, die die Bewohner als "ma pi kulupu tu" kannten, ist ihr zum Opfer gefallen. Dein Dorf, und das vieler anderer, ist gerettet. Aber vielleicht hätte es eine bessere Lösung gegeben.

ENDE

186

Der Kasten rattert, dann zeigt er das fertige Wort:

akesi



Das Wort für Echse. Was kann da schon schiefgehen? Der Boden erzittert kurz, und auf einmal

erscheint eine Echse auf deiner Schulter. Sie schnarrt. Das Schnarren wird von anderen Schnarren beantwortet. Es werden immer und immer mehr Echsen. Eigentlich hast du ja gar nichts gegen Echsen, aber so viele Echsen auf einmal werden dir unbehaglich. Du weichst zurück, gehst durch den Tunnel zurück zur Stadt und stellst fest, dass eine Armee Echsen dir folgt.

Du betrachtetest dein Werk. Die Echsen scheinen die Kristalltürme zu meiden, aber dafür stürmen sie den Rest der Stadt. Aus dem Tunnel stürmen immer mehr Viecher und sie schnappen nach jedem, der ihnen zu nahe kommt.

Eine Lösung für den verschwindenden Fluss hast du nicht gefunden. Dafür beherrscht eine Echsenplage die Stadt. Niedergeschlagen kehrst du nach Hause zurück. Du fragst dich, ob eine andere Entscheidung zu einem besseren Ergebnis geführt hätte.

ENDE

187

	lon	◡
	loje	⌵
Ort	ma	⊕
	mi	⊖
Geld	mani	☉
	monsi	◡
	nanpa	⊞
Weg	nasin	↑
Nase	nenā	∩
Anfang, öffnen	open	⊔
	pakala	⚡

Gefühl

pilin



pipi



Nachdem du das Wörterbuch gelesen hast, verlässt du den Laden.

Zur Hauptstraße → 11

188

Du spähst in einen Raum, an dessen Felswänden überall Netze hängen. Kinder werfen und fangen Bälle. Einer der Bälle fliegt auf dich zu. Du fängst ihn. “o pana”, ruft dir ein Kind zu, und streckt die Hände nach dem Ball aus. Du kommst seiner Bitte nach und gibst ihm den Ball. Das Kind winkt dir zu, um dich zum Spielen einzuladen.

Spiel mit → 217

Zurück zum Flur → 113

189

Die Glyphe verwandelt sich in eine andere:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

i → 186

190

Ping! Alle Glyphen erlöschen und werden ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

l → 195

191

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne
Glyphe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

i → 130

192

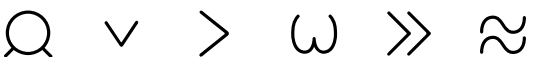
Du befindest dich in einem großen Saal mit vielen Sitzplätzen. Es sieht wie ein Klassenraum aus. Die Stühle sind alle einer großen Tafel zugewandt. Du gehst auf die Tafel zu und siehst, was dort steht:

_____	li	_____	e	_____.
_____	>	_____	>>	_____.

Das sieht nach einem Muster für Satzbau aus.

Darunter findest du einige Beispiele:

soweli li moku e kala.


jan lili li wile e telo.


kasi li pana e kili.


Du schaust dir alles gut an, für den Fall, dass du hier etwas lernst. Dann gehst du weiter.

Zurück zum Flur → 113

193

Ping! Die Glyphe erlischt und wird ersetzt:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

l → 141

s → 191

194

Im obersten Stockwerk fällt das Licht durch die blauen Wände in den Turm - und auf Regale und Regale voller Bücher. Du könntest dein ganzes Leben damit verbringen, hier Bücher zu lesen und dann hättest du erst ein Drittel des Bestands durch. Allerdings fragst du dich, ob du sie überhaupt verstehen würdest.

Zur 1. Regalreihe → 222

Zur 2. Regalreihe → 223

Zur 3. Regalreihe → 224

Zurück zum Flur → 113

195

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne Glyphe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
“A” → 172

Gelber Knopf
“B” → 172

o → 185

196

Du setzt dich zwischen die Kinder, die dir zulächeln. Der Lehrer legt zwei Steine auf seinen Schreibtisch. "o nanpa", fordert er dich auf.

wan → 201

tu → 202

tu wan → 203

tu tu → 204

197

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne
Glyph:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

s → 189

198

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne
Glyphe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

e → 180

199

Mit einem Rauschen erscheint eine einzelne
Glyphe:

Zurück zur
Stadt → 50

Roter Knopf
"A" → 172

Gelber Knopf
"B" → 172

e → 119

200

Das Licht im Raum färbt sich zu einem zornigen Rot. Eine Stimme ertönt: "UNBERECHTIGTER ZUGRIFF!" Der Boden unter dir erzittert. Du hörst ein Krachen, Risse ziehen sich über den Boden, bis er sich öffnet und du ins Bodenlose fällst.

→ 22

201

Mit einem freundlichen Lächeln schüttelt der Lehrer den Kopf. "ala", sagt er, dann wiederholt er: "o nanpa"

tu → 202

tu wan → 203

tu tu → 204

202

Der Lehrer nickt. Er räumt die Steine weg und legt einen Holzblock auf den Tisch.

“nanpa seme?”, fragt er dich.

wan → 207

tu → 206

tu wan → 205

tu tu → 208

203

Mit einem freundlichen Lächeln schüttelt der Lehrer den Kopf. “ala”, sagt er, dann wiederholt er: “o nanpa”

wan → 201

tu → 202

tu tu → 204

204

Mit einem freundlichen Lächeln schüttelt der Lehrer den Kopf. "ala", sagt er, dann wiederholt er: "o nanpa"

wan → 201

tu → 202

tu tu → 204

205

Der Lehrer schaut auf den Holzblock. Kopfschüttelnd sagt er: "ala." Er wiederholt die Frage: "nanpa seme?"

wan → 207

tu → 206

tu tu → 208

206

Der Lehrer schaut auf den Holzblock. Kopfschüttelnd sagt er: "ala." Er wiederholt die Frage: "nanpa seme?"

wan → 207

tu wan → 205

tu tu → 208

207

Der Lehrer ist sehr zufrieden mit der Antwort. Er lässt den Holzblock liegen und legt drei Steine dazu, insgesamt also vier Gegenstände. "o nanpa", sagt er dir.

wan → 210

tu → 209

tu wan → 212

tu tu → 211

208

Der Lehrer schaut auf den Holzblock. Kopfschüttelnd sagt er: "ala." Er wiederholt die Frage: "nanpa seme?"

wan → 207

tu → 206

tu wan → 205

209

"ala", sagt der Lehrer und schüttelt den Kopf. Er zeigt auf die vier Gegenstände und wiederholt seine Aufforderung: "o nanpa"

wan → 210

tu wan → 212

tu tu → 211

210

“ala”, sagt der Lehrer und schüttelt den Kopf. Er zeigt auf die vier Gegenstände und wiederholt seine Aufforderung: “o nanpa”

tu → 209

tu wan → 212

tu tu → 211

211

Der Lehrer nickt. Er nimmt einen der Steine weg. Drei Gegenstände bleiben auf dem Tisch. “nanpa seme?”

wan → 213

tu → 214

tu wan → 215

tu tu → 216

212

“ala”, sagt der Lehrer. Er zeigt auf die vier Gegenstände und wiederholt seine Aufforderung: “o nanpa”

wan → 210

tu → 209

tu tu → 211

213

Er schüttelt den Kopf. “ala. o nanpa.” Er weist auf die drei Gegenstände auf dem Tisch.

tu → 214

tu wan → 215

tu tu → 216

214

Er schüttelt den Kopf. "ala. o nanpa." Er weist auf die drei Gegenstände auf dem Tisch.

wan → 213

tu wan → 215

tu tu → 216

215

Der Lehrer nickt. Du hast gelernt, bis 4 zu zählen!

Die kleinen Kinder um dich herum werden langsam zappelig. Sie wollen jetzt an die Reihe. Du verabschiedest dich.

Zurück zum Flur → 113

216

Er schüttelt den Kopf. "ala. o nanpa." Er weist auf die drei Gegenstände auf dem Tisch.

wan → 213

tu → 214

tu wan → 215

217

Du schnappst dir einen Ball und stellst dich neben das Kind. Es schaut dich bedeutungsvoll an. "mi pana", sagt es.

Wirf den Ball → 218

Warte ab → 219

218

Du wirfst dem Kind den Ball zu. Gleichzeitig will es seinen Ball über dich in ein Netz werfen. Die beiden Bälle prallen voneinander ab. "ala", sagt das Kind und schüttelt den Kopf. "mi." Es zeigt auf sich selbst. "mi pana." Ihr hebt eure Bälle wieder auf.

Warte ab → 219

219

Du wartest, während das Kind seinen Ball über dich in ein Netz wirft. Jetzt zeigt es auf dich: "sina pana."

Wirf den Ball → 221

Warte ab → 220

220

Das Kind wartet, aber du machst nichts. Ungeduldig wiederholt es: "sina", und zeigt dabei auf dich, "pana", und hält die Hände offen, damit du ihm den Ball geben kannst.

Wirf den Ball → 221

221

Du wirfst dem Kind den Ball zu. Das Kind schnappt ihn sich, wirft ihn über dich in ein Netz - und er landet perfekt im Netz. Das Kind jubelt: "nanpa mute! nanpa mute!" Wahrscheinlich habt ihr gerade viele Punkte erzielt.

Du bist froh, dass du helfen konntest, aber langsam willst du weiter.

Zurück zum Flur → 113

222

Langsam gehst du durch den ersten, mit Büchern vollgestopften Gang. Er scheint gut benutzt zu sein, die Bücher sind ein wenig unordentlich, an vielen Stellen sind Lücken. Du siehst leider nichts, was in deiner Sprache geschrieben wurde. Trotzdem entscheidest du dich, dir ein oder zwei Bücher anzusehen:

Graues Buch → 225

Grünes Buch → 226

223

Du durchstreifst den mit edlen, hochwertigen Büchern bestückten Korridor. Alles ist sehr ordentlich und sieht gut aus, was entweder bedeutet, dass sich jemand hier viel Mühe gibt, oder dass weniger Leute hierherkommen. Die meisten Bücher hier haben keinen Titel. Man muss sich wohl gut auskennen. Du greifst nach einem Buch, um es dir genauer anzusehen:

Weißes Buch → 228

Schwarzes Buch → 227


224

Die Bücherregale hier sind ziemlich verstaubt. Dieser Bereich wird wohl selten benutzt. Und du merkst auch, warum: Die meisten Bücher hier sind in deiner Sprache! Schade nur, dass die Buchtitel wirklich langweilig klingen. Zwei Bücher erwecken jedoch deine Aufmerksamkeit:

Rotes Buch → 230

Blaues Buch → 229

225


Das Buch mit dem grauen Einband hat einen einfachen Titel: “”

Du schaust hinein und siehst viele Zeichnungen von Häusern, Holzhütten, Türmen, Schlössern, Pagoden und Hallen. Nicht gerade das interessanteste Buch.

Grünes Buch → 226

Zurück zur Bücherei → 194

226

Auf dem Buch mit dem grünen Einband ist in goldverzierten Lettern “” zu lesen. Du schlägst es auf. Farbenfrohe Pflanzen sind zu sehen, dicht beblätterte Bäume, merkwürdige Wurzeln, grün gefiederte Farne und blütenversehene Blumen. Ein sehr schönes Buch. Du stellst es zurück.

Graues Buch → 225

Zurück zur Bücherei → 194

227


Du greifst nach dem schwarzen Buch und liest den Titel: “pipi”

Du willst schon anfangen zu kichern, weil es in deiner Sprache etwas ganz anderes bedeutet - aber dann schlägst du es auf und dir ist gar nicht mehr zu Lachen zumute. Du hast noch nie eine Spinne von so Nahem gesehen, selbst wenn es nur eine Zeichnung ist. Du blätterst weiter, aber so viel besser wird es nicht: haarige Fliegenbeine, die Mundwerkzeuge eines Käfers, das Hinterteil einer Mücke. Mit einem leichten Schaudern stellst du das Buch wieder zurück ins Regal.




Weißes Buch → 228

Zurück zur Bücherei → 194

228

Das weiße Buch fühlt sich rau an. Mit großen Buchstaben steht der Titel “” auf dem Umschlag.

Die ersten paar Seiten sind langweiliger Text. Aber nach ein paar Kapiteln kommen die ersten Bilder von Schlangen, Fröschen, Echsen und Krokodilen. Du schaust nach, ob es ein Kapitel über Drachen gibt, aber bis auf die letzte Seite, auf der ein










Drachenei mit der Unterschrift “   \!/" zu sehen ist, findest du nichts.

Schwarzes Buch → 227

Zurück zur Bücherei → 194

229

Überrascht stellst du fest, dass es ein Wörterbuch ist! Du liest es dir genau durch:

	akesi	
oder	anu	
	anpa	
	ike	
Person		
	jelo	
	kiwen	
Gruppe	kulupu	
	lape	

	laso	
Kopf, Führung	lawa	
	len	
	lete	

Zwei Drittel des Buchs scheinen zu fehlen.

Rotes Buch → 230

Zurück zur Bücherei → 194

230

“Die Stadt der zwei Völker”, liest du den Titel. Es ist ein Geschichtsbuch in deiner Sprache, das alt genug ist, einige Blätter verloren zu haben. Das meiste davon kennst du schon aus dem Geschichtsunterricht in deinem Dorf, interessant ist aber, dass beide Völker dieser Stadt einmal in den Höhlen gelebt haben und die selbe Sprache gesprochen haben. Du liest die letzte Seite:

“... nach dem Zaubererkrieg geschehen ist, ist leider kaum bekannt. Wohl wissen wir aber, dass die Türme der Stadt kurz darauf entstanden sind. Seitdem ist die Stadt auch als “ma pi

kulupu tu”, oder “ $\oplus \perp \circ \circ \parallel$ ”

(wörtl.: Ort-(Gruppen-zwei)) bekannt. Die damals nur wenige Meter hohen, fast durchsichtigen Säulen wurden angeblich durch einen Zauberer angefertigt, der bis heute in den Tiefen des Berges hausen soll und die blauen Gebäude weiter wachsen lässt. Eine lächerliche Behauptung, wenn man bedenkt, dass die Bewohner der unterirdischen Hausungen einen Zauberer niemals bei sich aufnehmen würden. Zu vermerken ist allerdings, dass die Türme nicht aus Glas, Kristall oder Gestein bestehen, sondern...”

Der Rest des Textes fehlt. Behutsam legst du den alten Einband an seinen Platz.

Blaues Buch → 229

Zurück zur Bücherei → 194

Nachwort

Die beiden Sprachen, die in diesem Buch benutzt wurden, sind in Wirklichkeit eine einzige Sprache mit zwei verschiedenen Schriftsystemen: Sie heißt Toki Pona und ist eine sogenannte Kunstsprache, ist also erfunden worden - und zwar 2001 von Sonja Lang. "Toki Pona" heißt so viel wie "gute Sprache" oder "einfache Sprache" und hat die interessante Eigenschaft, dass man sich in ihr unterhalten kann, sie aber gleichzeitig sehr, sehr einfach ist: Die Sprache hat nur 120 Worte. Eine volle Liste der Worte gibt es unter https://de.wiktio-nary.org/wiki/Verzeichnis:Toki_Pona/Wortschatz und einen Sprachkurs kann man unter https://devurandom.xyz/tokipona/de_index.html finden. Toki Pona lässt sich in vielen verschiedenen Schriftsystemen schreiben und hat auch eigene Schriftsysteme, das bekannteste ist das, welches ich in diesem Buch benutzt habe: sitelen pona. Da Toki Pona nur 120 Worte hat, ist es kein Problem, für jedes Wort eine Hieroglyphe zu haben. Für die im Buch benutzte Version von sitelen pona habe ich <https://wyub.github.io/tokipona/lin-jasike> benutzt.