

Leo Eisenring

10'000 Gefahren
bei

Deutschland
sucht den
SuperStar
Wien Special

Band 3 der Trilogie
«Singen ums Leben»

Ein Abenteuer-Spielbuch

by



Die Geschichte «10'000 Gefahren bei DSDS» ist der letzte Teil der Trilogie «Singen ums Leben».

Die Reihenfolge Band 1 – Band 2a / Band 2b – Band 3 muss beim Lesen eingehalten werden. Band 2a und 2b können jedoch zuerst so oder anders gelesen werden.

Diese Trilogie besteht witzigerweise aus 4 Bänden.

Band 1
«10'000 Gefahren in der Raststätte Trofana Tyrol»

Band 2a
«10'000 Gefahren bei den Appenzellern»

Band 2b
«10'000 Gefahren im Wellnesshotel»

Band 3
«10'000 Gefahren bei DSDS – Deutschland sucht den Superstar»

**10'000 Gefahren
bei
DSDS**

Band 3 der Trilogie «Singen ums Leben»



Ein Abenteuer-Spielbuch
für Kinder ab 10 Jahren

Text und Idee: Leo Eisenring

Spielregel

Hallo! Bist du bereit zum Lösen eines kniffligen Falles? Bist du mutig, stark, clever und witzig genug, um gegen heimtückische Ganoven, grössenwahnsinnige Superreiche und wilde Gefahren bestehen zu können? Das ist gut so, denn genau diese Fähigkeiten wirst du brauchen, wenn du das Geheimnis um diesen mysteriösen Fall lüften willst. Und alles liegt in deinen Händen, denn die Hauptrolle in diesem Krimi spielst du!

Bevor du jedoch mit dem Lesen und Lösen dieses Abenteuers beginnen kannst, gilt es noch einige Spielregeln zu lesen.

Spielprinzip

Die Spielregeln eines Abenteuer-Spielbuches kennst du sicherlich. Du liest das Buch nicht einfach von vorne nach hinten durch, sondern kämpfst dich von Abenteuer zu Abenteuer kreuz und quer durch die Seiten. Oft kannst du frei entscheiden, bei welcher Nummer du weiterlesen willst. Da hilft dir dann kluges Überlegen und geschicktes Taktieren.

Manchmal musst du jedoch gegen rüpelhafte Bodyguards und Schlägertypen kämpfen, gewiefte Geschäftemacher übers Ohr hauen oder einen misstrauischen Schelm mit deinem Charme bezirzen. In diesen Fällen entscheidet Sieg oder Niederlage in einem Duell, an welcher Stelle du weiterlesen darfst.

Spezielle Fähigkeiten

Zu Beginn des Abenteuers kannst du festlegen, welche Eigenschaften für dich besonders wichtig sind. Du kannst frei wählen, ob du im Kampf mit Kraft, mit Intelligenz oder mit deinem Charme erfolgreich sein willst. Alle drei Fähigkeiten haben bei dir mindestens die Stärke 10. Zusätzlich kannst du weitere 10 Stärkepunkte auf diese drei Eigenschaften verteilen, alle zehn auf eine oder schön gleichmässig 3 + 3 + 4 verteilt.

Denk aber daran: Du wirst in diesem Abenteuer mit allen drei Fähigkeiten Kämpfe zu überstehen haben.

Notiere deine Stärken auf dem Abenteuer-Protokoll. Im Verlauf der Geschichte kannst du immer mit diesen Stärkepunkten in ein Duell starten, du wirst durch die vielen Duelle also nicht schwächer. Manchmal darfst du sogar einige Extrapunkte dazu zählen. Wenn du zum Beispiel vor einem Duell besonders wütend bist, kämpfst du natürlich auch heftiger. Mehr dazu erfährst du jedoch an der entsprechenden Stelle im Buch.

Berechnen der Stärke Deine Stärke berechnet sich aus den 10 Basispunkten plus den Zusatzpunkten, falls du etwas davon auf die geforderte Fähigkeit gesetzt hast. Die Verteilung der Punkte, welche du vor dem Spielbeginn vornimmst und auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert hast, kann im Spielverlauf nicht mehr angepasst werden. Wenn du also auf deinem Protokoll für eine bestimmte Fähigkeit die Punkte $10 + 5 = 15$ notiert hast, startest du in jedes dieser Duelle mit mindestens 15 Punkten. Zusätzlich können in einigen Fällen noch Extrapunkte dazu kommen.

So kannst du also z.B. $10 + 5 + 3$, also 18 Stärkepunkte in ein Duell einbringen.

Wozu Stärke nützt Die Stärke von Intelligenz, Kraft und Charme benötigst du beim Überwinden einzelner Auseinandersetzungen. Du bekommst jeweils angegeben, wie viele Stärkepunkte du für eine einzelne Aufgabe einsetzen kannst und mit welcher Punktezahl dein Widersacher ins Duell startet. Das heisst dann in der Geschichte z.B. so: «Das folgende Intelligenz-Duell startest du mit allen deinen Intelligenz-Punkten. Dein Gegner scheint ziemlich kräftig, aber auch recht blöd zu sein. Er startet mit nur 8 Punkten ins Duell.»

Kampf oder Duell

Schreibe die beiden Stärken nebeneinander auf ein Blatt und würfle mit einem Spielwürfel. Die gewürfelte Augenzahl wird fortlaufend und abwechselungsweise von der Stärke deines Gegners, danach von dir, abgezogen. Wer zuerst 0 Punkte aufweist oder ins Minus gerät, hat den Kampf verloren. Der erste Wurf wird immer vom Konto des Gegners abgezogen.

DU	GEGNER
10	11
- 1	- 3
<hr/>	<hr/>
9	8
<hr/>	<hr/>
6	6
<hr/>	<hr/>
4	5
<hr/>	<hr/>
1	3
<hr/>	<hr/>
GEWONNEN	0

Geschicklichkeitsprüfung Diese Aufgabe wird dir gestellt, wenn du z. B. einen Weg suchen musst oder etwas aus deiner Tasche zu klauben hast. Die Aufgabe erledigst du mit einem Spielwürfel. Dabei funktioniert das Spiel nach dem Prinzip von «Schere-Stein-Papier». Wenn du einen Spielpartner hast, könnt ihr natürlich auch ein gewöhnliches «Schere-Stein-Papier» mit versteckten Händen spielen.

Zuerst würfelst du für deine Aufgabe einmal, danach für dich einmal. Dabei drehst du den Würfel nach dem Wurf immer so, dass die kleinere der beiden sich gegenüberliegenden Seiten oben liegt. Oben liegen also nur 1, 2 oder 3. Würfelst du 4, 5 oder 6, drehst du den Würfel einfach um. Einfacher geht's mit einem Dreierwürfel, der 1, 2 und 3 je zweimal aufgezeichnet hat.

Wer hat gewonnen? Es gilt:

3 (4)	⇒	2 (5) (3 schlägt 2)
2 (5)	⇒	1 (6) (2 schlägt 1)
1 (6)	⇒	3 (4) (1 schlägt 3)

Eine Geschicklichkeitsprüfung geht immer über mehrere Runden. Du hast bestanden, wenn du mehr Siege erzielen kannst als deine Aufgabe, verloren jedoch, wenn die Aufgabe öfters siegt.

Dabei musst du nicht unbedingt alle Runden auswürfeln. Wenn eine Partei so viele Siege errungen hat, dass die noch ausstehenden Würfelrunden nicht mehr ausreichen, um der andern Partei ein Aufholen an Anzahl Siegen zu ermöglichen, ist die Geschicklichkeitsprüfung entschieden.

Gewonnen hat, wer bei ...

3 Runden	2 Siege	
5 Runden	3 Siege	
7 Runden	4 Siege	errungen hat.

Das funktioniert also gleich wie im Hockey-Play-Off. Da wird auch «Best of seven» gespielt, aber eine Mannschaft kann schon nach dem 4. Spiel Sieger sein, wenn sie alle Spiele gewonnen hat.

Glück oder Pech?

Nicht immer kannst du nur mit deinen Fähigkeiten gewinnen, oftmals benötigst du, wie auch im richtigen Leben, eine Portion Glück. Wird im Text verlangt, dass du dein Glück testen sollst, gehst du folgendermassen vor:

Wähle die Nummer eines beliebigen Abschnittes aus diesem Buch, eine Zahl für die Anzahl Zeilen (Linien) und eine Zahl für die Anzahl Wörter auf

dieser Zeile. z.B. 43 / 5 / 3. Nun suchst du im Buch die gewählte Stelle auf.

- Zuerst suchst du die gewählte Nummer. Wähle dazu eine Nummer, die in diesem Buch auch wirklich verwendet wird, also nicht zu hoch.
 - Nun zählst du von dieser Nummer an die Anzahl Zeilen ab, die du dir vorgenommen hast. Dabei kann es vorkommen, dass du bereits zur nächsten oder übernächsten Nummer gelangst. Doch das ist egal.
 - Der letzte Schritt ist nun das Abzählen der Wörter. Auch hier kannst du vielleicht auf die nächste Zeile gelangen, was jedoch unbedeutend ist.
 - Jetzt bist du bei einem Wort angelangt. Der Anfangsbuchstabe dieses Wortes gibt dir an, ob du Glück oder Pech hast.
- + Glück hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des gewählten Wortes ein Konsonant ist.
(b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)
- Pech hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des Wortes ein Vokal (a,e,i,o,u) oder ein Umlaut (ä,ö,ü) ist.

Gegenstände

Im Verlauf des Abenteuers wirst du auch immer wieder auf Gegenstände treffen, welche du mitnehmen kannst. Notiere dir diese Souvenirs auf deinem Abenteuer-Protokoll. Einige dieser Gegenstände wirst du zur Lösung des Falles benötigen. Fehlen sie auf deiner Liste, kannst du die entsprechende Nummer in der Geschichte nicht auswählen.

Wähle die Gegenstände jedoch mit Bedacht aus, denn du darfst höchstens sieben Gegenstände auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert haben. Triffst du auf einen neuen Gegenstand, hast jedoch keinen Platz mehr auf deiner Liste, kannst du einen

Gegenstand zurücklassen und so neuen Platz schaffen.

Du startest bereits mit drei Gegenständen in dein Abenteuer. Notiere dir also vor dem Spielstart auf dein Abenteuer-Protokoll: Smartphone, genügend Bargeld, Schweizer Armee-Taschenmesser.

Geheime Botschaften Du wirst im Verlauf der Geschichte viele Informationen sammeln, welche dir bei der Lösung dieses Rätsels helfen können. Du kannst frei wählen, ob du dir dieses geheime Wissen merken willst, oder ob du dir auf deinem Abenteuer-Protokoll einige Notizen anlegst.

Sehr schnell geht etwas vergessen und man landet genau in den Armen des schlimmsten Schlägers, obwohl man ja genau vor ihm gewarnt wurde!

Vorzeitiges Ende des Abenteuers Triffst du in der Geschichte auf den Satz «Dein Abenteuer ist zu Ende!», ist das gleichzeitig eine Aufforderung, dieses Abenteuer nochmals zu wagen. Denn merke dir: Es gibt viele Möglichkeiten, vorzeitig aus dem Abenteuer zu fallen, jedoch nur eine, das grosse Rätsel zu lösen und das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Du kannst frei wählen, wie weit zurück in der Geschichte du deinen Neustart legen willst. Häufig ist es nicht nötig, nochmals ganz von vorne zu beginnen.

Lesedisziplin

Jeder geübte Leser eines Abenteuer-Spielbuches kennt die schlechte Angewohnheit, sich für einen Weg zu entscheiden, dann aber zuerst die anderen Möglichkeiten zu verfolgen. Schliesslich möchte man ja wissen, was geworden wäre, wenn

Ich rate dir, dies nicht zu tun und ein verlorenes Duell auch als solches zu akzeptieren. Es geht viel

Spannung verloren, wenn du nach einem verlorenen Duell dennoch als Sieger weiter liest. Du kannst das Abenteuer ja wieder und wieder beginnen.

Spielende

Wenn du alle Rätsel gelöst, alle Gegner besiegt und alle 10'000 Gefahren glücklich überstanden hast, kannst du dich als grosse Siegerin, als grosser Sieger feiern lassen. Du hast das verdient! Es braucht nämlich einiges an Überwindung und Durchhaltevermögen, immer wieder in einer Sackgasse zu landen, ein falsches Ende zu erwischen oder von hinterlistigen Feinden zur Strecke gebracht zu werden – und dennoch immer wieder an der Lösung dieses Rätsels zu arbeiten.

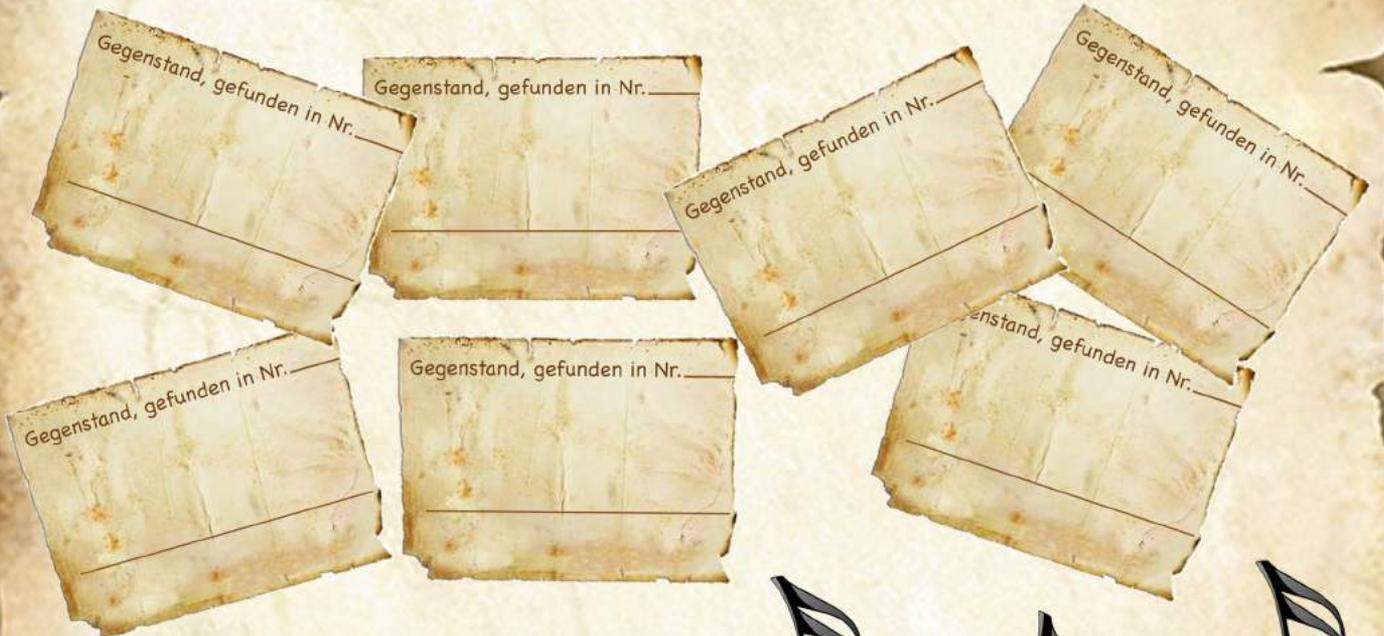
Viel Spass und noch viel mehr Glück auf deiner Reise durch das Land der 10'000 Gefahren.

10'000 Gefahren

Abenteuer-Protokoll

von

Kampf	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt
Intelligenz	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt
Charme	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt



**vorzeitige
Enden**
Male für jedes Ende
eine Note aus.



Ein Krimiabenteuer nicht nur für musikalische Kids.

- 1 «Wien! Die Stadt an der schönen blauen Donau. Hier willst du also dein Abenteuer zu Ende führen und den Ganoven und Gaunern der internationalen Musik-Mafia das Handwerk legen. Hier willst du dir aber auch die schönsten Plätze der Stadt ansehen, im reichen Musikangebot dieser Kulturstadt schwelgen und, und das ganz bestimmt, eines der berühmten Wienerschnitzel genießen.

Doch bevor du dich diesen Vergnügungen zuwenden kannst, hast du eine ganz wichtige Frage zu klären: Woher kommst du gerade jetzt?

- Du kommst vom Buch «10'000 Gefahren im Trofana Tyrol», Band 1 der Trilogie «Singen ums Leben». ⇒ 12
- Du kommst vom Buch «10'000 Gefahren bei den Appenzellern», Band 2a der Trilogie «Singen ums Leben». ⇒ 16
- Du kommst vom Buch «10'000 Gefahren im Wellness-Hotel», Band 2b der Trilogie «Singen ums Leben». ⇒ 9



- 2 Wie ein Sprinter hältst du dich hinter der Türe bereit und läufst auch wie einer los, als sich endlich die Hecktüre des Busses öffnet.

Zu deinem grossen Entsetzen steht jedoch nicht der Fahrer des Toyotas vor dir, sondern vier ausgewachsene, muskelbepackte Bodyguards in enganliegenden schwarzen Anzügen. Du schaffst es zwar, zwischen den Beinen des einen Mannes hindurch zu schlüpfen, doch der zweite erwischt dich am Hosensboden und zieht dich unsanft in die Höhe. ➡ 17

- 3 Schon kurze Zeit nachdem du die Haltestelle der Linie 1 gefunden hast, rattert ein überraschend modernes, rot glänzendes Niederflur-Tram um die Ecke und öffnet genau vor dir seine Türen. Du setzt dich auf einen mit schwarzem Kunstleder gepolsterten Sitz und zeigst dich über das komfortable Gefährt so begeistert, dass der Herr dir gegenüber gleich ein interessiertes Gespräch startet. ➡ 23

- 4 «Da hast du eine ganz exquisite Wahl getroffen!», nickt dir dein Gesprächspartner anerkennend zu. «Schubert ist ein Sohn unserer Stadt. Er hat sein ganzes Leben hier verbracht, welches geprägt war von unglücklichen Frauengeschichten, Geldsorgen und Krankheiten. Viel zu früh, schon mit 31 Jahren, starb er unentdeckt und ohne ein grosser Musiker gewesen zu sein. Zum Glück kommt ihm heute diese Ehre zu und du wirst im Burgtheater, am Opernring gegenüber dem Rathaus gelegen, voll auf deinen Genuss kommen. Viel Spass!» ➡ 40

5 Voller Tatendrang packst du deine Sightseeing-Tour an und begibst dich ins Stadtzentrum von Wien. Wie willst du dorthin gelangen?

- Du nimmst den Bus. ⇒ 26
- Du fährst mit der U-Bahn. ⇒ 8
- Entscheidest du dich fürs Tram? ⇒ 3
- «In Wien fährt man mit dem Fiaker!», sagst du dir und steigst in eine Pferdekutsche. ⇒ 21
- Mit einem Schnipsen rufst du ein Taxi. ⇒ 15
- Du machst dich zu Fuss auf den Weg. ⇒ 34

6 «Wundervoll! Du fährst nach Grinzing?» Dein Gesprächspartner ist ganz begeistert. «Grinzing ist ein kleiner Vorort nördlich von Wien, wo beim Heurigen in einfachen Gasthäusern oder Buschenschanken der junge Wein des Vorjahres serviert wird. Dazu werden freche, fröhliche, zum Teil auch bissige Lieder und Spottverse vorgetragen, von Violine und Akkordeon begleitet. Du wirst dort mit Sicherheit deinen Spass haben!»

Du machst dich auf nach Grinzing zum Heurigen.

⇒ 40



7 Du ahnst, dass sich deine Flucht nicht so einfach in die Tat umsetzen lässt. Dazu brauchst du wohl dein ganzes Geschick und eine riesige Portion Glück. Die Geschicklichkeitsprüfung geht über 5 Runden, anschliessend testest du auch dein Glück.

- Du bist geschickt und auch ein Glückspilz. ⇒ 11
- Leider fehlt dir entweder das Geschick oder du hast zu wenig Glück. ⇒ 19
- Oh nein, dir fehlt das Glück und dann verlierst du auch noch die Geschicklichkeitsprüfung. ⇒ 2

8 Du steigst eine endlos lange Treppe hinunter und verschwindest unter dem Bahnhofplatz von Wien. Hier weisen dich Wegweiser immer tiefer in die Erde hinein, bis du endlich auf einem Perron stehst und mit vielen anderen Menschen auf die nächste U-Bahn wartest.

Kaum hast du den Wagen betreten, schliessen sich die Schiebetüren hinter dir und der Zug rast mit unglaublicher Beschleunigung in die tiefschwarze Tunnelröhre. Der Schub des Zuges schmeisst dich auf eine Bank, wo du unsanft an die Seite eines älteren Herrn stösst. Doch dieser scheint sich solche Rempeleien gewohnt zu sein, denn er beginnt ein freundliches Gespräch mit dir. ⇒ 23

9 Gemütlich räkelst du dich ein letztes Mal auf deinem Polstersitz der 1. Klasse im Intercity Innsbruck – Wien. Die immer dichter werdenden Geleise und Weichen vor deinem Fenster zeigen dir an, dass du gerade in den Bahnhof Wien einfährst. ⇒ 16

10 Unablässig quasselt dir der Herr in seinem etwas schmuddelig wirkenden Anzug aus Manchester-Stoff die Ohren voll und versucht dir das Wesen des Wieners näher zu bringen. Kaffeehaus, Musik, Kultur, Wiener-Schmäh und viele andere Wörter hörst und vergisst du gleich wieder.

Plötzlich erstarrst du und lässt einen leisen Fluch vernehmen: «Das ist doch nicht zu glauben!» Gerade als der Bus kurz vor einer Haltestelle stark abbremst, siehst du durch die Scheiben des Busses auf der Strasse vor einem modernen Bürogebäude einen alten Toyota-Bus parken. Das riesige Logo «DSDS Wien Special» prangt überall am Gebäude, auf vielen Fahnen und sogar als grosse Leuchtschrift auf dem Dach des Sendestudios.

Wie du noch fasziniert über diesen Zufall aus dem Fenster starrst, hat dich der Fahrer des Toyota-Busses ebenfalls entdeckt. «Ich muss hier raus!», schreist du gellend durch den vollbesetzten Bus und versuchst dich zur Türe vorzukämpfen.

Diese Aufgabe benötigt dein ganzes Geschick. Die nun folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 7 Runden.

- Du bist geschickt genug. ⇒ 2
- Leider verhältst du dich wie ein Trottel und verlierst prompt diese Aufgabe. ⇒ 18

- 11 Wie ein Sprinter hältst du dich hinter der Türe bereit und läufst auch wie einer los, als der Fahrer endlich die Hecktüre des Busses öffnet. Mit einem wüsten Fluch versucht der überraschte Fahrer dich noch zu erwischen, doch flink wie ein Wiesel entwischst du und tauchst in der Menschenmenge unter. Geschützt von den Massen schleichst du dich vom wild fluchenden Fahrer weg und kannst schon bald deine Freiheit genießen. ➔ 5
- 12 Nach einer unendlich langen und noch viel ungemütlicheren Fahrt erreichen du und deine Freunde vom Geheimbund der Schwarzen Nachtigall endlich Wien, die Hauptstadt Österreichs und frühere Kaiserstadt der Habsburg-Monarchie. Wien! Die Stadt der Musik, die Stadt deiner Träume! Hier willst du also deine Musik-Karriere starten. Hier wirst du deine Gesangsausbildung erhalten. Irgendwie fühlst du dich bei diesen Gedanken leicht verunsichert. ➔ 22



13 Enttäuscht bleibst du vor dem grossen Sendege-
bäude stehen. Überall prangt zwar das Logo der
Show «DSDS Wien Special», doch es ist keine Men-
schenseele auszumachen. Da entdeckst du neben
dem Haupteingang ein Plakat, welches die General-
probe und danach am Abend die Live-Sendung für
den morgigen Tag ankündigt.

Gerade als du beschliesst, in ein Hotel zu fahren und
morgen zuerst eine Sightseeing-Tour durch Wien und
erst danach wieder hierher zurückzukommen, biegt
ein elegant gekleideter junger Mann mit Bart um die
Ecke.

- Trotz seiner beiden rot leuchtenden und mit einem
weisslich gelben Eiterpfropf gefüllten Pickel links und
rechts auf der Stirn sprichst du ihn an. «Bitteschön!
Kann ich nicht schon heute ins Gebäude kommen
und mir die Proben für die morgige Show ansehen?
⇒ 20
- «Oh, oh!», raunst du dir zu und machst dich hinter
einer grossen Säule unsichtbar. ⇒ 36

14 «Tolle Wahl, bravo! Die Wiener Sängerknaben sind ei-
nes der weltweit berühmtesten Aushängeschilder für
Wiens Kunst und Kultur.» Dann mustert dich dein Ge-
sprächspartner genau und meint dann: «Du wärst
doch auch was für diesen Chor. Oder bist du ein
Mädchen?» Erfreut oder beleidigt, je nach deinem
Geschlecht, machst du dich auf zum Gläsernen Saal
im Wiener Musikverein, der Konzerthalle der Wiener
Sängerknaben. ⇒ 40

15 Du brauchst gar nicht lange zu warten, bis ein grosser, weisser Mercedes neben dir hält und ein Herr mit osteuropäischem Akzent dich zum Einsteigen bittet. Auf der Fahrt erzählt dir der Fahrer allerlei von seinen eigenen Kindern und unterstreicht immer wieder, wie toll er das findet, dass du alleine als Kind in eine so grosse Stadt fährst.

Du benützt die Redseligkeit des Taxifahrers und knüpfst ein Gespräch auch über deine privaten Angelegenheiten an. ⇨ 15

16 Im Bahnhof Wien angekommen, verlässt du den Zug und schreitest voller Tatendrang über den langen Perron in die riesige Bahnhofshalle hinein. Dir schwirren wilde Gedanken durch den Kopf. Was ist mit deinen Freunden vom Geheimbund der Schwarzen Nachtigall? Sind die Alphas 2 bis 4 in Sicherheit?

«Weshalb sind die nicht einfach abgehauen?», stöhnst du fassungslos. «Jetzt gibt's nichts Anderes für mich zu tun, als meine Alpha's zu befreien und dieser Mafia das Handwerk zu legen.»

- Du magst keine Minute mehr zuwarten und machst dich direkt auf zum Sendestudio von «DSDS Wien Special.» ⇨ 47
- «Die Rettung kann warten!», beruhigst du deine Nerven. «Mit ihrem klapprigen Toyotabus werden die kaum vor mir hier angekommen sein. Ein Tag Sightseeing liegt sicherlich noch drin.» ⇨ 5

17 Als du wie ein Karnickel hilflos vor den Männern in der Luft baumelst und wie ein Stück Vieh geprüft wirst, wird dir ganz anders. Deine miese Stimmung verschlechtert sich noch, als du miterleben musst, wie Alpha 2 bis Alpha 4 von den Herren freundlich begrüsst werden: «Willkommen bei DSDS Wien Special! Ihr seid gekommen, um Superstars zu werden. Wir sind gekommen, um genau das aus euch zu machen!», flötet der kräftigste und grösste der Kerle in einer lächerlich hohen und dünnen Fichtelstimme.

Nun werden die Alphas einer nach dem andern aus dem Toyota-Bus gehoben und wie Stars über einen roten Teppich ins Sendestudio geführt. Du bleibst alleine zurück.

«Solche Wildkatzen sind uns viel zu gefährlich», braust der Mann, der dich noch immer am Hosenboden haltend in der Luft baumeln lässt, den Fahrer an. «Das hättest du schon lange checken sollen und dieses Miststück entsorgen können. Das holst du jetzt schleunigst nach!», faucht er wütend und schleudert dich dann wie eine lästig gewordene Abfalltüte auf den Boden. ⇒ 25

18 «Nicht traurig sein!», tröstet dich der Herr im Manchester-Anzug, als sich die Türen des Busses wieder schliessen, ohne dass du dich nur in die Nähe des Einganges durchkämpfen konntest. «Oftmals ist es besser, wenn uns unser dringendster Wunsch misslingt. Wer weiss, was dir da vor dem Bus alles hätte zustossen können.» ⇒ 23

19 Endlos lange zieht sich die Zeit dahin und du magst gar nicht mehr warten, bis sich endlich die Türen des Busses öffnen und du in die Freiheit entweichen kannst. ⇒ 2

20 «Du willst hier rein? Na dann, bitteschön! Herzlich willkommen», begrüsst dich der Mann überaus freundlich und schliesst für dich die grosse Haupteingangstüre auf. «Unser Ehrengast! Bitte eintreten!», lacht er dir noch lustig zu und schliesst hinter dir die Türe zu.

Kaum seid ihr jedoch von der Strasse aus nicht mehr zu sehen, ändert sich sein Gesichtsausdruck abrupt und die Stimmung sackt in den Keller. «Du fiese, kleine Ratte!», zischt er und wirft dich mit einem satten Hechtsprung zu Boden. «Hab ich dich endlich erwischt, du hinterhältiger, trickreicher und beinahe nicht zu schnappender Baby-Spion. Um ein Haar wäre es dir gelungen, unser ganzes Betrugs-System im internationalen Musikmarkt auffliegen zu lassen. Aber daraus wird jetzt nichts!»

Nein, aus deiner Verbrecherjagd wird nun tatsächlich nichts. Die beiden ekligen Pickel auf der Stirn des Bärtigen hätten dich warnen sollen. Oder hast du von Sissy im Spielparadies des Trofana Tyrol keine Warnung und kein Bild dieses Mannes auf dein Handy erhalten? Schade!

Nun musst du mit Grauen miterleben, wie du wieder einmal in den klapprigen Toyota-Bus gesteckt wirst, über die nahe Grenze Österreichs gefahren und nach Osteuropa verschachert wirst. Einige Wochen später landest du bei einem alten Ehepaar in Sibirien, das sich sehnlichst nochmals ein Kind gewünscht hat. Dass die beiden dieses Kind bei der Russen-Mafia nicht zum Knuddeln und Liebhaben erstanden haben, sondern als billige Putzhilfe, Stallknecht, Feldarbeiter, Haushalthilfe und Altenpflegerin wirst du in den nächsten Monaten und Jahren jeden Tag aufs Bitterste erleben müssen.

Damit endet hier dein Abenteuer irgendwo auf einem abgelegenen und einsamen Bauernhof verloren in den Tiefen der sibirischen Taiga.



21 Der kurlige Kutscher im Frack und mit kugeligem Hut ist total begeistert, einen so jungen Fahrgast durch Wien führen zu dürfen. Er sitzt sichtlich stolz auf seinem Kutschbock und lotst die beiden edlen Schimmel mit ruhiger Hand durch den hektischen Stadtverkehr. Dabei dreht er sich immer wieder zu dir um, zeigt dir Sehenswürdigkeiten, erklärt dir die Aussicht auf besonders prachtvolle Häuser oder erzählt Anekdoten aus Wiens Vergangenheit, als Wien noch die Hauptstadt der Welt war, wie er nicht ohne Stolz verkündet. So kommst du immer besser mit dem Herrn ins Gespräch. ⇒ 23

22 Stimmt das wirklich? Oder ist es eher so, dass du beinahe entführt wurdest und das Casting mit der in Aussicht gestellten Teilnahme an der Show «DSDS Wien Special» nur ein verlockender Trick der Musik-Mafia war? Ja, dann wären du und deine Freunde vom Geheimbund der Schwarzen Nachtigall noch immer in grösster Gefahr.

Als Gefangener der Musik-Mafia wirst du jedoch kaum etwas von den wunderbaren Orten, welche Wien für Touristen bereithält, zu sehen bekommen. Da du jedoch schon einmal hier bist, möchtest du dir eine kleine Sightseeing-Tour gönnen. Dich kann deshalb nichts mehr im Toyota-Bus halten.

«Liebe Spatzer!», flüsterst du deinen Freunden Alpha 2 bis Alpha 4 hastig zu. «Ich mach mal ne Fliege und schau mir die Stadt an. Morgen Abend komme ich wieder zu euch zurück und dann können wir beraten, wie es weiter gehen soll mit uns. Haltet so lange mal die Ohren steif!», hauchst du ihnen in verschwörerischem Ton Mut zu. ⇒ 7

23 Schnell erfährt dein Gesprächspartner in kurzen Sätzen deine Mission. Doch er hat dafür nur ein lächerliches Hüsteln übrig. Er glaubt dir offenbar kein Wort. Dennoch fragst du ihn furchtlos und beherzt: «Wo findet denn in Wien die nächste Musikveranstaltung statt?»

Auch über diese Frage lächelt der Herr nur grosszügig: «Jeden Tag und überall! Wien ist die Stadt der Musik, hier liegt Musik förmlich in der Luft», schwärmt der Herr und will dann von dir wissen, welche Art von Musik du gerne geniessen möchtest.

- Johann Strauss Walzer-Konzert in der Österreichischen Nationalbibliothek in der Wiener Hofburg? ⇒ 44
- Musical «Tanz der Vampire» in der Volksoper? ⇒ 57
- Schubert Lieder-Abend im Burgtheater? ⇒ 4
- Galakonzert der Wiener Sängerknaben im Gläsernen Saal des Musikvereins? ⇒ 14
- Die Wiener Symphoniker spielen Mozart in der Augustinerkirche. ⇒ 38
- Die Wiener Philharmoniker proben fürs Neujahrskonzert im Goldenen Saal des Musikvereins. ⇒ 51
- Wienerlieder beim Heurigen in Grinzing? ⇒ 6
- «Leider ist da nichts Passendes für deine Ohren und deinen Geschmack mit dabei.» ⇒ 45

24 Der nun folgende Intelligenzkampf hat die Stärke 20. Du kannst zu deinen Punkten 5 zusätzliche Punkte dazuzählen.

- Du gewinnst den Kampf. ⇒ 30
- Du gehst in diesem Duell unter. ⇒ 35

25 Ohnmächtig vor Wut hörst du die Türen des Toyota-busses hinter dir ins Schloss knallen, den Motor starten und danach immer wieder die Reifen quietschen. Offenbar ist der Fahrer ausser sich vor Wut und rast wie ein Wilder durch die Innenstadt von Wien.

Als sich die Häuserzeilen lichten und immer mehr Bäume und Wiesen zwischen den Gebäuden Platz finden, ändert sich auch der Fahrstil des Mannes zum Guten. Beinahe schon gemütlich wirkt eure Reise durch die riesige Donauebene vor den Toren Wiens.

⇒ 32

26 Du wartest an einer Busstation auf den Bus und glaubst schon nicht mehr, dass hier jemals ein Gefährt anhalten wird. Als du dann doch noch Platz in einem dieser rot-weiss-roten Fahrzeuge findest, ist jeder Sitzplatz besetzt. Zu allem Überfluss trampft dir ein dicker Herr ungeschickt auf den Fuss.

«Macht nichts, das kann jedem einmal passieren», zeigst du dich versöhnlich. Der Herr ist so erleichtert über deine Reaktion, dass er gleich ein nettes Gespräch mit dir aufnimmt.

⇒ 10

30 Du zeigst dich völlig überrascht. «Was? Das Konzert soll ausverkauft sein? Weshalb verschenkt dann draussen auf dem Vorplatz ein Schwarzhändler gratis VIP-Tickets für die Ehrenloge?» Dein Trick gelingt. Alle Leute hinter dir stürmen zum Ausgang. Ein Typ vor dir, der soeben eines der letzten Tickets gekauft hat, bietet es dir nun zum Kauf an. Du schlägst natürlich sofort zu, kaufst dir das Billett für 10 Euro und stürmst in den Saal. ⇒ 55

31 Du tippst der Dame in der Reihe vor dir auf die Schulter und raunst ihr zu: «Sie wissen aber schon, dass dieses Konzert der absolute Weghörer ist? Sie haben die vernichtende Kritik in der Zeitung bestimmt gelesen.» «Ah, und weshalb willst dann gerade **du** ins Konzert?», gibt die Lady schlagfertig zur Antwort.

«Wissen Sie, ich schreibe eine Schularbeit über die Tiefen der europäischen Musik- und Konzertkultur. Zudem habe ich Ohrstöpsel dabei und hör nur hin und wieder dem Konzert zu.» «Danke für den Hinweis», lächelt dir die Dame überraschend zu und steckt dir ihr Ticket in die Hände. «Nimm das Billette als Studienbeitrag. Viel Spass beim Nichtzuhören!», wünscht sie dir und weg ist sie. Zufrieden über deinen Trick betrittst du den Saal. ⇒ 55

32 «Immer muss ich die Drecksarbeit machen, immer ich!», flucht der Fahrer leise vor sich hin. «Entsorgen, entsorgen, entsorgen! Das ist das einzige, was diese Kerle über Kinder zu sagen haben.»

Plötzlich dreht sich der Fahrer zu dir um und funkelt dich mit seinen glitzernden Diamantaugen an: «Aber mit mir nicht! Mit mir machen sie das nicht mehr. Ich hab's so gründlich satt! Ich hau einfach ab. Und du», lächelt er dir gewinnend zu, «du kommst einfach mit. Ich brauch jemanden, der mir zuhört, lange zuhört sogar!»

So kommt es, dass du auf dem Beifahrersitz des klapprigen Toyota-Busses tagelang durch Österreich, Ungarn, Tschechien, Slowakei, Slowenien, Kroatien und Bosnien-Herzegowina sowie durch Teile von Rumänien, Serbien, Montenegro, Polen, Ukraine und Italien schepperst. Dabei erfährst du, dass diese Länder noch bis vor 100 Jahren alle zum Kaiserreich Österreich-Ungarn gehörten und von Wien aus regiert wurden.

Du erfährst aber auch, dass deine Freunde Alpha 2 bis Alpha 4 nie auf einer Bühne stehen werden, sondern als Playback-Sänger unten in einem Keller nur in Mikrofone singen würden. Danach würden sie ebenfalls, wie viele andere Kinder vor ihnen auch, für immer verschwinden.

Als du das hörst, ärgert dich dein Versagen nur noch mehr. Schlimmer noch als für dich scheint dir ein schlimmes Ende dieses Abenteuer zu sein, wenn es andere, unschuldige Kinder trifft. Denn das weißt du! Du hättest es verhindern können, sogar müssen! Aber nein, du hast es wieder einmal total vermässelt! Aber, aber!

33 Endlich stehst du am Schalter und zückst deine EC-Karte. Da lächelt dir der junge Mann am Schalter entgegen: «Glück gehabt! Das ist die letzte Karte fürs heutige Konzert.» Hinter dir ertönt ein unmutiges Buchen und Murren, als der Ticketverkäufer die Tafel «Vorstellung ausverkauft!» an die Scheibe des Schalters hängt.

Du jedoch stürmst mit dem Ticket in der Hand in den Saal. ⇒ 55

34 «Wer zu Fuss geht, hat mehr vom Reisen», sprichst du dir selber Mut zu, als du immer wieder in der Menschenmenge stecken bleibst, gerempelt, gestossen, geboxt, geknufft, geprellt, gerammt oder gar einfach zur Seite geschubst wirst.

Als du dich endgültig vor der rüpelhaften Menge in Sicherheit bringst und dich in einen Hauseingang flüchtest, stösst du dort auf einen alten Herrn, der dich gut zu verstehen scheint. «Um diese Zeit haben alle Hunger und rennen wie die wilden Tiere durch die Stadt, um einen der raren freien Tische in einem Restaurant zu ergattern. Wenn du Zeit hast, wartest du besser. In einer halben Stunde kannst du dann gemütlich über die Gehsteige schlendern und das Wiener Leben geniessen.»

Du hast zwar keine Zeit, aber der Herr scheint Wien sehr genau zu kennen und wird dir sicherlich raten können, wohin du dich wenden sollst. ⇒ 23

35 «He Strampelhösler!», lachen dich die umstehenden Leute aus. «Du kommst wohl vom Land, was? Glaubst du, auf so einen plumpen, alten Trick fällt hier noch jemand rein?»

Blamiert bis auf die Knochen und unter dem Gelächter und Gejohle von Hunderten von Menschen ziehst du von diesem Platz der Schande. Reumütig suchst du dein Hotel auf und beschliesst, hier deine beleidigte Seele zu pflegen und dich gut zu erholen. Nach all deinen Anstrengungen scheint dir ein Tag Ruhe genau das richtige Konzept zu sein, um übermorgen wieder mit vollen Kräften auf Verbrecherjagd gehen zu können. ⇒ 60

36 «Dieses Pickelgesicht kenne ich», hauchst du mit zitteriger Stimme. «Den habe ich im Trofana Tyrol gesehen, aber auch in der Finnensaune des Jerzner Hofes. Das ist einer der miesesten Schurken aus der Musik-Mafia!»

Zum Glück für dich hat der bärtige Teufel mit seinen beiden Pickelhörnern auf der Stirn dich noch nicht entdeckt. Doch du brauchst alles Glück dieser Welt, dass es auch noch längere Zeit so bleibt.

- Du hast dieses Glück. ⇒ 50
- Oh, Pech gehabt! ⇒ 42

37 Mit einem überraschenden Griff lässt du deine Hand nach vorne schnellen, krallst dir das Ticket einer jungen Frau, welche noch umständlich ihr kleines Handtäschchen zu schliessen versucht, reisst ihr das Eintrittsbillet aus der Hand und stürmst in den Saal. ⇨ 54

38 «Mozart! Unser Genie!», jubelt dein Gesprächspartner und schüttelt dich begeistert an den Schultern. «Du wirst wie ich begeistert sein von den lieblichen Melodien, den feinen Klängen, den überraschenden Rhythmen, den süssen Harmonien!»

Dann schaut er dich musternd an und erklärt, für dich tönt es wie ein leichter Vorwurf: «Mozart hat schon wunderbare Musik komponiert, als er noch viel jünger war als du jetzt. Er hat diese Musik jeden Tag in seinem Kopf gehört und brauchte keine Ohrstöpsel dazu. Sein Hirn spielte die Musik von alleine. Er brauchte sie nur noch aufzuschreiben.»

Du lässt den alten Herrn noch weiter von Mozart schwärmen und begibst dich zur Augustinerkirche, welche in einem Seitenflügel der Wiener Hofburg untergebracht ist. ⇨ 40



- 39 «Mit Carmen im Nebel ist eine fantastische Sendung mit vielen bekannten Stimmen und Gesichtern aus der Welt des Schlagers und des Musicals. Lass dich von Carmen benebeln!», lacht der Herr über seinen Spruch lauthals und benebelt dein Gesicht gleich selber mit seiner feuchten Aussprache. ⇨ 64
- 40 Als du bei deinem Konzertlokal ankommst, erblickst du eine lange Schlange vor der Abendkasse. Geduldig stellst du dich in die Reihe, die nur schleppend kleiner wird. Dir wird klar, dass es jetzt um Glück oder Pech geht, ob du noch eines der letzten Tickets erobern kannst.
- Du hast Pech. ⇨ 47
 - Du hast Glück. ⇨ 33
- 41 Das nun folgende Humorduell hat die Stärke 21. Du kannst zu deinen Punkten noch 7 zusätzliche Punkte dazuzählen.
- Du gewinnst den Kampf. ⇨ 31
 - Deine Witze gelingen dir heute nicht. ⇨ 27

42 Als schon die Hoffnung in dir aufkeimt, der miese Kerl gehe weiter ohne dich gesehen zu haben, dreht er sich nochmals um und entdeckt dich hinter der Säule. Wutschnaubend blickt er dir tief in die Augen: «Nanu? Wen haben wir denn hier?», versucht er gar nicht, seine freudige Überraschung zu verbergen.

«Hat es sich das fröhliche Kind doch noch anders überlegt und will zu uns zurückkehren?», spottet er dich frech aus. ⇒ 20

43 Damit hast du nicht gerechnet. Die ältere Dame verteidigt ihr Ticket mit einer wilden Wut und der Ausbildung einer Karate-Lehrerin. Nur Sekunden nach deinem Angriff liegst du stöhnend, mit blutiger Nase und bis auf die Knochen blamiert auf dem kalten Steinboden. Reumütig suchst du dein Hotel auf und beschliesst, dich hier zu pflegen und zu erholen. Übermorgen, nach einem Tag Erholung, wirst du wieder fit genug sein für die Verbrecherjagd. ⇒ 60

44 «Du hast eine gute Wahl getroffen! Johann Strauss ist der Wiener Walzerkönig. Keiner hat das Musikleben unserer Stadt so geprägt wie er. Weder Beethoven, noch Schubert noch Mozart sind so in die Seele Wiens eingedrungen wie der Komponist und Kapellmeister Schanni, wie wir ihn hier liebevoll nennen», schwärmt dein Gesprächspartner in höchsten Tönen. «Ganz zu Recht hat man ihm zu Ehren im Stadtpark ein Denkmal ganz aus Gold errichtet. Die Hofburg findest du leicht, mitten im Zentrum der Stadt. Folge einfach den grössten Touristengruppen. Alle gehen sie dorthin.» ➡ 40



45 «Gibts denn keine andere Musik, etwas Volkstümliches oder rockigen, popigen Schlager?», lässt du nicht locker. «Doch, doch!», antwortet dir der Herr zufrieden. «Gerade jetzt werden in Wien vier verschiedene Volksmusik- oder Schlagersendungen geprobt und aufgenommen. Welche Sendung willst du besuchen?»

- Mit Carmen im Nebel ⇒ 39
- Das Liederfest der 10'000 Kinder ⇒ 53
- Helene und Florian fischen im Silber-Eis ⇒ 29
- Volksmusikanten im Kuhstall ⇒ 13



46 Diese Nacht logierst du im Hotel Hollmann Beletage, einem der traumhaftesten Hotels in Wien. Du bist tief beeindruckt von der Schönheit dieses Hauses, aber auch von den vielen raffinierten Details in den Zimmern. «Die Badewanne im Wandschrank!», jubelst du hell begeistert. «Wow! Ein eigenes Spielzimmer findet sich hier», lautet dein nächster Kommentar. Und so geht es munter weiter auf der Besichtigungstour mit der netten Dame vom Empfang, die dir alle Räume, welche dir zur Verfügung stehen, zeigt.

Dazu erklärt sie dir die Philosophie des Hollmann Beletage: «Wahre Schönheit kommt von Innen. Nicht die Schönheit unserer Räumlichkeiten und unsere ausgezeichnete Lage unweit des Stephansdoms sind unsere Stärke. Vielmehr sind wir ein Ort der Entschleunigung im Zentrum von Wien. Ein Ferienhotel in der Stadt. Ein wohnliches Zuhause in der fremden Welt.»

Fröhlich lachend fügt sie noch an: «Wir sind völlig frei von Konventionen, Mainstream und Durchschnitt, stattdessen gibt es bei uns Augenzwinkern, Wiener Gastlichkeit und kompromisslose Qualität.»

- Du bist so begeistert von diesem Hotel, dass du beschließt, den ganzen morgigen Tag im Hotel zu verbringen und das Angebot in vollen Zügen zu genießen. «Tut mir leid, liebe Verbrecher», lachst du schon völlig entschleunigt und mit Augenzwinkern, «die Jagd auf euch muss für einmal warten.» ⇒ 60
- Trotz der tollen Möglichkeiten, welche dir das Hollmann Beletage bieten könnte, schlüpfst du schnell ins Bett und schläfst sofort ein. Früh am nächsten Morgen willst du dich auf Sightseeing-Tour begeben, um dann am frühen Nachmittag bereit zu sein für die finale Verbrecherjagd. ⇒ 58

47 «Pech gehabt!», lächelt dir der junge Mann am Schalter mitleidig entgegen. «Das war die letzte Karte fürs heutige Konzert.» Ohne Mitleid hängt er dir und allen anderen Menschen in der Warteschlange hinter dir die Tafel «Vorstellung ausverkauft!» direkt vor die Nase.

Dir wird schnell klar, dass du ohne Kampf nicht mehr in dieses Konzert kommst.

- Du vertraust auf deine Kräfte. ⇒ 28
- Du vertraust auf deine Intelligenz. ⇒ 24
- Du vertraust auf deinen Humor. ⇒ 41



48 Zuckerbäcker finden sich in Wien viele, auch sehr berühmte wie das Hotel Sacher mit seiner weltberühmten Schokoladentorte. Doch du bist ganz verliebt in den K u K Hofzuckerbäcker Demel, der die Wiener seit 1786 mit seinen Nougat-Spezialitäten, den süßen oder bitteren Schokoladen, erlesenen Torten, sauren Drops oder den exquisiten Bonbonnieren begeistert.

Du setzt dich ins Kaffeehaus und bestellst einen Sandgugelhupf. Doch beim Kaffee, den du dir ausnahmsweise genehmigen möchtest, tust du dich schwer. «Was hätten's denn gern für einen?», fragt dich der Herr Ober ausnehmend freundlich. «Möchten's gern eine Melange, einen Franziskaner, einen kleinen oder grossen Braunen, einen Einspänner oder doch lieber einen Verlängerten?» Da du das Bestellen hier noch komplizierter findest als bei Starbucks, bestellst du dir doch lieber eine heisse Schokolade.

Nach dieser kleinen Pause bleibt dir noch genügend Zeit, bevor du dich zu deinen Alphas aufmachen musst. Deshalb begibst du dich in den nahen Stadtpark. ⇒ 56



49 Obwohl du einige harte Schläge einstecken musst, wartest du geduldig auf deine Chance. Und diese kommt schneller als du erwartet hast. Der Security setzt mit viel Schwung zu einem knallharten Schlag an, da bückst du dich im richtigen Moment geschickt unter seine heransausende Faust. Der kräftige Mann schlägt ein Loch in den Himmel und dreht sich vom Schwung mitgerissen dreimal um seine eigene Achse.

Du benützt diesen Moment der Unachtsamkeit und rennst ungestüm in die Halle hinein. Beim Wegrennen hörst du ihn nur hässlich fluchen: «Soll das Kind doch rein! Ist mir eigentlich egal.» ⇒ 80

50 «Das war jetzt aber knapp!», stösst du einen befreiten Seufzer aus, als der Mann mit Pickel und Bart um die nächste Hausecke verschwindet, ohne dich entdeckt zu haben.

Du machst dich auf, um in der Innenstadt Wiens ein Hotel zu suchen und den morgigen Tag abzuwarten. Offenbar hast du noch genügend Zeit für die Rettungsaktion deiner Alpha's. ⇒ 46

51 «Was wäre Wien ohne das Neujahrskonzert der Wiener Philharmoniker?», kommt dein Gesprächspartner gleich ins Schwärmen. «Weltweit sehen über eine Milliarde Menschen das wohl berühmteste Konzert der Welt am TV oder im Internet. Wenn du die Chance hast, einmal im Goldenen Saal dabei zu sein: Renn, lauf, mach dich schleunigst auf die Socken und warte nicht lange. Zehntausende Menschen weltweit bewerben sich Jahr um Jahr erfolglos in einer Verlosung um das Recht, eines der Tickets kaufen zu dürfen, welche mehr als 1000 Euro kosten können. Auf dem Schwarzmarkt bezahlt man gerne einmal bis zu 10'000 Euro für so ein Ticket.» Als der Mann dein erschrecktes Gesicht bemerkt, tröstet er dich: «Zu einer öffentlichen Probe kommst du jedoch schon ab 20 Euro zu einem Eintritt.»

Du packst in deiner Tasche deine EC-Karte noch ein bisschen fester an und machst dich auf den Weg zum Goldenen Saal im Musikverein. ⇒ 40



52 Der folgende Kampf hat die Stärke 15, du erhältst zusätzliche 10 Punkte.

- Du gewinnst diesen wilden Kampf. ⇒ 49
- Leider gehst du als unglücklicher Verlierer aus diesem ungleichen Duell. ⇒ 61

53 «Wenn du Kinderstimmen magst, bist du hier gold-richtig. Die besten Kinderchöre aus Deutschland, Österreich und der Schweiz geben sich in dieser Sendung ein Stelldichein.» ⇒ 64

54 Du lässt das prächtige Ambiente des Saals auf dich wirken und freust dich auf das, was da bald auf dich zukommen wird.

Doch leider kommt nicht das, was du erwartest. Jeder Platz im Saal ist nämlich nummeriert und so ist es den Securitys und Bodyguards der Veranstaltung ein Leichtes, dich aus dem Sitz und dem Saal zu hieven, der Polizei zu übergeben und so deinem Abenteuer ein unrühmliches Ende zu bereiten. Als dich deine Eltern vor einer Strafe wegen Diebstahls bewahren können und mit dir im Flugzeug nach Hause fliegen, ärgerst du dich noch immer über dich: Wie konntest du nur so dumm sein und ein nummeriertes Ticket klauen? Das musste einfach schiefgehen!

55 Du suchst deinen Sitzplatz auf und genießt einen traumhaften Abend in wunderbarem Ambiente bei faszinierender Musik. Dein Glück ist vollkommen, als du dir vorstellst, wie du später einmal selber so auf der Bühne stehen und das Publikum verzaubern wirst. Denn eines ist sicher: Diese Musikganoven werden dich nicht an deiner Musikkarriere hindern.

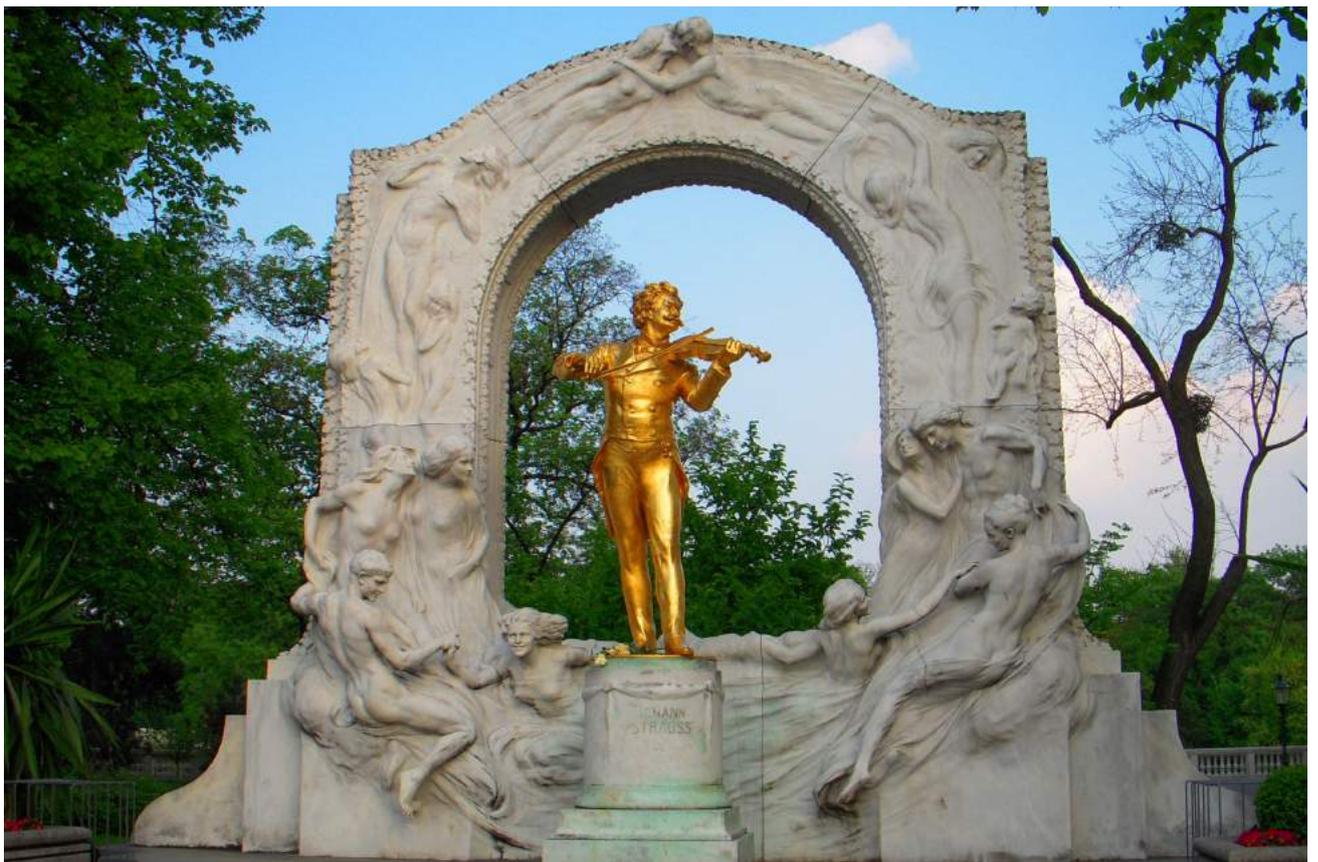


Die Gedanken an diesen atemberaubenden Abend begleiten dich auf dem Weg zu deinem Hotel, dem Hollmann Beletage, das Mitten im Herzen der Altstadt liegt.

56 Im Stadtpark, mitten im lärmigen und stinkigen Verkehr, der sich rund um die verkehrsberuhigte Altstadt zieht, entdeckst du eine grüne Insel der Ruhe. Lauschige Wege, versteckte Parkbänke, blühende Rosenrabatten und überall saftig grüne Rasenflächen, auf denen sich Jung und Alt in die Sonne legt und das Leben genießt, lassen dich deine Verbrecherjagd endgültig vergessen.

So stellst du dich auch geduldig in die Reihe der chinesischen, japanischen und amerikanischen Touristen, welche sich zusammen mit einer goldigen Statue eines Geigers ablichten lassen wollen. «Das da ist Johann Strauss Sohn, der Walzerkönig», belehrt dich eine Südkoreanerin in gebrochenem Deutsch. Übermütig packt sie dich plötzlich um die Hüften, trällert eine fröhliche Melodie und schwingt dich im Walzertakt über den Kiesweg im Park.

Als du dich endlich befreien und losrennen kannst, machst du dich auf zum viel gelobten Hundertwasserhaus. ⇒ 69



57 «Die Volksoper ist das Pendant zur Staatsoper und ist der Ort, wo das normale Volk eine Opernaufführung besucht. Hier geht es lockerer zu als in der grossen Oper. Du kannst in deinen Kleidern dorthin gehen und brauchst dir nicht zuerst Frack oder Abendkleid zu besorgen», erklärt dir dein Gesprächspartner.

«In der Volksoper werden auch viele Operetten, Theaterstücke oder, wie heute, Musicals aufgeführt. Viele Wiener Musicals erobern nach der Erstaufführung in der Volksoper die ganze Welt. Lass dich heute musikalisch verführen.»

⇒ 40



58 Am nächsten Morgen machst du dich nach einem ausgiebigen Frühstück auf zu einer kleinen Sightseeing-Tour durch Wien. Zuerst begibst dich zum Stephansdom, der hier gerade um die Ecke liegt.

Die grösste Kirche Wiens fasziniert dich, besonders das mit grünen, weissen, gelben und schwarzen Ziegeln bedeckte Dach. Mit seinen farbigen Ziegeln kann der Stephansdom mit wunderbaren Mustern auf dem riesigen Dach aufwarten. Die Fassade des Doms ist dagegen sehr restaurierungsbedürftig. Der Zahn der Zeit und die verschmutzte Luft haben hier ein schlimmes Werk vollbracht. Die Steine und Skulpturen der Fassade sind schwarz und angefressen und kaum mehr zu erkennen.

Der Innenraum des Steffels, wie die Wiener ihre Kathedrale liebevoll nennen, vermag dich hingegen völlig zu begeistern. Die gotische, dreischiffige Halle erhebt sich bis auf 28 Meter über den Boden und wird scheinbar nur von Säulen, schlanken Fensterpaaren und Seitenkapellen gebildet. Mauern kannst du beinahe keine erkennen. ➔ 71



59 «He, Sie! Hinter Ihnen watschelt ein Pinguin über den Teppich!», rufst du dem Security zu. Doch der kontert dein Witzchen cool: «Und auf deiner Nase sitzt eine Fliege!» Mit einem überraschenden Schlag putzt er dir die erfundene Fliege heftig aus deinem Gesicht.
⇒ 61

60 Nach zwei wunderbaren Nächten und einem noch traumhafteren Tag, den du mit Lesen, Gamen und Fernsehen im Bett verbracht hast, betrittst du gut gelaunt den Frühstücksraum.
⇒ 66

61 Schnell scheint deine Situation in diesem ungleichen Kampf hoffnungslos zu werden. Doch da erscheint zu deinem Glück die Polizei, dein Freund und Helfer! Ohne weitere Schläge einstecken zu müssen, bringen dich die Polizisten auf dem Posten in Sicherheit.

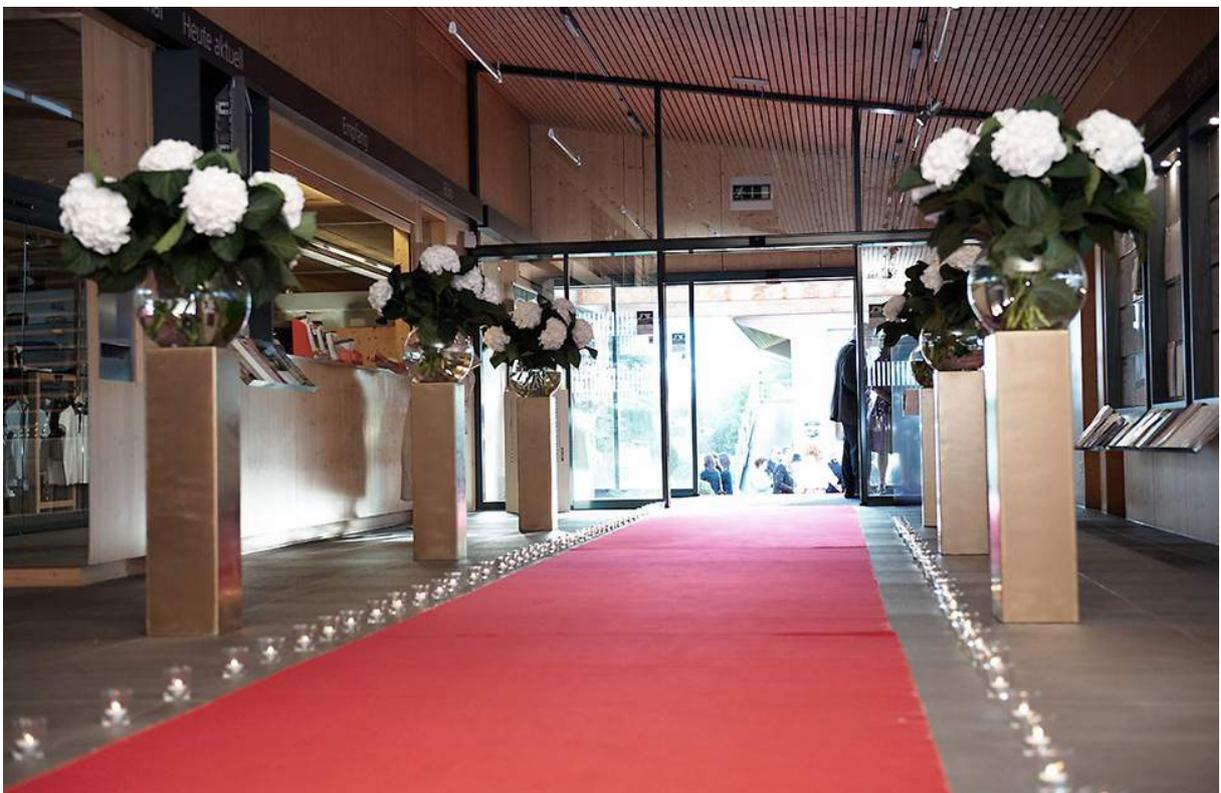
Dort kannst du auch zwei Nächte in einer ziemlich angenehmen Zelle schlafen, bis dich deine Eltern aus der Polizeigewahrsam befreien und mit sich nach Hause nehmen. «Niemand kann verstehen, weshalb du dich in Wien lieber rumprügelst statt zu singen und zu musizieren», schluchzt deine Mutter immer wieder. Unter diesen Voraussetzungen ist natürlich nicht mehr an eine Fortsetzung deines Abenteurers zu denken.

66 Da fällt dir sofort die Schlagzeile einer Tageszeitung auf. **Skandal in Live-Sendung! Drei Kinder aus der Schweiz lassen Musik-Mafia auffliegen.** Darunter entdeckst du das Bild deiner drei Freunde aus dem Geheimbund der Schwarzen Nachtigallen. Sie haben, so beschreibt der Reporter, mutig, mitten in der gestrigen Live-Sendung **DSDS Wien Special – Volksmusikanten im Kuhstall**, eine international tätige Verbrecherbande aufgedeckt, welche mit falschen Stimmen und entführten Kindern Millionen geschneffelt hat. Als Dank für diese Tat und in Anbetracht ihrer fantastischen Gesangsleistungen, welche sie gestern live im TV unter Beweis stellen konnten, offerierte ihnen das Plattenlabel Columbia & Son. spontan einen Plattenvertrag inklusive 3-wöchiger Europatournee plus 3 Extrakonzerten in Las Vegas, New York und Tokio.

«Da hätte ich mit dabei sein können», denkst du enttäuscht. Aber statt Verbrecher zu jagen, hast du dich lieber in Wien vergnügt. Es wäre wohl von Vorteil gewesen, hättest du noch gewusst, in welcher Show die ganze Musik-Mafia versammelt war. Der Kuhjunge, der Cowboy, hat es dir in Appenzell doch persönlich verraten.

Da sich nun niemand mehr um dich interessiert, endet dein Abenteuer ziemlich einsam und enttäuschend in einem der schönsten Hotels in Wien.

- 67 Ohne lange zu fackeln trittst du an den Empfangschalter neben dem Haupteingang, zückst deine EC-Karte und kaufst dir ein Ticket für die Generalprobe. Mit einem gemeinen Lächeln hältst du kurze Zeit später dem Security das Ticket unter die Nase und betrittst das Gebäude. ➡ 80
- 68 «He, Sie! Hinter Ihnen steht ein Pferd auf dem Flur!» Überrascht schaut sich der Security um und sucht offenbar nach einem Pferd. Schliesslich kennt er diesen Schlagertitel so gut, dass er wohl annimmt, der Text würde der Wahrheit entsprechen. Du benützt den Moment seiner Unachtsamkeit und rennst ungestüm in die Halle hinein. Beim Wegrennen hörst du ihn nur hässlich fluchen: «Soll das Kind doch rein! Ist mir eigentlich egal.» ➡ 80



69 Ungläubig stehst du vor dem buntesten, vielfältigsten, ja geradezu verrücktesten Mietshaus der Welt. Aus der Schule kennst du den Künstler Friedensreich Regentag Dunkelbunt Hundertwasser und hast auch schon Bilder seines Hauses in Wien gesehen. Hier erfährst du jedoch, dass dieses Haus als Mietshaus geplant war für Leute, welche sich keine teure Wohnung leisten konnten. Sie sollten auch in einem schönen, bunten, fröhlichen Haus leben können.

Der Erfolg war so riesig, dass du unten neben den Briefkästen nun eine Tafel der Bewohner lesen kannst. «Liebe Touristen. Bitte lasst uns in Ruhe hier leben. Fotografiert und begafft unser Haus, aber bitte nicht uns. Danke! Die Bewohner!»

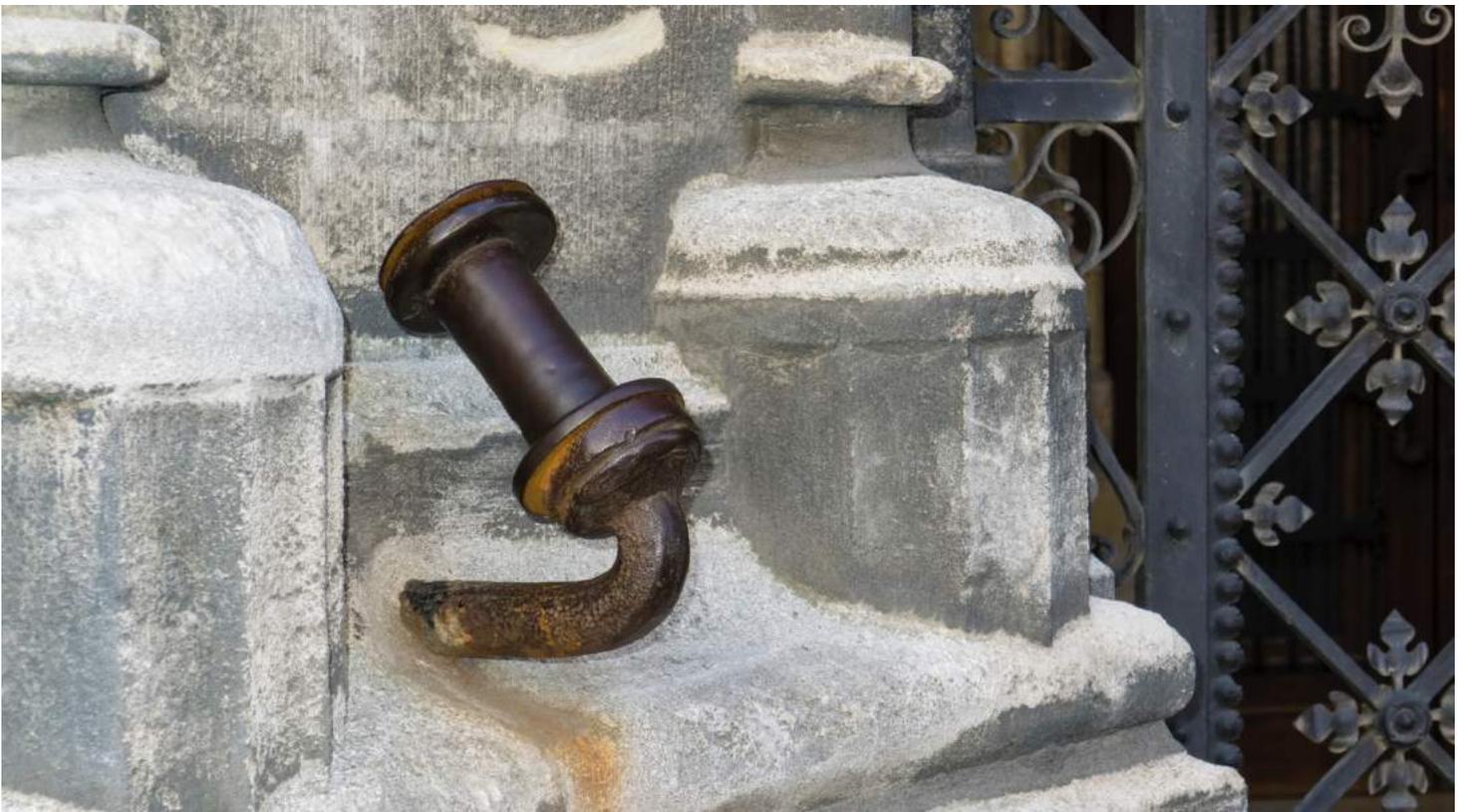
Da du schon wieder einen kleinen Hunger verspürst, fährst du ins Zentrum zurück, wo du dir ein echtes Wiener Schnitzel genehmigen willst. ➔ 75



70 Der nächste Tag beginnt mit wunderschönen Gedanken an die gemeinsamen Stunden gestern Abend im Prater und weniger schönen Gedanken an die auf heute verschobene Rettungsaktion für deine Freunde Alpha 2 bis Alpha 4. Dennoch betrittst du gut gelaunt den Frühstücksraum. ➡ 66



- 71 Dafür erheitert dich ein Detail in einer Seitennische an der westlichen Aussenseite des Doms. Dort entdeckst du einen eisernen Bügel, der laut Gedenktafel ein Eisenring ist. Früher konnten sich in der Stadt Verfolgte hier in Sicherheit bringen. «Beim Eisenring im Leo sein» nannte man dieses Asyl. Noch heute rufen Kinder beim Versteckspiel in Wien oder beim Fangis «im Leo» und sind damit geborgen und in Sicherheit.



Du führst deine Tour weiter und besichtigst die Pestsäule am Graben.

⇒ 63

72 Leider kommst du nicht weit. Vor dem Haupteingang versperrt dir ein kräftiger Security den Zutritt: «Halt, Freundchen! Du kommst da nicht einfach so rein», lässt er dich unfreundlich abblitzen. Doch so schnell lässt du dich nicht abwimmeln. Auf welche deiner Kräfte vertraust du, um doch noch ins Gebäude zu gelangen?

- Du vertraust auf deine Kampfkraft. ⇒ 52
- Deine Stärke ist die Intelligenz. ⇒ 67
- Mit Humor hast du schon manchen Kampf siegreich gestalten können. ⇒ 76

73 «Da schau einer her, der Friedell!», grunzt der Dicke vergnügt. «Hat sich der schon wieder eine neue Jacke gekauft?» Plötzlich wendet er sich sehr ernst und mit verkniffenem Gesicht an die beiden Männer: «Schorschi, begib dich mit dem kleinen Pack da auf unsere besondere Stadtführung», erteilt er seinen Befehl mit schneidender Stimme. ⇒ 100

74 Auf gut Glück folgst du einer der Gruppen quer durch die Stadt. Nach einer Viertelstunde verschwinden sie genau in dem Hotel, in dem auch du abgestiegen bist. Geduldig setzt du dich ins Wohnzimmer und wartest, bis die «feinen Herren» wieder erscheinen und du die Verfolgung fortsetzen kannst.

Doch heute wartest du vergeblich darauf, dass die Männer nochmals aus ihren Zimmern kommen. Erschöpft vom langen Tag gehst auch du ins Bett und schläfst schnell und tief ein. ⇒ 70

75 Wer ein original Wiener Schnitzel, grösser als der Teller, auf dem es liegt, geniessen will, kehrt natürlich bei Figlmüller in der Wollzeile ein. Und genau das machst du nun! Leider hast du dir keinen Platz reserviert, weshalb du in einer langen Schlange vor dem Lokal warten musst, bis dir ein ziemlich energischer Kellner einen Platz in einem klitzekleinen Stübchen im ohnehin nicht besonders grossen Gasträum zuweist.

Zu deinem Glück ist nur das Restaurant klein, das Schnitzel dafür riesengross! Es wird dir zusammen mit einer Portion Erdäpfel-Vogersalat serviert und reicht tatsächlich weit über den Tellerrand hinaus. Und der Teller ist alles andere als klein. Mit Heisshunger vertilgst du den ersten, mit etwas weniger Lust den zweiten und gar nicht mehr den letzten Teil deines Schnitzels.



Mehr als satt hast du nun Lust auf Vergnügen. Da bietet sich in Wien natürlich der Besuch des Praters an.

76 Das nun folgende Witzduell dauert nicht lange, denn der Security erweist sich als Mann, der keinen Spass versteht. Deshalb startet er auch nur mit 8 Punkten ins Duell. Du kannst zusätzlich zu deinen Humorpunkten 8 Punkte dazuzählen.

- Du gewinnst das Duell. ⇒ 68
- Du verlierst das Duell. ⇒ 59

77 Ohne grosse Probleme hast du dich zum Sendezentrum durchgefragt, in welchem heute die Livesendung «DSDS Wien Special» mit dem Themenabend «Volksmusikanten im Kuhstall» stattfinden wird. Jeder hier in Wien kennt DSDS und alle sind sie stolz, dass die Sendung für einmal in ihrer Stadt eingespielt wird.

Am ganzen Gebäude verteilt entdeckst du die grossen Plakate mit dem Logo «DSDS Wien Special» und dem Schriftzug **Volksmusikanten im Kuhstall**. Clever wie du nun einmal bist, stürmst du nicht einfach in die Halle hinein, sondern überlegst scharf, wie du am besten vorgehen möchtest.

- Du suchst den Haupteingang und siehst dir die Probe zur Show an. «Volle Pulle voran!», lautet schliesslich dein Motto. ⇒ 72
- Du suchst den Künstlereingang und versuchst, das Problem sozusagen von hinten aufzurollen. ⇒ 65

78 Als dich die beiden Herren hinter der Bühne in einem Büro abladen und in einen tiefen Ledersessel drücken, zeigst du dich sehr kampfeslustig. «Ich habe Beweise!», schreist du dem Dickwanst in schwarzer Lederjacke zu, der hinter dem riesigen Bürotisch sitzt und dich herablassend mustert. «Na, dann lass doch mal sehen!», spöttelt er.

- Du zeigst ihm das Plüschmurmeltier. ⇒ 81
- Du zeigst ihm den Reserveschlüssel des schwarzen Mercedes. ⇒ 85
- Du zeigst ihm eine kleine Metalldose. ⇒ 93
- Du zeigst ihm das Föteli aus dem Café Fässler in Appenzell. ⇒ 73



79 Der Schock über deine misslungene Flucht weicht schnell der unbeschreiblichen Freude über das Wiedersehen mit dem Geheimbund der Schwarzen Nachtigallen. Laut kreischend fällt ihr euch in die Arme und führt einen Rundtanz auf wie Indianer beim Ausgraben des Kriegsbeils. Und dieses Kriegsbeil wollen nun auch Alpha 2 bis Alpha 4 ausgraben, als sie von dir die ganze Wahrheit über ihre Situation erfahren. «Dann sind wir hier also nur die Lückenbüsser?», ärgert sich Alpha 2 und Alpha 3 macht sich entrüstet Luft: «Sollen die doch selber singen, diese schmutzigen Mafiosi!»

Alpha 4 bringt es auf den Punkt: «Ich mach da nicht mehr mit! Wer steigt auch aus?» Doch du beruhigst die Gemüter wieder und erklärst deinen Freunden, wie hart du jeweils angepackt wurdest und die Gangster euch sicherlich nicht einfach so losziehen lassen. «Aber ich habe genügend Beweise, um sie alle hinter Schloss und Riegel zu bringen!», frohlockst du. «Auf was warten wir also?», drängt nun Alpha 4 vorwärts.

«Wir warten wohl am klügsten auf die beste Gelegenheit», mahnst du zur Ruhe. Doch wann ist sie, die beste Gelegenheit?

- Du schlägst vor, gleich jetzt loszuschlagen. ⇒ 89
- Du rätst deinen Freunden, vorerst das Spiel mitzumachen und dann während der Live-Show zuzuschlagen. ⇒ 95

80 In der Halle findest du einen tollen Sitzplatz mit perfekter Sicht auf die Bühne. Die Szenerie auf dieser Bühne übertrifft alle deine Erwartungen! Du blickst auf den romantischsten Bauernhof, den du dir vorstellen kannst. Alles sieht aus wie aus einem Bilderbuch, nur viel schöner. Das Haus, der Stall, das Tenn und zwei kleine Heuschöber stehen hübsch arrangiert in einer kleinen Gruppe zusammen. Und überall erstrahlen Blumen: Gebunden als Sträuße, gepflanzt in Blumenrabatten, hochgesteckt als Büsche oder kleine Bäumchen oder einfach frei auf den Boden gestreut. «So stellen sich also Musikproduzenten einen Kuhstall vor», denkst du dir, folgst dann aber ganz gebannt der Show, welche sich wie am Schnürchen gezogen und ohne Panne durch die Generalprobe schlängelt.

Endlich werden die internationalen Kinderstars angekündigt. Mit Glitzer im Haar und Glanz in den Augen hüpfen und hopsen diese hochgekünstelten Kids auf der Bühne herum, dass du dich leicht lächelnd ans letzte Osterfest zurückerinnerst. Doch du musst neidlos zugeben: Das Ganze sieht total gut und reichlich professionell aus. ⇒ 86

81 Der Dicke und deine beiden Bewacher brechen in schallendes Gelächter aus. «Jöhh! So süss! Jetzt will der kleine Rotzbengel doch tatsächlich die grosse, böse Musik-Mafia mit einer Plüschmaus aus dem Verkehr ziehen?», wiehert der Chef wie ein alter Hengst durchs Büro. Du bist total beleidigt und erwidert mutig: «Das ist ein Murmeltier, keine Maus.»

Doch der Dicke lässt nicht mit sich diskutieren. Aus eng zusammengekniffenen Augen blitzt er dich wütend und voller Abscheu an und erteilt dann, sehr ernst und mit eklig angewidertem Gesicht seine Befehle: «Schorschi, begib dich mit dem kleinen Pack da auf unsere besondere Stadtführung.» ⇒ 100

82 Schnell erkennst du den Herrn auf dem MMS auch in einer der Gruppen. Geschickt wie ein Profi-Detektiv verfolgst du diese Gruppe ohne von ihnen bemerkt zu werden. Nach wenigen Schritten um zwei Hausecken herum verschwinden die Herren durch eine unscheinbare Metalltüre im Innern des Gebäudes. Beim Nähertreten entdeckst du ein Schild an der Türe hängen, auf dem zu lesen steht: «DSDS Wien Special – Volksmusikanten im Kuhstall – Eintritt für Unbefugte verboten!»

- Du gehorchst dieser Anordnung und bleibst draussen. ⇒ 92
- Du lässt dich von solchen Schildern natürlich nicht abschrecken und schleichst unbemerkt durch die unverschlossene Türe ins Gebäude hinein. ⇒ 90

83 Die Flucht durch das Gewirr von unbekanntem Gängen, steilen Treppen und einer Vielzahl Türen ist gar nicht so einfach und fordert dein ganzes Geschick. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 7 Runden.

- Du bestehst diese Prüfung. ⇒ 87
- Du ziehst in dieser Prüfung den Kürzeren. ⇒ 91

84 Mit dröhnenden Schritten donnert dein Verfolger die Treppe über dir hoch. Trotz der lauten Schritte kannst du ihn leise fluchen hören: «Verflucht und zugenäht! Da war doch ein unbeaufsichtigtes Kind!» Du wartest noch einige Minuten, bis du aus deinem Versteck kriechst. Als du dich aufrichten willst, stößt du gegen einen dir wohlbekannten, dicken Fettbauch. Zum Glück hat der Herr dieses Mal Kleider über seinen Wanst gezogen. Dennoch packt er dich am Schlaffittchen, hebt dich hoch und trägt dich wie ein Karnickel mit sich fort in den Proberaum der versteckten Sänger. ⇒ 79

85 «Ah! Da steckt der Reserveschlüssel», räuspert sich einer der beiden Männer hinter dir leicht verlegen. «Ich habe schon gedacht, ich hätte ihn verloren.» Doch der Dicke hinter dem Pult unterbricht seinen Chauffeur. «Maxi! Lass deine Sachen nicht herumliegen, genau wie das da!» Mit einem Nicken zeigt er an, dass er damit dich meint. «Alles schön versorgen, jedes Ding an seinen Platz! Und heute gibt's für das Pack da ein ganz besonderes Plätzchen!», lächelt er den beiden Männern zu und besiegelt mit einem Kopfnicken dein Schicksal. ⇒ 100

86 Das ändert sich jedoch schlagartig, als die Kinder auf der Bühne zu singen beginnen. «Moment! Die Stimmen kenne ich», rufst du laut in den Saal. «Das sind meine Alpha's! Die Freunde vom Geheimbund der Schwarzen Nachtigall.» Doch niemand hört auf dich.

Dieses Schweigen bringt dich nun vollends in Rage. Du springst auf, stürzt die steile Treppe hinunter und versuchst auf die Bühne zu gelangen. Dazu schreist du immerzu: «Schiebung! Schiebung! Betrug!» Doch leider kommst du nicht sehr weit. Noch am Bühnenrand haken dich zwei kräftige Männer links und rechts mit ihren Armen unter und tragen dich mit sich fort. Du kannst zappeln und schreien und jammern so viel du willst. Du sitzt in der Falle. ⇒ 78

87 Mit grossem Jubel trittst du durch die Türe ins Freie. «Frische Luft, du hast mich wieder!», schreist du begeistert. «Und ich habe **dich** wieder!», lacht der Herr mit pickliger Stirn, der zufällig und dummerweise neben der Türe im Freien steht um eine Zigarette zu rauchen. Kurzenschlossen packt er dich am Kragen, hebt dich hoch und trägt dich, wie ein schmutziges Stück von sich fernhaltend, wieder ins Gebäude zurück. Erst im Proberaum der versteckten Sänger stellt er dich rupig auf dem Boden ab. ⇒ 79

88 Der Prater ist eine riesige Wiese zwischen der Stadt und den Donau-Auen. Hier befinden sich riesige Grünplätze, Sportstadien, eine Trabrennbahn für Pferde und ein Vergnügungspark, den man mit Prater in erster Linie meint.

Zuerst fährst du mit dem original Riesenrad, welches seit 1897 mit seinen riesigen Gondeln so gross wie Zirkuswagen das Wahrzeichen von Wien darstellt.

Danach folgen unzählige Fahrten auf Karussells, einer Berg- und Talbahn, einem Gruselkabinett, einer Go-Kart-Bahn und vielen weiteren Bahnen. Als du begeisterst rufst: «Das ist die tollste Chilbi, die ich je gesehen habe!», stupft dich ein hübscher, sympathischer Teenager an und lacht dir zu: «Dann hast du aber noch nie den Prater am Abend erlebt. Da ist hier alles noch viel schöner!»

- Verzaubert von der Aussicht auf so viel Schönheit nimmst du die Einladung an und verbringst gemeinsam mit deiner neuen Begleitung einen unvergesslichen Abend im Wiener Prater. ⇒ 62
- «Leider habe ich keine Zeit mehr für Vergnügen», schlägst du diese Einladung aus. Du hast nun genug gesehen von Wien und begibst dich zu deiner nächsten Aufgabe. ⇒ 77

89 In einem unbemerkten Moment schleicht ihr euch in den hinteren Teil des Proberaums, verdrückt euch durch eine offenstehende Türe und schleicht in den Senderaum hinein. Dort stellt ihr euch mitten ins Studio und ruft laut: «Hände hoch, meine Freundchen! Jetzt ist's ausgespielt mit der Mafia! Wir lassen euch hochgehen.»

Die nachfolgende Reaktion überrascht euch vollkommen. ⇒ 98

90 Vorsichtig von Wand zu Wand tappend, von Ecke zu Ecke huschend und lautlos über verschiedene Treppen schleichend dringst du immer weiter in das unbekannte Gebäude vor. Da vernimmst du hinter dir hallende Schritte von Männerschuhen. Was willst du nun tun?

- Du drehst dich um und stellst dich der drohenden Gefahr. ⇒ 105
- Du beschleunigst deine Schritte und versuchst abzuhaufen. ⇒ 83
- Du blickst dich um und suchst eine Nische, um dich dort verstecken zu können. ⇒ 96

- 91 Mutig stösst du eine Türe auf. Du bist dir sicher, dass sie in die Freiheit führt. Doch du täuscht dich. Du bist mitten im Proberaum der versteckten Sänger gelandet. ➡ 79
- 92 He, was soll das? Ohne ein bisschen Mut und Frechheit wirst du in diesem Abenteuer nie zum Ziel gelangen. Also geh bitte zurück und dringe in dieses Gebäude ein. ➡ 82
- 93 Du zeigst die Blechdose, welche du aus dem Schlund des Klaus Schrott entwendet hast, drehst den Deckel weg, ziehst die Liste der Mafia-Mitglieder aus dem Innern und streckst sie dem Dicken siegesgewiss unter die Nase. Dieser schaut sich die Liste lange an und beginnt befriedigt zu lächeln: «Es ist immer wieder faszinierend zu sehen, wie viele gutaussehende Männer und Frauen für uns arbeiten.»
- Sein eiskalter Blick trifft dich wie ein Messer. Noch schlimmer wird es für dich, als er noch anfügt: «Aber du gehörst definitiv nicht zu unseren Mitarbeitern! Schorschi! Begib dich mit diesem kleinen Pack da auf unsere besondere Stadtführung», erteilt er seinen nächsten Befehl mit schneidender Stimme. ➡ 100
- 94 Du hast keine Chance gegen diesen übermächtigen Herrn und hängst schon bald, wie eine junge Katze am Nacken festgehalten, in der Luft. Der kräftige Herr trägt dich mit sich fort und liefert dich im Proberaum der versteckten Sänger ab. ➡ 79

- 95 Kurze Zeit später betritt der Picklige den Proberaum und gibt euch Anweisungen für die folgenden Aufnahmen. «Hier auf dem Monitor seht ihr, was oben auf der Bühne läuft. Sobald die Kids on stage zum Singen ansetzen, liefert ihr ihnen ein perfektes Playback. Gebt aus Rücksicht auf euch euer Bestes. Sobald ihr absichtlich falsch singt, Quatsch macht oder anderweitig auf eure erbärmliche Situation hier unten aufmerksam machen wollt, geht's ratzfatz: Ton aus, Sendung aus, Kids aus!» Drohend streicht er bei diesen Worten mit dem ausgestreckten Zeigefinger über seine Kehle und macht damit klar, dass hier gar nicht mehr zu spassen ist. ⇒ 102



- 96 Du scheinst Glück zu haben, denn am Ende des Korridors kannst du dich unter einer Treppe verbergen. Doch du brauchst nochmals viel Glück um hier nicht entdeckt zu werden. Teste dein Glück!
- Du hast Glück! ⇒ 84
 - Du hast Pech. ⇒ 99

97 «Endlich ist er da, der Tag der Aufführung!», weckt dich Alpha 4 stürmisch aus deinem tiefen und bleiernen Schlaf. «Heute gilt's ernst!», pflichtet Alpha 3 bei und Alpha 2 stellt dich zur Rede: «Du hast doch hoffentlich schon einen Plan für heute Abend?»

Klar hast du den! Und so verrinnen die Stunden bis zur Live-Show am Abend wie im Flug. Immer und immer wieder trichterst du deinen Freunden bis zum kleinsten Detail deinen Plan ein. Niemand von ihnen soll dir durch eine unbedachte Handlung in die Quere kommen. Heute Abend bist du der alleinige und unbedrängte Chef der Schwarzen Nachtigallen. Ihr habt nur diese eine Chance und die willst du unbedingt packen. ➔ 107

98 Rundum setzt lautes Gelächter und wildes Gepruste ein. Da ist ein Wiehern, Gackern und Meckern zu hören wie auf einem Bauernhof. Ein Kameramann kann sich gar nicht mehr vom Lachen erholen und legt sich sogar auf den Boden. Wie ein kleines Kind lacht, prustet und brüllt er los, legt sich auf den Rücken und zappelt mit Beinen und Armen wie ein Käfer in der Luft. «Mafia!», quietscht er dazwischen immer wieder. «Die nehmen die ganze Mafia fest!»

Nur einige Herren von der Sendeleitung, allesamt in dunklen Anzügen und mit Sonnenbrille auf der Nase, zwingen sich zu einem verkrampften Lächeln. Ihr könnt beobachten, wie sich die Lacher immer wilder benehmen und die Herren in den edlen Klamotten immer enger um euch herumstehen. Als ihr vollkommen umzingelt seid, zischt euch einer von ihnen zu: «Kommt mal mit ins Büro, dort könnt ihr uns ohne Aufsehen zu erregen festnehmen.» ➔ 103

99 Mit Schwung erreicht dein Verfolger die Treppe, don-
nert die Stufen hoch und bleibt dann abrupt stehen.
«Ist da nicht?», hörst du ihn überrascht sprechen und
dann blickst du durch die Treppenstufen in ein paar
feindseelige, dunkle Augen. Er hat dich doch tat-
sächlich durch die Treppenstufen hindurch entdeckt!
Nun zieht er dich am Kragen unter der Treppe her-
vor. Wie einen Sack Mehl schleppt er dich nun hinter
sich her einen langen Flur entlang und stösst dich
dann unsanft in den Proberaum der versteckten Sän-
ger. ↪ 79



100 Einer der beiden Begleiter packt dich nun unsanft von hinten am Nacken, dreht dein Gesicht nach hinten und beugt sich so nahe zu dir runter, dass du die beiden Pickel links und rechts auf seiner Stirn auf deiner Wange spüren kannst. Dann flüstert er dir höhnisch ins Ohr: «Und wir zwei unternehmen nun gemeinsam deinen schönsten Stadtbummel. Leider wird es auch dein letzter sein!», lacht er dann laut auf und besprüht dein Gesicht mit kleinen feinen Tröpfchen seiner feuchten Aussprache.

Unsanft schleppen dich die beiden mit sich fort in die Stadt hinaus. Unweit des Sendezentrums besteigt ihr einen dunklen Schacht. Auf der Tafel neben dem Eingang kannst du noch lesen: *Wien und der Dritte Mann. Erleben Sie Wiens Kanalisation einmal anders!*

Unten in der Kanalisation folgen die beiden jedoch nicht dem ausgeschilderten Weg auf den Spuren des weltberühmten Kriminalfilms, sondern schlagen die entgegengesetzte Richtung ein. Nach einer halben Stunde erreicht ihr eine kleine Nische. Dorthinein sperren dich die zwei, schliessen das Gitter ab und schmeissen den Schlüssel in die braune Brühe im Kanalisationskanal.

«Tschüss!» ist das letzte Menschliche, das du noch zu hören bekommst. Danach erhältst du nur noch Besuch von einzelnen Ratten, die dich neugierig beschnuppern und frech an deinen Schuhen und Kleidern zu knabbern beginnen.

Nach einigen Tagen hoffnungsloser Warterei bist du völlig am Ende. Vor lauter Erschöpfung und Hoffnungslosigkeit schläfst du ein letztes Mal ein. Hier endet dein Abenteuer. Vielleicht wäre eine feinere und besser geplante Vorgehensweise gegen die Mafia erfolgsversprechender gewesen.

101 Mit einem feinen, gezielten und doch sehr perfiden Schlag gegen seine Kniekehlen, zwingst du deinen Gegner zu Boden und nimmst Reissaus. Mit vollem Tempo rast du um die nächste Ecke und prallst ungebremst in einen dir wohlbekannten, dicken Fettbauch. Zum Glück hat der Herr dieses Mal Kleider über seinen Wanst gezogen. Dennoch packt er dich am Schlafittchen, hebt dich hoch und trägt dich wie ein Karnickel mit sich fort in den Proberaum der versteckten Sänger. ➡ 79

102 Die Proben verlaufen ohne Probleme und das Singen für andere macht euch sogar irgendwie Spass. Weniger Freude verspürt ihr am Abend. Durch das enge Gitter oben an der Decke eures Kellerraumes könnt ihr sehen, wie die Show-Kids unter dem Blitzlichtgewitter der Fotografen in eine weisse Stretch-Limousine steigen und in Richtung Luxushotel entschweben.

Ihr macht es euch stattdessen auf den schmalen und harten Pritschen im Proberaum bequem. «Wenigstens haben sie uns einige Tiefkühlpizzen hier gelassen. So kann das noch ein ganz gemütlicher Abend werden», spöttelt Alpha 2 und sucht im Keller nach einem Backofen. ➡ 97

103 Kaum habt ihr das Studio verlassen und seid mit den Männern alleine, werdet ihr von ihnen hart angepackt. Ein enormer Fettwanst, offenbar einer der Chefs, starrt euch lange und durchdringend an. Dann wischt er mit der Hand durch die Luft und kommandiert: «Weg mit denen!» ➡ 111

104 «Hallo Herr Biogiotto», flüsterst du. ⇒ 126

105 Mutig blickst du dem bulligen Mann im feinen Anzug mitten ins Gesicht. Er nähert sich dir mit schnellen Schritten und ist schon bald so nahe vor dir, dass es für die Flucht zu spät ist. Im folgenden Ringkampf kannst du zu deinen Kraftpunkten noch 10 Punkte dazu zählen, dein Gegner startet jedoch bei 18 Punkten.

- Du gewinnst den Kampf. ⇒ 101
- Du verlierst den Kampf. ⇒ 94

106 «Hallo Herr Farina», flüsterst du leise. ⇒ 122

107 Gegen Abend erscheinen gleich vier der dunklen Typen bei euch im Proberaum. «Hallo Kids!», begrüßen sie euch. «Heute ist ein Fest angesagt, Live-Sendung mit Millionen Zuschauern. Das muss gefeiert werden! Zu euren Ehren trinken wir schon mal ein Gläslein Champagner», frotzeln sie. Tatsächlich erhält ihr einen Krug frisches Hahnenwasser und die vier feinen Herren bestellen sich eine doppelt so grosse Flasche Champagner als sonst üblich. Diese wird in einem riesigen Kübel, gefüllt bis zum Rand mit Eisstücken, serviert. «Prost!», lachen sich die Herren zu und stürzen sich in ihre Abendgarderobe.

Für einmal tragen alle ein Namensschild mit dem Logo von DSDS und dem Titel der Sendung «Volksmusikanten im Kuhstall». Du schaust dir alle Namen genau an und wartest dann auf einen günstigen Moment, um den ausgewählten Herrn alleine ansprechen zu können. ⇒ 110

108 «Wow! So cool!» Farina flippt über deine Geschenke beinahe aus. Dann rät er dir, heute im Finale der Livesendung zuzuschlagen, erklärt dir den Weg durch die Gänge zu einem unbewachten Eingang ins Studio und verspricht, hier unten die Türe für eure Flucht offen zu lassen. Etwas unsicher fügt der Ganove noch an: «Legst du für mich auch ein gutes Wort ein bei der Polizei? Schliesslich habe ich dir ja geholfen.» ⇒ 120

109 Ihr bereitet euch auf die Gesangseinlage vor. Dazu nehmt ihr einen der folgenden Gegenstände aus eurer Sammlung zu Hilfe. Ihr dürft aber nur wählen, was ihr wirklich mit dabei habt. Was ist wohl am geeignetsten?

- Ihr wählt den Wanderstock mit Klingel, falls ihr den nicht schon Farina verschenkt habt. ⇒ 136
- Ihr wählt das Taschenmesser, das beim Öffnen zu jodeln beginnt. ⇒ 124
- Ihr wählt das Plüschmurmeltier, welches beim Drücken auf den Bauch pfeifen kann. ⇒ 135
- Ihr habt keinen dieser Gegenstände mit dabei. ⇒ 116

110 Von wem erhoffst du dir Hilfe? Auf den Schildern liest du die Namen:

- Massimiliano ⇒ 115
- Farina ⇒ 106
- Schröcksnadel ⇒ 121
- Biogiotto ⇒ 104

111 Dann geht alles plötzlich sehr schnell. Ihr werdet aus dem Sendezentrum gebracht, in eine dunkle Limousine gesteckt und zum alten Donauhafen verfrachtet. Dort schleppen euch die Männer auf einen schepprigen, alten Kahn und binden euch im Lastraum fest. «Schade, dass ihr von eurer Kreuzfahrt auf der Donau bis ins Schwarze Meer nichts mitbekommt. Der Frachtraum hat nämlich keine Panoramafenster», gröhlen die Kerle.

«Auf dem Schwarzen Meer wird der Kahn dann eine Havarie erleiden. Die Matrosen werden jedoch nur sich, nicht aber die gut versteckte Fracht in Sicherheit bringen», lächeln euch die Herren scheinheilig zu und verabschieden sich für immer von euch.

So endet dein Abenteuer mit einer mehr als 1000 Kilometer langen Bootsfahrt auf der Donau. Doch das schlimme Ende auf dem Schwarzen Meer bekommst du nicht mehr mit. Schon viel früher bist du aus Erschöpfung in eine tiefe Bewusstlosigkeit gefallen.

112 Du findest eine Nagelfeile in deinen Gegenständen? Welche Geschichte hast du denn gelesen, in der man eine Nagelfeile aufnehmen kann? Aber egal! Für einmal sei dir diese kleine Schummelei gestattet.
⇒ 129

113 «Dankeschön!», zeigt sich Farina sehr freundlich. «Ich verrate dir jetzt ein Geheimnis. Heute Abend sind alle unsere Chefs hier versammelt. Wenn du sie also hochgehen lassen willst, darfst du nicht bis zum Ende der Sendung warten. Live hast du die grössten Chancen.» Und dann fügt er noch an: «Legst du für mich ein gutes Wort ein bei der Polizei? Schliesslich habe ich dir ja geholfen.»
⇒ 120

114 Ohne weitere Antwort lässt dich der Herr angewidert stehen, zieht sein Telefon aus der Tasche, tippt eine Nummer aufs Display und nuschelt beinahe unhörbar für dich: «Hallo Chef! Wir brauchen die Ersatz-Kids. Die da machen Scherereien und das ist mir zu riskant.»

Langsam dreht er sich nun zu dir um und raunzt dir und deinen drei Alpha's zu: «Und ihr vier solltet euch jetzt ganz ganz warm anziehen. Wir machen nun einen langen, gemeinsamen Spaziergang durch den Wiener Wald und spielen Hänsel und Gretel!»

Über die nachfolgenden traurigen Szenen im ansonsten so friedlichen Wiener Wald schweigt man lieber. So viel sei hier aber verraten. Hier endet dein Abenteuer. Schade, denn der Cowboy in Appenzell hat dir doch verraten: Farina, ja Farina kann schwarze Nachtigallen wieder weiss machen.

- 115 «Hallo Herr Massimiliano», flüsterst du. ➡ 126
- 116 Als ihr euer Playback gehorsam ins Mikrofon trällert, schlägst du immer wieder mit deinen Fäusten aufs Mikrofon und schreist: «Hilfe, Hilfe, wir sind entführt!», ins Mikrofon. Du schreist noch immer deine Hilfsbotschaft ins Mikrofon, als ... ➡ 142
- 117 «Du bist so was von geizig!», faucht dich Farina wütend und enttäuscht an. ➡ 120
- 118 Du erinnerst dich wirklich an einen geheimen Zauberspruch, den du in der Finnensauna aufgeschnappt hast? Der muss aber sehr geheim sein, denn nicht einmal der Autor dieser Geschichte hat etwas davon erfahren. Deshalb musst du dir anders zu helfen wissen. ➡ 144
- 119 Du schaust das Metallstück an und sprichst dir selber Mut zu. «Das sieht doch beinahe aus wie eine Feile!» ➡ 129

120 «So, fertig geflirtet mit den jungen Herrschaften», wird Farina von einem seiner Kollegen unterbrochen. «Es wird Zeit, dass wir uns nach oben begeben. Diese Show will ich live miterleben.» «Und die Kids?», zeigt sich der Herr, der mit Biagiotto angeschrieben ist, unsicher. «Die binden wir da fest!», lacht Massimiliano und zieht vier Paar Handschellen aus seiner Hosentasche. Damit kettet er euch blitzschnell am Ständer des Eiskübels fest, der zufällig ganz in der Nähe der Mikrofone steht. Und schon sind die vier Ganoven abgehauen und ihr befindet euch alleine im Keller.

⇒ 109

121 «Hallo Herr Schröcksnadel», flüsterst du.

⇒ 126



122 «Können Sie uns vielleicht bei der Flucht helfen?» Der Angesprochene schaut dich lange an und meint dann: «Und was schaut für mich raus? Aber merk dir gleich: Moneten brauch ich keine, die habe ich in Hülle und Fülle. Ich brauch schon besondere Geschenke. Was kannst du mir also bieten? Hast du etwas von dem?» Und dann zeigt dir Farina auf seinem Smartphone eine lange Liste mit aussergewöhnlichen Geschenken.

- Wellness-Tee aus dem Jerzner Hof
 - Fresspäckli aus dem Dorfladen im Tyrolia Tirol
 - Tiroler Hut aus grauem Filz
 - Wanderstab mit Klingel
 - Santa Muh, eine Glasfigur von Swarovski-Kristall
 - Appenzeller Biber mit Bärenbild drauf
- Du hast in deiner Sammlung einen passenden Gegenstand für Farina. ⇒ 113
 - Du hast in deiner Sammlung sogar zwei oder drei passende Gegenstände für Farina. ⇒ 127
 - Du hast in deiner Sammlung vier oder mehr passende Gegenstände für Farina. ⇒ 108
 - Leider hast du gar nichts Passendes für Farina mit dabei. ⇒ 117



- 123 ... ihr verwundert und überglücklich feststellt, dass gar nichts passiert. «Kein Bildausfall, kein Tonausfall, kein Ende der Kids!», lachst du übermütig, als das Playback beendet und die Mikrofone ausgeschaltet sind. Wie soll es mit euch nun weitergehen?
- Ihr beschliesst, das Ende der Sendung abzuwarten und die Ganoven hier im Keller zu überraschen. ⇒ 150
 - «Nichts wie los!», macht ihr euch Mut. «Jetzt geht's ab zum Finale!» ⇒ 144
- 124 Als ihr euer Playback gehorsam ins Mikrofon trällert, öffnest du geschickt an der passenden Stelle dein Taschenmesser und ein fröhlicher Jodler schallt durch den Saal und aus Millionen von Fernsehapparaten. Dummerweise singt ihr gerade einen Country-Song und der Jodler ist an dieser Stelle ziemlich unpassend. Der Taschenmesserjodler klingt noch immer nach, als ... ⇒ 142
- 125 Zum Glück besitzt dein Taschenmesser eine Feile. ⇒ 129

126 «Ich hätte da mal eine Frage. Könnten Sie uns vielleicht zur Flucht verhelfen?» Der Angesprochene starrt dich mit weit aufgesperrten, kreisrunden Teller-
augen an und meint trocken: «Du scherzt wohl, oder? Das meinst du jetzt nicht richtig.» Das folgende Gespräch entwickelt sich zu einem witzigen Rededuell, das deinen ganzen Humor und deine ganze Intelligenz verlangt. Zum Glück stehen dir deine Freunde bei und werfen auch ab und zu das eine oder andere Wort ins Gespräch. Ihr könnt mit allen euren Humor- und Intelligenzpunkten beginnen, der überrumpelte Ganove startet mit lausigen 24 Punkten in diese Auseinandersetzung.

- Ihr gewinnt das Duell. ⇒ 133
- Ihr verliert das Duell. ⇒ 114

127 «Oh, das ist aber nett!», strahlt Farina und steckt deine Geschenke ein. «Also, ich lass dir die Türe offen und merk dir! Schlag während der Livesendung zu, nachher ist es zu spät.» Dann fügt der gar nicht so garstige Mafiosi noch an: «Legst du für mich ein gutes Wort ein bei der Polizei? Schliesslich habe ich dir ja geholfen.» ⇒ 120

128 Du nimmst den Autoschlüssel zur Hand und versuchst damit das Schloss an deiner Handschelle zu öffnen. Danach probierst du es bei Alpha 2, dann bei Alpha 3, dann bei Alpha 4, dann wieder bei dir. Du probierst noch immer den Schlüssel in ein Loch zu bekommen, als das Finale von «DSDS Wien Special» schon längst beendet ist. ⇒ 150

129 Wie ein Irrer feilst du an den Handschellen herum, zuerst an deiner, dann an denjenigen von Alpha 2 bis Alpha 4. Doch mehr als ein paar Kratzer vermagst du dem harten Metall nicht anzutun. Du feilst noch immer, als das Finale der Sendung längst vorüber ist.
⇒ 150

130 Du erinnerst dich an den Hotelbesuch im Jerzner Hof und an die junge Lady in der Finnensauna. Wie die sympathische Frau es damals erzählt hat, steckt ihr nun eure Hände ins Eisbad im Champagnerkübel. Ihr müsst ziemlich lange warten, bis die Hände schmerzen vor Kälte und ihr sie aus den engen Handschellen rausziehen könnt. Euphorisch vor Glück über euren erfolgreichen Start in die Flucht aus dem dunklen Probekeller stürzt ihr auf die Eingangstüre zu.

Du hast es beinahe geschafft! Gratulation! Jetzt ist es auch Zeit, dich bei mir zu melden (Mail / SMS / Pult) und ein Passwort anzugeben. Kennst du das Passwort? Beantworte ganz einfach diese Frage: Was trug die Frau, welche dir diesen Trick verraten hat, für eine Kopfbedeckung?
Aber nun mach dich aus dem Staub, noch bevor die Mafiosi zurückkommen.
⇒ 145

131 Erleichtert stürmt ihr in den Gang hinaus. Wollt ihr nach links oder nach rechts gehen? Welche der drei Treppen benützt ihr? Wo liegt der beste Eingang ins Aufnahmestudio?

- Ihr habt Farina 4 oder mehr Geschenke geben können und als Dank hat er euch dafür den Weg durch die vielen Korridore erklärt.
⇒ 143

- Leider hat euch Farina nichts zum Weg verraten.
⇒ 134

132 Nach vielen Versuchen und kilometerlangen Sprints durch endlose Gänge landet ihr müde, erschöpft und zu Tode betrübt wieder im euch wohlbekannten Proberaum. Mittlerweile muss die Sendung «DSDS Wien Special – Volksmusikanten im Kuhstall» schon längstens beendet sein.

Heulend sinkt ihr an einer Wand kauern zu Boden und wartet auf euer Schicksal. ⇒ 150

133 «Sorry, Mister!», lachst du entspannt. «Dein Chef hat uns ein feines Dessert zum Abendessen versprochen, wenn wir mit dieser Frage testen, wie treu du zu ihm stehst. Hättest du uns geholfen, wäre dir das sehr übel bekommen.»

Du bist mit Glück aus dieser Situation herausgekommen. Wie konntest du dich nur so in diesem Herrn täuschen? Vielleicht gelingt dir ja der zweite Versuch besser. ⇒ 110

134 Nun ist eure Geschicklichkeit gefragt. Die folgende Prüfung geht über 5 Runden. Also los! Sucht den richtigen Weg!

- Ihr besteht diese Geschicklichkeitsprüfung. ⇒ 143
- Ihr scheitert. ⇒ 147

135 Als ihr euer Playback gehorsam ins Mikrofon trällert, drückst du immer schön im Rhythmus der Musik auf den Bauch deines Murmelis. Das feine Pfeifen passt wunderbar zur Musik und dir scheint beinahe so, wie wenn das Pfeifen vom Komponisten bewusst ins Lied eingebaut wurde. Ihr singt noch immer, als ... ➡ 123

136 Als ihr euer Playback gehorsam ins Mikrofon trällert, betätigst du wie wild die Klingel des Wanderstockes. Du klingelst noch immer, als ... ➡ 142

137 Als es im Saal endlich ruhiger wird, stürmt ihr durch die schmale Türe auf die Bühne und schreit laut in die Menge: «Betrug! Ihr seid alles Mafiosi!»

Doch genau in diesem Moment schalten sich die Scheinwerfer aus, das Saallicht geht an und das Publikum erhebt sich von den Sitzen. Die Stars, die Musikanten, der Moderator, die Techniker des Fernsehens, alle plaudern sie nun wild durcheinander, lachen entspannt, klopfen sich anerkennend auf die Schulter und tun Vieles. Nur eines tun sie nicht. Sie kümmern sich nicht um euch. Da könnt ihr schreien, rufen und wild mit den Armen gestikulieren, euer Anliegen interessiert hier und jetzt niemanden.

Enttäuscht und etwas ratlos begeben ihr euch zurück in den Proberaum. «Um Kriegsrat zu halten», wie Alpha 3 niedergeschlagen bemerkt. Was wollt ihr auch anderes tun? ➡ 150

138 Jetzt hilft nur noch rohe Kraft! Die Türe hat die Stärke 22. Ihr könnt zu euren Kraftpunkten noch 12 zusätzliche Punkte zählen. Hau Ruck! Hau Ruck!

- Ihr gewinnt dieses Kraftduell. ⇒ 131
- Ihr verliert diesen Kraftakt. ⇒ 141

139 «NEIN! Nicht der Schorschi!», rufst du entsetzt. «Der gehört doch auch zur Bande der Musik-Mafia!» Diese Worte wirken beim Sendeleiter wie eine Ohrfeige und er schaut dich wutentbrannt an: «Das ist eine starke Behauptung! Ich hoffe, du hast Beweise für diese kühne Verleumdung.

- Du fingerst eine Blechdose heraus. ⇒ 151
- Du hast leider keines dieser Beweisstücke. ⇒ 148
- Du ziehst dein Handy mit dem MMS, welches Sissy im Trofana Tirol vom bärtigen Schorschi, dem Kerl mit den beiden Pickeln auf der Stirn, geschossen hat, aus deiner Tasche. ⇒ 153



140 Du aber bist der grosse Star des Abends! Während die Polizei Mann um Mann aus deiner Liste identifiziert, im Saal sucht, festnimmt und abführen lässt, wirst du von den Stars der Volksmusiksendung auf die Schultern gehoben und im Triumphzug durch den Saal getragen. Tausende Hände jubeln dir zu und klatschen dir Beifall. Hunderte klatschen dir auf die Schultern und einige kreischende Teenies wollen sogar ein Autogramm von dir auf ihre T-Shirts geschrieben haben.

Mit Freude nimmst du zur Kenntnis, dass auch deine Alpha-Freunde mit Lob überschüttet werdet. Du bist dir sicher: Mit diesen treuen Freunden wirst du noch viele glückliche Momente erleben können. ➡ 154

141 «Mit vereinten Kräften gehts besser!», macht ihr euch gegenseitig Mut. Ihr stösst gemeinsam gegen die verschlossene Türe, ihr zieht gemeinsam an der Türfalle, ihr rennt gemeinsam mit grossem Anlauf gegen die verschlossene Pforte und ihr hämmert auch gemeinsam und immer verzweifelter schreiend gegen die Türe. Doch sie bewegt sich keinen Millimeter!

Als oben das Finale der Sendung «DSDS Wien Special – Volksmusikanten im Kuhstall» bereits den Höhepunkt überschritten hat und langsam die Scheinwerfer ausgehen, sinkt ihr völlig erschöpft und den Tränen nahe an der verschlossenen Türe zu Boden und wartet auf das Schicksal, welches für euch nun unausweichlich scheint. ➡ 150

142 ... bereits das Bild ausgefallen ist, der Ton abgestellt wurde und ein einsamer Schriftzug die Millionen Fernsehzuschauer vertröstet: «Entschuldigen Sie bitte die Sendestörung!» bekommt das TV-Volk von den folgenden Ereignissen nur mit.

Ihr bekommt jedoch live mit, wie die Ganoven wie von Taranteln gestochen in den Proberaum stürmen, euch packen, vermöbeln und rücksichtslos in einem Kleinbus verschwinden lassen. Der Tumult im Sendezentrum war so heftig, dass niemand richtig mitbekommen hat, was mit euch genau geschah. Auf alle Fälle war es keine schöne Sache. Ebenso ist es keine schöne Sache, dass damit dein Abenteuer hier vorzeitig zu Ende geht.

143 Atemlos bleibt ihr vor einer schmalen Türe stehen. Kein Security weit und breit und durch die Türe hört ihr das Publikum begeistert johlen, singen und «Bravo, Bravissimo!» rufen. Offensichtlich seid ihr zu einem unbewachten Bühneneingang gelangt und könnt hier live miterleben, wie das Finale von «DSDS Wien Special – Volksmusikanten im Kuhstall» im Gange ist. Das rhythmische Klatschen der Zuschauer zeigt euch an, dass bereits alle Stars der Sendung in einer langen Polonaise durchs Publikum ziehen.

- «Das ist unser Moment!», wisperst du deinen Freunden zu. «Das Finale läuft!» ⇒ 152
- «Da sollten wir nicht stören. Jetzt hört eh niemand auf uns», rätst du deinen Freunden. «Wenn das Finale vorüber ist, schlägt unsere Stunde.» ⇒ 137

144 Doch wie wollt ihr abhauen? Der Eiskübel, an den ihr gefesselt seid, ist viel zu schwer, um ihn einfach mitzutragen. Du suchst in deinen Gegenständen verzweifelt nach einem Hilfsmittel, um die Fesseln aufzubrechen.

- Du findest ein Taschenmesser ⇒ 125
- Du findest ein Metallstück. ⇒ 119
- Du findest eine Nagelfeile. ⇒ 112
- Du findest einen Autoschlüssel. ⇒ 128
- Du erinnerst dich an einen sibirischen Trick. ⇒ 130
- Du erinnerst dich an den geheimen Zauberspruch aus der Finnensauna. ⇒ 118

145 Bei der Türe zum Proberaum wartet bereits das nächste Problem auf euch. Habt ihr Farina genügend Geschenke geben können?

- Ja, Farina hat mehr als ein Geschenk von euch erhalten und deshalb diese Türe für euch offen gelassen. ⇒ 131
- Leider habt ihr Farina nur eines oder gar keine Geschenke geben können. Die Türe ist deshalb verschlossen. ⇒ 138

146 Wie versteinert steht ihr auf der Bühne und wartet auf das Pfeifen des Murmeltieres im Song. Doch ihr wartet vergebens. Die Kameras der TV-Station fangen eure Gesichter in Grossaufnahme ein. Weltweit kann man eure weit aufgerissenen Augen, eure knallroten Ohren, eure bebenden Lippen und zitternden Wangen begaffen und belächeln. Schadenfreude ist bekanntlich die schönste Freude, und das zieht vor allem in Fernseh-Shows.

Im Saal ist nun die Hölle los! Das Publikum tobt und buht und schimpft euch aus, die Securitys haben wieder Farbe im Gesicht und der Cowboy Rumpelstilz schreit wieder sicherer und bestimmter: «Entsorgen!»

Diesen Job übernimmt Schorschi, der triumphierend aus der Regie auf die Bühne stürmt. Seine beiden Pickel links und rechts auf der Stirn glänzen vor Freude wie zwei kleine Leuchttürme. Ruppig packt er dich am Kragen und raunt dir beim Wegschleppen ins Ohr: «Der Trick mit der Murmelmaus war super, Kompliment! Aber die Aufnahme aus der Probe war auch ganz gut, nicht wahr? Schade für dich und deine Freunde! Aus euch hätte noch was Tolles werden können. Dabei habe ich gedacht, du hättest mich im XP-Seilpark in Jerzens erkannt und belauscht und wüsstest, vor wem du dich in Acht nehmen solltest. Tja, nun unternehmen wir halt gemeinsam eine kleine Abschiedstournee. Wollt ihr mit einer Donauschiffahrt beginnen?»

Ohne eine Antwort abzuwarten, schleppen euch die Herren in dunklen Anzügen mit sich fort. ⇒ 111

147 Hoffnungslos irrt ihr durch die endlosen Gänge und langen Korridore, rennt Treppen hinauf und andere wieder hinunter. Schon bald ist eure Verwirrung komplett und ihr habt euch verirrt wie in einem komplizierten Labyrinth. Jetzt kann euch nur noch eine riesige Portion Glück weiterhelfen.

- Ihr habt Glück. ⇒ 143
- Oh nein! So ein Pech! ⇒ 132

148 «Ha! Ohne Beweise?», lacht dich der Sendeleiter rücksichtslos aus. «So wird wohl auch auf dem Mitschnitt der Live-Sendung nichts zu hören sein. Schorschi, bitte Aufnahme ab!» ⇒ 146

149 «Ok, Kinder!», zeigt sich der Sendeleiter versöhnlich. «Zeigt mal eure Beweise!» Als ihr vor laufenden Fernsehkameras Millionen von Menschen in der ganzen Welt euren Trick mit dem Murmeltier erklärt, werden die Securitys kreidebleich, das Rumpelstilzchen jedoch butterrot vor Zorn. «Entsorgen!», krächzt er nur noch. Doch auf ihn hört schon lange niemand mehr.

Nur der Sendeleiter bleibt ganz cool und erklärt trocken und nüchtern: «Dann muss das Pfeifen auf der Live-Aufnahme zu hören sein. Also los, Schorschi! Lass die entsprechende Szene nochmals über den Sender flimmern.» Ihr seid beinahe am Ziel!

- Du bist mit diesem Vorschlag des Sendeleiters einverstanden. ⇒ 146
- Du hast etwas gegen diesen Plan einzuwenden. ⇒ 139

150 Nach dem Finale der Sendung erscheinen zuerst die vier Ganoven, danach viele weitere in schwarze Anzüge gekleidete Herren und schliesslich der Cowboy, der Big-Boss der ganzen Musik-Mafia. Er schaut euch lange traurig an und meint dann. «Verry nice, realy! Eure Show war perfekt. Aber eure Stimmen alleine auf CD sind mir viel lieber als die Stimmen mit allem von euch rundherum auch noch dabei. Das gibt nur Probleme. Ihr macht immer Probleme.» Und dann lacht er übermütig in die Runde! «Was meint ihr? Sollen die Kids mal die Donau sehen?»

Dem gemeinen Lachen an kannst du schliessen, dass die Entscheidung gegen dich und deine Freunde schon lange gefallen ist.

⇒ 111



151 Mit zittrigen Fingern schraubst du den Deckel der Blechdose ab, klaubst die Blätter aus der Hülse und zeigst auf einen Herrn mit zwei riesigen Pickeln auf der Stirn. «Hier, Giorgio Lambretti, alias Schorschi! Diesen feinen Herrn kennen sie bestimmt!»

Beim Blick auf deine Liste erleicht der Sendeleiter und lässt sofort alle Saaleingänge versperren. Dann begibt er sich in den Regieraum und startet höchstpersönlich die Aufzeichnung aus der Live-Show.

«Tatsächlich!», stellt er nach einigen Takten perplex fest. «Beim genauen Hinhören erkennt man ganz klar das Pfeifen eures Murmeltieres. Offensichtlich habt ihr die Wahrheit gesagt.» Nun erkennt auch das Publikum, durch den Moderator im Studio darauf aufmerksam gemacht, die feinen Pfeiftöne im Lied. «Alles im Saal und auf der Bühne ist vollkommen aus dem Häuschen. Die Securitys versuchen, sich unter das Publikum zu mischen und so dem Zugriff der Polizei zu entkommen, Schorschi klettert wie du damals im XP Seilpark in Jerzens hoch über der Bühne durch das Gewirr der Scheinwerfer und Rumpelstilz liegt flach auf dem Boden und röchelt nur noch: «Entsorgen! Entsorgen! Nun wird meine ganze Musik-Mafia entsorgt!»

⇒ 140

152 Unter riesigem Schreien und Lärmen platzt ihr mitten ins grosse Finale der Sendung «DSDS Wien Special – Volksmusikanten im Kuhstall» hinein. «Betrüger! Betrüger! Schiebung!», skandiert ihr so laut und so oft ihr nur könnt. Leider achtet gar niemand auf euch, so gross ist die Begeisterung im Publikum über die tolle Sendung.

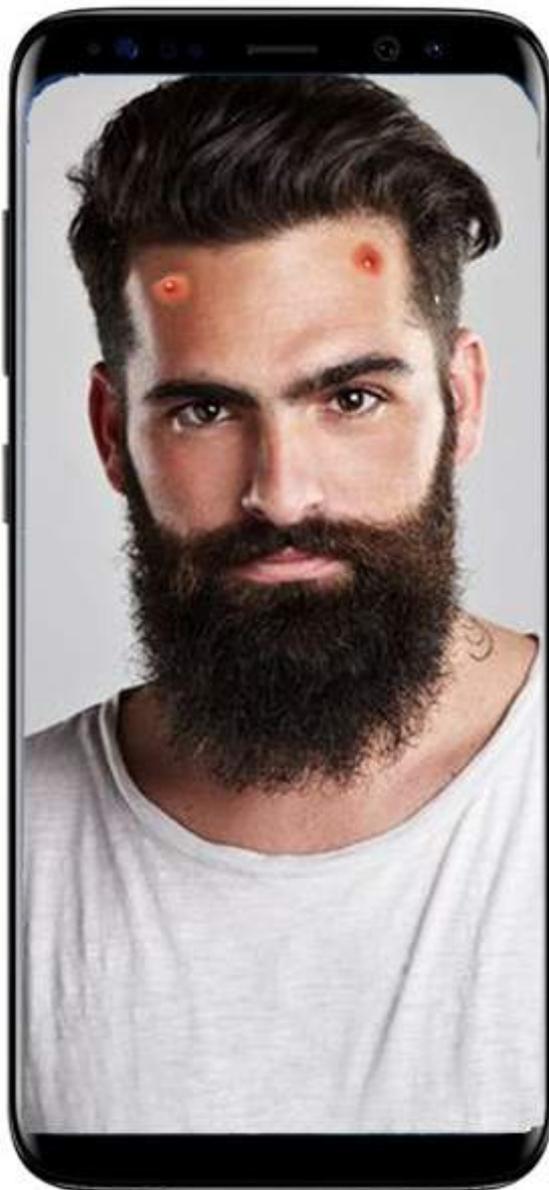
Als sich jedoch blitzschnell einige Securitys, alle in dunkle Anzüge gekleidet, auf euch stürzen und mit kräftigen Griffen zum Schweigen bringen wollen, ändert sich das schlagartig. Zuerst nur vereinzelt, dann immer mehr, fordern Menschen aus dem Publikum lautstark, man solle diesen vier Kindern zuhören. Als dann der ganze Saal gemeinsam «Zuhören! Zuhören!» schreit und rhythmisch dazu klatscht, hat der Sendeleiter ein Einsehen und lässt euch erzählen.

Die Wirkung eurer Geschichte könnte unterschiedlicher nicht sein: Die Herren in den dunklen Anzügen lachen lauthals, die Musiker wundern sich, die Kinderstars erröten und verdrücken sich hinter die Kulissen, das Publikum schreit laut und rhythmisch: «Beweisen! Beweisen!» Und mitten in der ganzen Szenerie hüpfert der Cowboy, der Kuhjunge aus Appenzell, umher wie Rumpelstilzchen und kräht in einem fort: «Entsorgen, entsorgen! Weg mit diesen Kids!»

⇒ 149

153 Siegesicher streckst du dem Sendeleiter dein Handy unter die Nase und zeigst ihm den Herrn auf Sissys Handy-Foto. Doch dieser antwortet zu deiner Überraschung: «Schönes Bild von unserem Schorschi. Hast du das vorhin hinter der Bühne geknipst? So ein Bild beweist doch rein gar nichts! Da wird wohl auch euer Murmeltier-Song reine Erfindung sein. Wir im TV sind uns solche Psychopaten ja gewohnt. Aber Psycho-Kids, die mit jedem Trick unbedingt berühmt werden wollen, sind neu.» Dann schüttelt er verächtlich seinen Kopf und ruft: «Schorschi, bitte spiel die Aufnahme noch einmal ab!»

⇒ 146



154 Und so wird es auch sein. Noch am selben Abend kannst du mit deinen Freunden zusammen einen Plattenvertrag für die Schwarzen Nachtigallen unterschreiben. Die Daten für 70 Konzerte quer durch die grössten Städte Europas stehen auch schon bald fest. Euer erstes Album als **The Black Nightingales**, wie ihr euch jetzt nennt, wird ein noch nie dagewesener Erfolg. Ihr besetzt in 23 Ländern während Wochen den 1. Platz in den Charts und kein Teenie kann das Kreischen und Weinen unterdrücken, wenn er nur schon euren Namen hört.

Wie grosse Megastars ihr geworden seid merkt ihr an der nächsten Grammy-Verleihung in Hollywood, als euch der Reihe nach Shakira, Rihanna, Katy Perry, Snoop Dogg, Taylor Swift und Ariana Grande zu den fünf soeben an die **Blacke Nightingales** verliehenen Grammys gratulieren.

Glücklich startest du in eine glanzvolle Karriere als Teenie-Star.