Einleitung

Du hältst in den Händen ein ganz besonderes Buch, ein Buch wie selten ein anderes. Du bist dir vielleicht gewohnt, ein Buch von vorne bis hinten, Seite um Seite zu verschlingen. Aber hier geht das nicht, denn du wirst verschiedene Pfade antreffen, die dich kreuz und quer durchs Buch, mal nach hinten, mal auch wieder nach vorne, führen werden. Und das ganz Besondere an diesem Buch ist: Alles liegt in deinen Händen, denn die Hauptrolle spielst du! Du hast die Macht über die Ereignisse, du bestimmst den Verlauf der Geschichte und du, nur du allein, bist imstande, den Böögg vom Zürcher Sechseläuten vor seinem traurigen Schicksal zu bewahren!

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

Wahrheit und Fiktion (für dieses Buch Erfundenes)

Du wirst in diesem Buch viel über die Dörfer und die Geschichte des Kantons Zürich erfahren, einige Persönlichkeiten kennenlernen und wichtige Ereignisse aus früheren Zeiten sogar «live» miterleben können. Doch nicht alles in der Geschichte Erzählte hat sich auch wirklich so abgespielt. Einige Episoden und Personen sind von mir erfunden worden. Mit diesem Kunstgriff kann ich die damaligen Ereignisse präziser und lebensechter auferstehen lassen und dich auch an der Gefühlswelt der Menschen aus früheren Jahrhunderten teilhaben lassen.

Man kennt zwar aus Archiven und Geschichtsbüchern Namen und Lebensdaten von vielen Menschen aus alten Zeiten. Was sie jedoch dachten, fühlten und sich erträumten wird für immer ein Geheimnis bleiben. Wenn ich hier also schreibe: «Der arme Kerl fürchtete sich wie eine Maus in der Katzenpfote!», ist das reine Spekulation und von mir

erfunden. Vielleicht fand der Mann das Geschehen damals einfach nur lästig oder lachte sogar dabei, wie man halt über einen gelungenen Scherz lacht.

Im Anschluss ans Lesen dieser Geschichte kannst du erforschen, was der Wirklichkeit und was meiner Phantasie entsprungen ist. Soweit möglich habe ich mich nämlich an die mir bekannten Fakten gehalten.

Benütze dazu das Internet oder den Lehrerkommentar, den deine Lehrperson zu diesem Buch bei sich hat.

Spielprinzip

Die Spielregeln eines Abenteur-Spielbuches kennst du sicherlich. Oft kannst du frei entscheiden, bei welcher Nummer du weiter lesen willst. Das ist genauso wie bei jeder Lesespur.

- Willst du weiter lesen? ⇨ 63
- Gehst du lieber zum Fussball? ⇨ 57

Je nach deiner Entscheidung liest du hier bei Nr. 63 oder Nr. 57 weiter. Beim Papierbuch blätterst du dich entsprechend nach hinten oder vorne, beim e-Book genügt ein Klick auf die gewählte Nummer.

Nicht immer kannst du jedoch frei wählen, wohin dein Weg durch diese Geschichte dich führt. Dann brauchst du Glück, musst eine Geschicklichkeitsprüfung bestehen oder deine Fähigkeiten in einem Duell gegen verschiedenste Gegner ausspielen. Da kann es dann geschehen, dass du dich gegen rüpelhafte Wirtshausschläger im Kampf behaupten musst. Vielleicht versuchen dich gewiefte Geschäftemacher übers Ohr zu hauen oder du musst einen misstrauischen Obervogt mit deinem Charme bezirzen.

In diesen Fällen entscheiden Sieg oder Niederlage in einem Duell oder einer Prüfung, an welcher Stelle du weiterlesen darfst.

Ziel des Abenteuer-Spielbuches «S'Böögge-Gheimnis»

Die wichtigste Aufgabe dieses Buches besteht darin, dir die Geschichte und die Geografie des Kantons Zürich in einigen Episoden näherzubringen und dich gewissermassen am damaligen Leben der Zürcher teilnehmen zu lassen. So lernst du nicht nur Fakten, Namen und Jahreszahlen auswendig, sondern kannst gewissermassen die Geschichte unserer Vorfahren auf Gefühlsebene «begreifen».

In diesem Buch hast du ein Rätsel zu lösen, welches dir im Verlauf der Geschichte gestellt wird. Dabei wirst du als Lösungshinweis in jedem Kapitel einen speziellen Ort, ein geeignetes Versteck im Kanton Zürich, erfahren. Hast du alle Kapitel gelesen, kannst du an diesen Orten nach Hinweisen zur Lösung suchen. Alle Hinweise zusammen ergeben ein erneutes Rätsel, das du nur noch zu knacken brauchst.

Kurzversion nur mit dem Einstiegs-Band

Wenn dich die Aussicht auf einen Einstiegsband und sieben zusätzliche Büchlein abschreckt, denke an Harry Potter. Da gibt es noch viel mehr zu lesen!

Du kannst jedoch auch nur den Einstiegsband geniessen. Bereits nach Kapitel 4 kannst du aussteigen und dich «Sieger der Geschichte» nennen, der das Geheimnis des Böögg gelüftet hat. Das Kapitel 5 ist dann sozusagen eine Zugabe und wichtig, wenn du dem Bögg auch wirklich helfen willst: Denn den Böögg gerettet hat nur, wer das Abschlussrätsel nach den sieben Bänden lösen konnte!

Spielregel Abenteuer-Spielbuch

Persönliche Fähigkeiten

In diesem Abenteuer-Spielbuch warten viele Gefahren und entscheidende Kämpfe in vergangenen Zeiten auf dich. Um diese zu bestehen, stehen dir verschiedene Fähigkeiten zur Verfügung. Du bist **stark**, **intelligent** und **charmant**.

Noch vor Spielbeginn kannst du selber bestimmen, mit welchen Fähigkeiten du besonders erfolgreich sein willst und welche Fähigkeit eher deine Schwäche ist. Du kannst dir genau 4-mal 7 Punkte zuteilen. 4 steht für die vier Himmelsrichtungen, in denen deine Abenteuer auf dich warten, und 7 für die heilige, keltische Zahl Sieben, die gemäss keltischer Weisheit zu heroischen Taten herausfordert.

Wie verteilst du diese Stärkepunkte? Je sieben Punkte kannst du auf deinem Kontrollblatt als Stärke in den Fähigkeiten Intelligenz, Charme und Kampfkraft notieren.

Die restlichen sieben Stärkepunkte kannst du frei auf diese drei Fähigkeiten verteilen. Dabei kannst du alle sieben Punkte auf die gleiche Fähigkeit legen. Dann wirst du jeweils mit mindestens 14 Punkten in einen Kampf oder ein Duell mit dieser Fähigkeit starten. Du kannst die vierten sieben Punkte jedoch auch aufteilen und so verteilen, dass zwei oder sogar alle drei deiner Fähigkeiten mehr als 7 Punkte stark sind.

Kämpfe, Duelle und Proben

Die nachfolgenden Regeln für allerlei Auseinandersetzungen wirken auf den ersten Blick sehr kompliziert. Doch das täuscht. Zudem musst du nicht alles jetzt schon verstehen. Kehre jeweils zur Regel zurück, wenn eine bestimmte Aufgabe ansteht und du nicht weisst, wie du genau spielst.

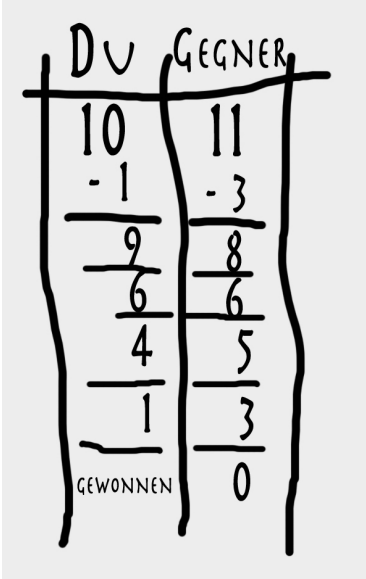
Kraft-Duelle, Intelligenz-Duelle, Charme-Duelle

Die Stärke von Intelligenz, Kraft und Charme benötigst du beim Ausführen von Duellen. Im Verlauf deines Abenteuers triffst du auf Kraft-, Intelligenz- oder Charme-Duelle. Manchmal kannst du auch wählen, mit welcher dieser Fähigkeiten du einen vor dir stehenden Gegner überlisten und besiegen willst.

In jedem Fall muss dir aber klar sein, welche Art Duell bei dieser Auseinandersetzung zu lösen ist. Denn du darfst nur die Stärkepunkte verwenden, die du zu dieser Fähigkeit auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert hast.

Oft bekommst du auch angegeben, ob und wie viele Punkte du zusätzlich zu deiner Grundstärke in diesem Kampf verwenden kannst. Dein «Gegner» erhält ebenfalls eine bestimmte Punktzahl zugewiesen.

Schreib die beiden Stärken nebeneinander auf ein Blatt. Im Beispiel startet dein Gegner mit 11 Punkten, du jedoch nur mit 10! Nun würfelst du abwechslungsweise mit einem Spielwürfel. Die gewürfelte Augenzahl wird fortlaufend abgezogen. Es beginnt immer der Gegner. Das heisst: deinen ersten Wurf ziehst du beim Gegner ab, dann bei dir, u.s.w.



Wer zuerst 0 Punkte aufweist oder ins Minus geraten würde, hat das Duell verloren.

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.

Prüfung – 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 eine Nummer 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. Schreibe diese drei Zahlen auf ein Blatt.

Nun suchst du im Buch die gewählte Stelle auf. Der Anfangsbuchstabe des so ermittelten Wortes gibt dir an, ob du Glück (Konsonant) oder Pech (Vokal) hast.

- Zuerst suchst du die gewählte Nummer auf. Natürlich hast du eine Nummer gewählt, die in diesem Buch auch verwendet wird.

- Nun zählst du von dieser Nummer an die Anzahl Zeilen nach unten ab, die du dir vorgenommen hast. Dabei kann es vorkommen, dass du bereits zur nächsten oder übernächsten Nummer gelangst, wenn der gewählte Abschnitt sehr kurz ist. Doch das ist egal.

- Der letzte Schritt ist nun das Abzählen der Wörter. Auch hier kannst du vielleicht auf die nächste Zeile gelangen.

- 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 und Geheime Botschaften

In diesem Buch brauchst du nicht, wie du es vielleicht von anderen Abenteuer-Spielbüchern gewohnt bist, Gegenstände aufzusammeln und Geheime Botschaften zu notieren. Hier geht es einzig um das Erleben der Geschichte des Kantons Zürich und um das Lösen der gestellten Rätsel.

Vorzeitiges Ende

Triffst du in der Geschichte auf den Satz **«Dein Abenteuer ist zu Ende!»,** ist das gleichzeitig eine Aufforderung, das Abenteuer nochmals zu wagen.

Es ist nicht nötig, das ganze Abenteuer nochmals von vorne zu lösen. Es genügt, wenn du zur letzten so fatalen Entscheidung zurückkehrst und es dieses Mal besser machst.

Bist du durch ein verlorenes Duell, eine ungeschickte Handlung oder einfach nur durch Pech in diese Situation geraten, brauchst du diese Aufgabe nicht nochmals zu bewältigen, sondern gehst einfach als Sieger durch dieses zweite Duell.

Erreichst du ein vorzeitiges Ende, notierst du dir das jedoch auf deinem Abenteuer-Protokoll. So kannst du zum Schluss dieses Abenteuer-Spielbuches mit deinen Freundinnen und Freunden vergleichen, wer sich erfolgreicher durch das Buch gekämpft hat.

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.

Lesedisziplin

Um dir deine Leselust an diesem Abenteuer-Spielbuch nicht zu vermiesen, solltest du sehr diszipliniert lesen. Wenn du dich für einen Weg entschieden hast, lies auch diesen Weg, und nur diesen! Wenn du einen Kampf verloren hast, lies auch bei der Nummer weiter, die für die Verlierer vorgesehen ist.

Es ist nämlich eine grosse Versuchung, nicht bei der eigenen Fortsetzung weiterzulesen, sondern zuerst erfahren zu wollen, wie es dort weitergeht, wo man sich dagegen entschieden hat. Ganz speziell Disziplin braucht es nach einem verlorenen Duell. Es geht jedoch viel an Spannung in diesem Abenteuer-Spielbuch verloren, wenn man eine Niederlage nicht akzeptiert und zu schummeln beginnt!

Spielende

Hast du alle sieben Epochen der Zürcher Geschichte aufgesucht, alle Aufgaben erfolgreich bestanden und mit allen Menschen aus längst vergangenen Zeiten gesprochen, stehen auf deinem Abenteuer-Protokoll sieben Zürcher Orte, an denen du einen Lösungshinweis finden kannst.

Suche diese Orte auf und schau dich dort um. Kannst du nicht im Kanton Zürich direkt reisen, kannst du auch im Internet nach den Hinweisen forschen.

Wenn du aber mit dem ZVV zu den erwähnten Orten im Kanton reisen kannst, um so besser! Doch denk daran: Da es sich hier um ein Geschichtsbuch handelt und die Verstecke zum Teil vor Hunderten von Jahren angelegt wurden, musst du dich sehr genau umsehen, hinter Steine schauen, unter Mauervorsprünge kriechen oder andere Techniken anwenden.

Beachte aber die Regel, dass du immer anständig suchst, nicht in private Gärten trittst und kein hohes Gras niedertrampelst.

Die Lösungshinweise stellen dir ein weiteres Rätsel. Im Epilog am Ende von Band 7 wirst du erfahren, wie dieses zu lösen ist. Es liegt aber ganz alleine an dir, diesen Text zu entschlüsseln!

Noch ein kleiner Energieschub und dann gehts ans Lesen, Lösen und Erleben der Geschichte unseres Kantons und der Welt des Böögg und seines Geheimnisses.

Material

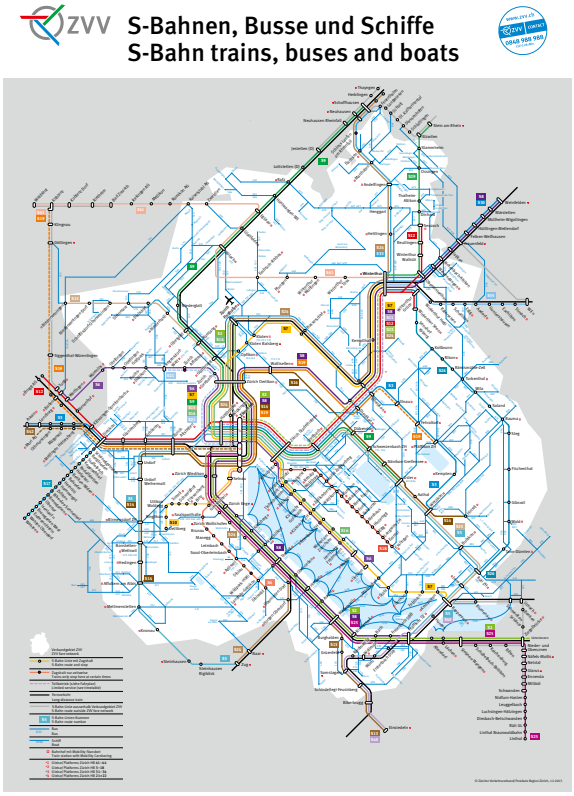
Bevor du mit dem Lesen des «Böögge-Gheimnis» beginnen kannst, musst du dir noch einige Hilfsmittel bereitlegen.

- Text «S'Böögge-Gheimnis» als e-Book
  oder Ausdruck
- Abenteuer-Protokoll
- Schreibzeug und Notizpapier
- normaler Spielwürfel mit 6 Augen
- Massstab & ein Stück farbiger Nähfaden
- Schulkarte Kanton Zürich
- Liniennetzpläne des ZVV

  ganzer Verbund

  Stadt Zürich

  Stadt Winterthur online oder als Prospekt



Prolog

«Nenn mich «Buch der Druiden», wenn du willst. Doch du musst nicht! Das ist alleine deine Entscheidung! Eines musst du jedoch wissen! Bereits dieser Name ist eine Lüge, genauso eine Lüge wie vieles in diesem Buch. Denn nur eines ist hier gewiss: Wer die Wahrheit finden will, muss durch tausend Lügen sehen und verstehen, worin die Wahrheit dieser Lüge besteht. – Diese Weisheit kannten schon vor mehr als tausend Jahren keltische Druiden und sie wussten ihr Geheimnis zu wahren, bis zum heutigen Tag, bis zu dir! Denn du, genau du, bist das auserwählte, ungewöhnliche Kind, das dazu geboren wurde, dieses Geheimnis der Worte zu klären, die Weisheit in diesen Sätzen zu ergründen und aller Welt kund zu tun, was war, was ist und was einmal sein wird!»

Mit grossem Unverständnis starrst du auf den wirren Text in diesem uralten Buch, welches vor dir auf deinen Knien liegt. Du kannst weder die altertümlichen Schriftzeichen noch die Sprache, in welcher der geheimnisvolle Text geschrieben steht, verstehen. Doch zu deinem Glück muss vor vielen Jahren schon einmal ein Wissenschaftler dieses Buch in seinen Händen gehalten und versucht haben, den Text zu entschlüsseln. So findest du auf einigen Seiten hingekritzelte Übersetzungen in Deutsch, die dir beim Lesen sehr viel weiterhelfen.

Dennoch bist du etwas wütend auf dich. Weshalb nur hast du dich vom Verkäufer an diesem Flohmarktstand zum Kauf überreden lassen? Weshalb konntest du dem unbändigen Drang, genau dieses Buch zu besitzen, nicht widerstehen? Nun sitzt du hier am Rande des Marktes mit einem in echtes Schweinsleder gebundenem Buch und mit Schriftzei-chen geschrieben, die du nicht zu entziffern vermagst. Und dennoch findest du einfach keine Kraft, dieses Buch weg-zulegen. Es bleibt wohl für immer bei dir.

Auch abends in deinem Zimmer lässt das Buch in deiner Tasche dir keine Ruhe mehr. Tausend Fragen jagen durch deinen Kopf und rauben dir den Schlaf.

«Wie kann ein Buch eine Lüge sein? Wie soll ich die Wahrheit in der Lüge erkennen? Was ist mit dem Satz: Du wirst zwischen den Tagen in andere Zeiten fallen, gemeint?» Da nur Fragen, jedoch keine Antworten durch deinen Kopf brausen, fasst du endlich einen Plan. Morgen wirst du einen Fachmann aufsuchen, der dir deine Fragen beantworten kann. Dieser beruhigende Gedanke lässt dich endlich zur Ruhe kommen. Mit dem geheimnisvollen Buch der Druiden unter deinem Kopfkissen schläfst du schliesslich ein.

Am nächsten Tag sitzt du im Landesmuseum in Zürich einem Professor gegenüber, der völlig gebannt auf das Buch, welches vor ihm auf dem Tisch liegt, starrt. Soeben hast du ihm das Buch der Druiden vorgelegt und wartest nun auf seine Einschätzung. Doch da kommt lange Zeit nichts, kein Kommentar, keine Einschätzung, keine Bewegung. Nichts! Endlich durchbricht der Mann seine Reglosigkeit.

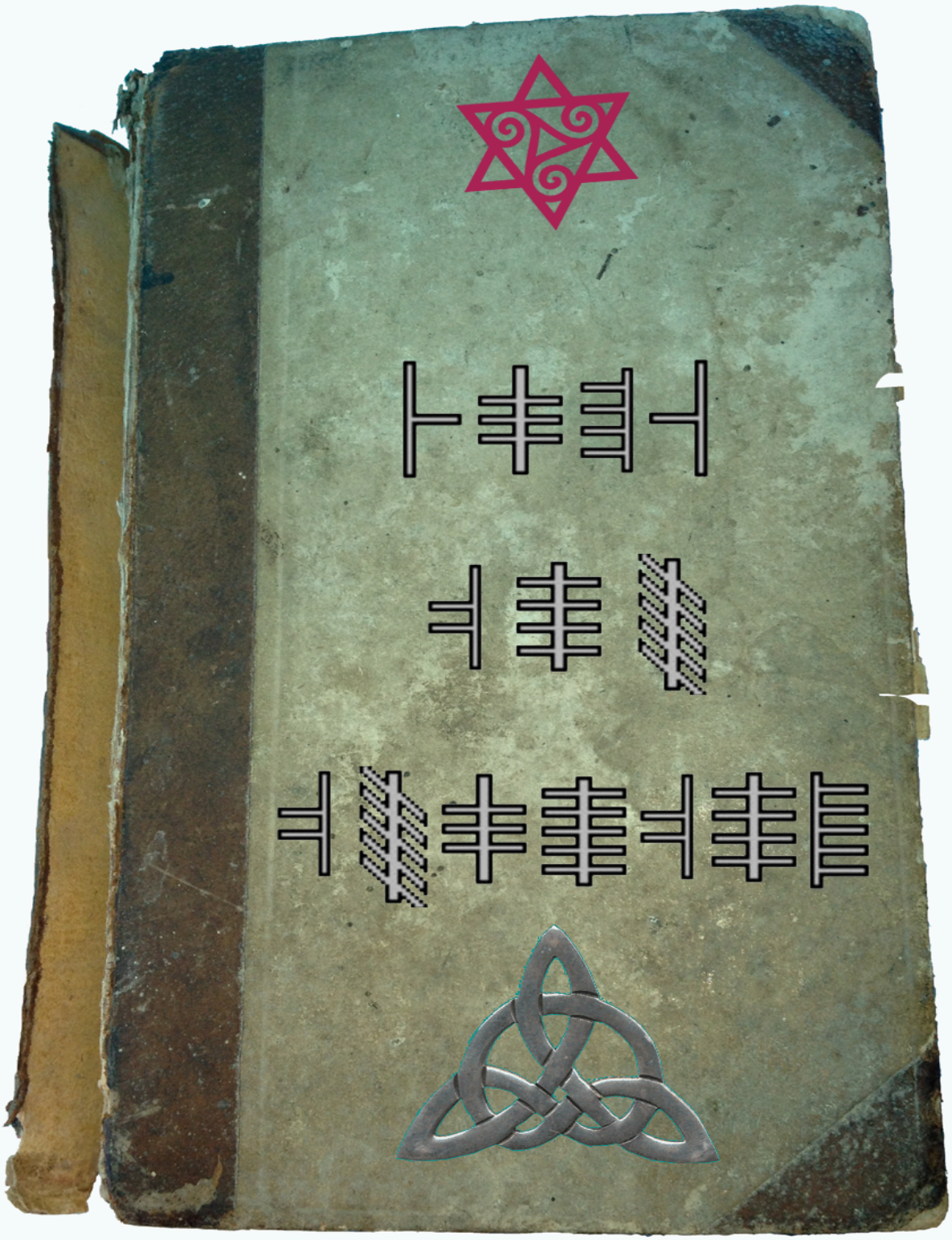
«Jetzt verstehe ich!» Ehrfurchstvoll nimmt der Professor das Buch an sich, streichelt liebevoll über das Schweinsleder des Einbandes und stammelt immer wieder: «Ich habe es gewusst, immer gewusst!» «Was haben Sie gewusst?», unterbrichst du nach einiger Zeit den völlig in seine Andacht versunkenen Herrn. «Weshalb kennen Sie dieses Buch?»

«Setz dich mal hin, mein Kind!», deutet der Herr auf einen Stuhl vor seinem Arbeitstisch. «Das da!», erklärt er und zeigt auf das Buch, «ist das unglaublichste Buch, das je ein Mensch in den Händen halten konnte. Bei meinen Nachforschungen über den Ursprung unserer schweizerischen helvetischen Kultur bin ich immer wieder auf Hinweise ge-

stossen, denen zu Folge ein einziges, keltisches Buch bestehen soll. Offenbar hat vor vielen hundert Jahren ein keltischer Druide im Dreieck der Flüsse Thur, Eulach und Töss gelebt und sein Wissen in einem Buch zusammengefasst. Dieses Buch soll 330 Jahre vor dem Auszug der Helvetier verfasst worden sein. Mithilfe dieses Buches könne man alles Keltische erklären und vielleicht sogar die geheimen Zauberkräfte der Druiden wieder lebendig werden lassen. Unglaublich! Und jetzt halte ich es selber in meinen eigenen Händen. Ich kann das gar nicht richtig begreifen!»

Ihr beide sitzt da und starrt gebannt auf das kleine Buch. «Was willst du nun tun?», möchte der Professor endlich von dir erfahren. «Denn eines musst du wissen: Dieses Buch wird dich nicht mehr loslassen. Du wirst mit diesem Buch unglaubliche Abenteuer erleben und Gefahren bestehen, welche du dir heute noch gar nicht vorstellen kannst. Du wirst Menschen kennen lernen, die wir Normalen nie zu Gesicht bekommen werden und an Orte reisen, die für mich für ewig unerreichbar bleiben werden.»

Und dann spricht der Professor etwas aus, was deine Gedanken noch lange Zeit beschäftigen wird: «Du, genau du, bist das auserwählte, ungewöhnliche Kind, das dazu geboren wurde, die Geheimnisse unserer Welt zu klären und den Menschen im Heute, im Morgen und auch im Gestern beizustehen und ihnen zu helfen. Zeig dich dieser Aufgabe würdig!»

Nun stehst du wieder auf der Strasse vor dem Landesmuseum und bist so klug als wie zuvor! Ja, was willst du nun tun?

Da hörst du von der nahen Stadt her freudiges Lärmen, glückliche Stimmen und ausgelassenes Feiern. Richtig! Heute ist ja das grosse Zürcher Frühjahrsfest, das Sechseläuten. Da wolltest du ja schon lange immer mal hin!