

10'000 Gefahren bei den Appenzellern

Band 2a
der Trilogie
«Singen ums Leben»

**Ein Abenteuer-Spielbuch
von Leo Eisenring**



Die Geschichte «10'000 Gefahren in der Raststätte Trofana Tyrol» ist der 1. 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.

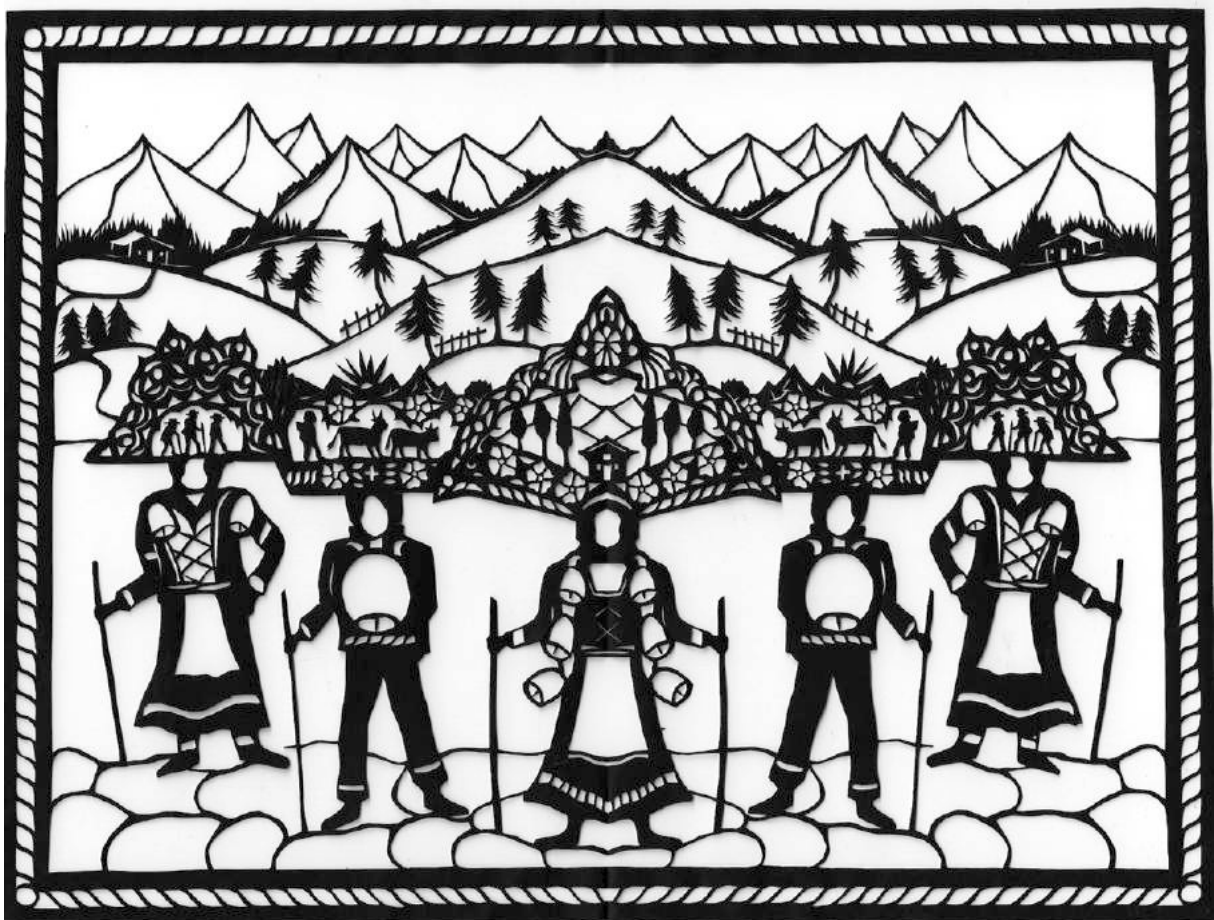
Band 1
«10'000 Gefahren in der Raststätte Trofana Tyrol»

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 den
Appenzellern
Band 2a 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
9	8
6	6
4	5
1	3
GEWONNEN	0

Geschicklichkeitsprüfung Diese Aufgabe wird dir gestellt, wenn du z. B. einen Weg suchen musst oder etwas aus deiner Tasche zu klaben 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.

Du schaffst es, unbemerkt aus dem Tankstellen-Shop des Trofana Tyrol zu schleichen und durch die offenstehende Türe in den schwarzen Mercedes zu gelangen. Vorsichtig schliesst du die Türe bei den Hintersitzen und versteckst dich. Dazu legst du dich zwischen den beiden Sitzreihen auf den Boden und rollst dich wie ein Baby zusammen. Vom Rücksitz ziehst du den Mantel, der dort achtlos hingeworfen wurde, wie eine Decke über dich. Nun bist du dir sicher, so schnell nicht entdeckt zu werden.

Nun beginnt dein langes Warten auf ein Abenteuer, auf welches du dich eigentlich gar nicht einlassen solltest. Wie glücklich hat doch deine Reise nach Wien zum Auftritt bei «DSDS Wien-Special» begonnen.



Für die grossen Sieger aus verschiedenen Casting-Show's war dieses Engagement bei der berühmten Fernseh-Casting-Show der einmalige Super-Preis gewesen. Nicht nur du bist ja im klapprigen Toyota-Bus aus der Schweiz her über den Arlberg hierher zur Raststätte Trofana Tyrol vor Innsbruck gereist. Nein! Auch andere Kinder sassen mit dir im Bus und sind zu deinen Freunden geworden.

Mit banger Gefühlen denkst du an deine Freunde eurer Clique, dem «Geheimbund der Schwarzen Nachtigall». Genau wie du liegen nun Alpha 2 bis Alpha 4 in einer schwarzen Limousine und versuchen, das Geheimnis um eure Entführung aufzudecken.



Denn eines hast du bei deinen Erkundungen in der Raststätte Trofana Tyrol bereits erfahren. So glanzvoll wie im Reiseprospekt versprochen, wird eure Reise nach Wien nicht verlaufen.

Der Fahrer hat sich in einem Hotelzimmer mit einem üblen Ganoven abgesprochen. Zum Glück konntest du ihn belauschen, denn nun weißt du, dass du niemals im Fernsehen auftreten wirst. Als Musik-Sklave wird in Wien nur deine Stimme benötigt, während auf der Bühne und in den Flimmerkästen rund um die Welt so ein neureiches Gör herumzappeln wird und mit deiner Stimme als Playback zum grossen Kinderstar gepusht wird.

Und auch das ist dir klargeworden: Du wirst nur so lange am Leben bleiben, wie du dieses miese Spiel geduldig mitspielen wirst. Klar kannst du versuchen, dieses üble Verbrechen aufzudecken und die Ganoven der Polizei zu übergeben. Doch du spielst dabei mit deinem Leben. Stell dir nur vor, was mit dir geschieht, wenn du entdeckt wirst. Aber hast du überhaupt eine andere Wahl?

Aus tiefstem Herzen verspürst du eine Wut und eine Kraft, die dich zu den mutigsten Taten, den gefährlichsten Abenteuern und den verrücktesten Verfolgungsjagden antreibt, welche je ein Kind zu bestehen hatte. Du spürst, dass unzählige Kinder von deinem Mut, deiner Tatkraft und auch von deinem Erfolg abhängig sind. Deine Aufgabe ist es, dieser gemeinen Musik-Mafia das Handwerk zu legen und unzählige Kinder von ihrem Schicksal zu befreien oder davor zu bewahren. Dazu benötigst du deinen ganzen Mut, volle Tatkraft und, und das vor allem, viel Glück und Geduld.

Doch das ist dir in diesem Moment egal, denn gerade jetzt plagen dich ganz andere Sorgen.

⇒ 1

- 1 Du liegst eingequetscht zwischen der Rücklehne der Vordersitze und den Rücksitzen auf dem Boden eines dir völlig fremden Autos. Du musst zugeben: Deine Lage war schon komfortabler. Zum Glück hast du den Mantel, der auf dem Rücksitz lag, als Schutzdecke über dich ziehen können. So empfindest du doch noch ein bisschen das Gefühl von Schutz und Geborgenheit.

«Und rennen müssen immer die Kleinen!», hörst du plötzlich eine Männerstimme maulen. Danach schlägt die Wagentür zu, der Motor heult auf und mit quietschenden Reifen jagst du mit einem Fremden am Steuer auf und davon! ➡ 19

- 2 Unerträglich lange dauern deine Fahrt und damit auch deine Qualen. Dennoch getraust du dich nicht, dich zu rühren oder gar deine Beine zu bewegen. Da weckt dich ein immer lauter werdendes Bellen aus deinen Gedanken.

«Pronto!», spricht der Fahrer laut vor sich hin. Offenbar war das Bellen das Klingeln seiner Freisprechanlage. Schon hörst du eine ziemlich verzerrte, aber dennoch klar verständliche Stimme aus dem Lautsprecher. «Hör gut zu, Gringo! Du fährst jetzt nach Appenzell in der Schweiz. Wir haben den Weg dorthin bereits in deinem Navi unter den Favoriten gespeichert.

Im Flecken angekommen, triffst du dich mit dem Kuhjungen. Gleiches Ambiente des Treffens wie immer. Der Lösungscode heisst diesmal «gezuckerter Küfen». Die Botschaft hast du schon vom Chef erhalten. Fahr vorsichtig und: Beseitige alle Hindernisse – auch die kleinen! Und hinterlass keine Spuren»,

mahnt, ja droht die fremde Stimme beinahe. Dann ertönt nur noch Knistern und Pfeifen aus dem Lautsprecher.

«Immer die gleiche Leier!», murt der Fremde vor dir. «Als ob ich je nur die kleinste Spur hinterlassen hätte. Einige meiner beseitigten Hindernisse sind noch nicht einmal als vermisst gemeldet worden», lässt er ein schauerlich brutales Lachen vernehmen.

Beschwingt drückt der Fahrer noch heftiger aufs Gaspedal und meint lachend zu sich: «Na dann, auf ins Herzen der Kuhschweiz!» ➡ 11

3 Du erkundigst dich, wo du die schönen Kuhhirten, Knaben wie Männer, in den schön farbigen Trachten mit gelben Hosen und roter Weste, sehen könntest. Herr Keller gibt dir gerne Auskunft: «Kuhhirten sieht man bei uns in jedem Dorf und das ganze Jahr über. Aber so schön in Tracht und Festtagskleid kann man sie nur bei der Alpfahrt sehen. Du hast Glück! Gerade heute findet auf der Schwägalp dieses Volksfest statt.»

- Da du erfährst, dass gerade heute die Alpfahrt von der Schwägalp herunter stattfindet, schnappst du dir ein Taxi und lässt dich dorthin fahren. ➡ 71
- Du bleibst lieber in Appenzell und hörst und siehst dich weiter im Flecken um. ➡ 53

- 4 Die grossen Kuhglocken an der Fassade des Geschäfts «Haushaltwaren Streule» ziehen dich unwiderstehlich an. «Hier muss man mir etwas zum Thema Kühe und Kuhjungen sagen können», machst du dir Mut.

Doch du wirst enttäuscht. Die freundliche Verkäuferin kennt sich offenbar besser aus mit Latte Macchiato und Capuccino als mit einheimischer Milch. Und unter Kuhkampf stellt sie sich eher einen Zickenkrieg in einer TV-Soap vor. Dass damit ein tierischer Zweikampf zwischen zwei Kühen um das Vorrecht der Leitkuh gemeint ist, hat keinen Platz in ihrer Gedankenwelt.

Enttäuscht schlenderst du wieder auf die Hauptgasse zurück und versuchst an einem anderen Ort mehr zu dieser Geschichte zu erfahren. ➡ 68



5 Du setzt dich zu dem alten Mann. Ohne dich zu kennen, duzt er dich und beginnt dir zu erzählen. Von seinem Bless, dem treuen Appenzeller Sennenhund erzählt er dir. Seit Jahr und Tag habe dieser nun seinen Stall und sein Haus, seine Tiere und seine Weiden bewacht. «Ohne einen Befehl wusste der genau, wann er die Kühe von der Weide zu holen hatte. Und die Ziegen hielt er im Zaum, wie wenn es nichts Anderes geben würde», erklärt er dir immer wieder.

- Die Erzählung des Bäuerleins langweilt dich. Du hast schliesslich einen Kriminalfall zu lösen. Deshalb gehst du wieder auf die Gasse hinaus und forschst an einer anderen Stelle weiter. ➡ 80
- Die Geschichte macht dich stutzig. «Ist Ihr Bless so etwas wie ein Kuhjunge?», fragst du den Alten hoffnungsvoll. ➡ 18

6 Du schlenderst suchend die Hauptgasse hinunter und entdeckst schon bald die Konditorei Laimbacher. Tatsächlich steht hier im Schaufenster ein kleiner Schlitten mit aufgeschichteten Zuckerwaren gefüllt. «Ein Schlitten hat doch Kufen!», sagst du dir. «Und könnte nicht ein Küfer Kufen machen?», lässt du dein Hirn auf Hochtouren rattern. Obwohl du nicht weisst, was das hier mit gezuckerten Kufen zu tun haben könnte, macht dich dieses Ding da im Schaufenster aufmerksam.

- «Wenn das nicht ein Hinweis ist», sagst du dir und trittst in das Geschäft ein. ➡ 40
- «Kufen werden nicht vom Küfer hergestellt», sagst du dir und gehst weiter. ➡ 68

7 Du bist von den vergangenen Aufregungen so ermüdet, dass du schnell einschläfst. Erst als das Auto auf einen Kiesplatz fährt und zum Stehen kommt, erwachst du wieder. ➡ 11

8 Du setzt dich zu der alten Frau und bestellst dir wie sie einen Tee. So kommt ihr schnell ins Gespräch. Dabei erzählt dir die Frau, dass sie als junge Frau und Mutter einen Haushalt mit 12 Kindern führte. «Ich hatte gar nicht genügend Hände, um jedem Goof zur rechten Zeit eines auf die Finger zu fitzen», schmunzelt sie. Als sie dein verdutztes Gesicht bemerkt, erklärt sie dir: «Goofen nennen wir hier im Appenzellerland liebevoll unsere Kinder und geschlagen habe ich die Kinder nie. Ein kleines Fitzchen war für meine Knaben mehr ein zärtliches Streicheln – besser als eine Strafaufgabe jedenfalls.»

- Die Geschichte mit den 12 wilden Knaben langweilt dich. Du hast schliesslich einen Kriminalfall zu lösen. Deshalb trittst du wieder auf die Gasse hinaus. ➡ 80
- Die Geschichte mit den Knaben hat dein Interesse geweckt. «Sind diese Knaben so eine Art Kuhjungen gewesen?», fragst du scheu. ➡ 35

- 9 Der Galeriebesitzer selbstpersönlich zeigt dir die schönsten Bilder Naiver Appenzeller Malerei. «Naiv ist hier nicht abwertend gemeint», erklärt er auf dein freches Lachen eingehend. «Naiv beschreibt nur die Detailtreue in den Bildern, welche etwas kindlich Einfaches hat.»

Die Art der traditionellen Appenzeller Malerei gefällt dir sehr gut.



Noch besser gefallen dir jedoch die etwas moderner angehauchten Bilder in der Ausstellung. Auch hier dominieren Kühe, Knaben und Männer in Appenzeller Tracht und wunderschöne Landschaftsbilder. Doch alles hat einen modernen, silbrigen Touch. «Diese Bilder malt meine Frau, Carmela Inauen», erklärt dir Herr Inauen nicht ohne eine Menge Stolz in der Stimme.



Durch die vielen Kuhbilder ermutigt, versuchst du deinen Fall weiter aufzulösen. Die Frage nach dem Kuhjungen beantwortet der Galerist gerne: «Klar gehören Kühe ebenso wie Jungen in Tracht auf jedes gelungene Appenzeller Bild. In Natura kann man solche Bilder jedoch nur an den Alpfahrten sehen. Doch du hast Glück! Fahre gerade jetzt auf die Schwägalp, denn heute findet dort die Alpabfahrt statt.»

- Du nimmst dir spontan ein Taxi und fährst zur Schwägalp. ➡ 71
- Du bleibst lieber in Appenzell und hörst und siehst dich weiter im Flecken um. ➡ 46

10 Du hoffst weiter geduldig, doch leider vergebens. Als sich nach und nach einer nach dem andern aus der fröhlichen Runde verabschiedet, verlässt auch du endlich die Brauerei. Draussen ist es bereits dunkel und der Landsgemeindeplatz leer. Die Limousine ist verschwunden. Du begibst dich enttäuscht und müde zum Bahnhof. Von Appenzell hast du nun genug gesehen. ➡ 78

11 Kaum kommt der Wagen auf dem grossen Landsgemeindeplatz in Appenzell zu stehen, springt der Fahrer aus dem Wagen. «Der wird den Wagen doch nicht etwa wieder offenstehen lassen?», jagt dir ein hoffnungsvoller Gedanke durch den Kopf. Doch deine Hoffnungen lösen sich schnell in Luft auf, als du den Fahrer leise fluchen hörst: «Wo habe ich denn nur diesen verflixten Autoschlüssel wieder hingelegt?»

- Angst lähmt deine Handlungen und du bleibst regungslos liegen. ➡ 34
- Schnell öffnest du die Hintertür einen Spalt weit, damit das Auto nicht geschlossen werden kann. ➡ 27
- Die Aussicht auf ein geschlossenes Auto jagt dir keine Angst ein. «Da werde ich dann schon eine Lösung finden», sagst du dir cool und lässt dich unbemerkt im Auto einschliessen. ➡ 38

12 Der Mann mit dem Cowboy-Hut interessiert dich. Als du dich seinem Tisch näherst, entdeckst du, dass auf dem Tisch zwei Kaffeetassen stehen. Also muss noch ein Gast dazugehören.

- Du setzt dich mutig zu den Fremden an den Tisch. ➡ 32
- «Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!», sagst du dir und setzt dich an den Nebentisch. ➡ 26

13 Der freundliche Ladenbesitzer erklärt dir, dass die Weissküferei in Appenzell eine lange Tradition hat. «Wir Küfer machen ja alle Fässer, ein Weissküfer jedoch ohne Metallringe. Richtige Fässer werden überall in der Welt vom gewöhnlichen Küfer hergestellt.» Du bist so fasziniert, dass du dir ein kleines Milchkübelchen kaufst für deine Stifte, die zuhause auf deinem Pult immer so wirr herumliegen.

«Und weisst du», lacht Herr Keller, «hier in Appenzell nennt man den Küfer eben auch Fässler, also den, der die Fässer macht.»

Dieser Hinweis genügt dir und du begibst dich weiter auf die Suche nach dem Kuhjungen. Du spürst aber auch, dass mit dem gezuckerten Küfer nicht diese Weissküferei gemeint ist. «Da muss es noch etwas Anderes geben», sagst du zu dir selber. ➡ 80

- 14 Mit viel Mühe und noch viel mehr Fingerspitzengefühl ertastest du zwischen den Würsten ein kleines Messer, welches unter der Cellophan-Hülle steckt. Ohne dich zu rühren und zu bewegen und damit die Aufmerksamkeit der beiden Männer auf dich zu lenken, versuchst du, das Messer herauszugröbeln, zwischen deine Hände und den Kabelbinder zu schieben und deine Fessel so zu öffnen. Als sich die enge Verschnürung um deine Handgelenke endlich löst, könntest du losschreien vor Glück!

Du wartest einen günstigen Moment ab, springst von deinem Stuhl hoch und rennst quer durchs Café Fässler. Das nachfolgende Duell kannst du nur mit viel Intelligenz gewinnen. Doch deine Gegner sind auch nicht gerade dumm. Ihr startet beide bei der Wertung 15!

- Du gewinnst das Duell ⇒ 75
- Du verlierst das Duell ⇒ 47



- 15 Zielsicher betrittst du die Konditorei Fässler und lässt dich durch die feinen Biber und Lebkuchen im Ladengeschäft nicht ablenken. Stattdessen gehst du nach hinten und schaust dich im Café um. Es ist zu dieser Tageszeit sehr schwach besetzt.
- Am Stammtisch in der Mitte sitzt allein ein altes, kleines Bäuerlein. ➡ 5
 - Auf einer stoffbezogenen Wandbank sitzt eine ältere Frau mit schlohweissen Haaren. ➡ 8
 - In der hintersten Ecke sitzt an einem Tisch ein Mann mit dem Rücken zu dir. Er trägt einen enorm grossen Hut. ➡ 12
 - Vorne an der Fensterfront lümmeln ein paar junge Typen auf einem Sofa rum und schlürfen ziemlich unanständig laut aus ihren Red-Bull-Dosen. ➡ 76
- 16 «Du glaubst wohl, ich sei blöd!», faucht dich die Frau wütend an. «Nur weil ich in dieser Uniform etwas hilflos wirke, bin ich das noch lange nicht!» Kurzerhand klemmt sie dich wie eine Zeitung unter ihren linken Arm und trägt dich mit sich fort. ➡ 66

- 17 «Vielleicht ist ja der gesuchte Ganove dem Alkohol verfallen, wie so viele von denen», denkst du dir und suchst deshalb die Fabrik des weltberühmten Appenzeller Alpenbitters auf.

Doch hier erfährst du nichts, nichts zu deinem Fall, aber auch nichts zum Rezept des Alpenbitters. Nur das wird dir verraten: In diesem Kräuterlikör sind 42 Kräuter und Gewürze verarbeitet, doch das Rezept dazu ist streng geheim und seit mehr als 100 Jahren unverändert geblieben. Jeweils nur zwei Personen der Gründerfamilie Emil Ebnetter kennen das Rezept und geben es zu gegebener Zeit an ihre Nachfolger weiter.

So klug als wie zuvor kehrst du an die Hauptgasse zurück.

⇒ 68



- 18 «Kuhjunge ist gut», lacht das Bäuerlein verschmitzt. «Mein Bless war aber ein Weibchen», setzt er dann schon wieder traurig hinzu. Sie war jedoch das perfekte Kuhmädchen, das man sich denken konnte. Dann erfährst du, dass er heute seinen Bless, oder seine Blessin, wie es korrekt heissen müsste, einschläfern liess. «Sie war alt und krank und hat mehr gelitten als sie mir genützt hat. Tja, so hat alles einmal sein Ende», seufzt der alte Mann nachdenklich.

Aus Rücksicht auf die Trauer des Bäuerleins führst du dieses Gespräch noch ein bisschen weiter und hörst dem Appenzeller geduldig zu. Schliesslich kannst du dich doch noch losreissen.

- Du setzt dich an einen anderen Tisch im Café Fässler. Nach wie vor bist du dir sicher, hier im gezuckerten Küfer zu sein und hier auch das Geheimnis des Kuhjungen lüften zu können. ➡ 15
- Du hast keine Lust auf weitere Gespräche aus dem Appenzeller Alltagsleben und willst lieber an einem anderen Ort dein Abenteuer zu lösen versuchen.

➡ 80



- 19 Die Fahrt führt dich immerzu über die Autobahn. Das spürst du an der regelmässigen Fahrt und der immer gleichbleibenden Geschwindigkeit. Die vielen Lichtwechsel verraten dir, dass ihr durch ziemlich viele Tunnels braust.

Einmal hält der Wagen kurz an. Du hörst, wie der Fahrer einige Münzen in einen Automaten wirft und eine freundliche Automatenstimme eine gute Fahrt durch den Arlbergtunnel wünscht. Und tatsächlich! Schon gehts los mit einer endlos langen Tunnelfahrt.

Du überdenkst deine ungemütliche und noch viel ungewöhnlichere Situation, denn immerhin bist du alleine mit einem dir völlig unbekannten Mann unterwegs. Das macht dir das Leben doch sehr unangenehm. Auch dein unbequemes Versteck auf dem harten Fussboden wird zunehmend unerträglicher. Nach einer weiteren halben Stunde Autofahrt erwägst du erstmals, das Abenteuer aufzugeben und dich bemerkbar zu machen.

- Du führst dein Vorhaben aus und rufst scheu:
«He, Sie da! Können Sie mich bei der nächsten Wegkreuzung absetzen?» ➡ 25
- Du sprichst dir selber Mut zu und hältst dich weiterhin still und aufmerksam. ➡ 2
- Du versuchst die unbequeme Fahrerei mit einem Nickerchen zu überbrücken. ➡ 7

- 20 Der Fahrer lässt dich auf dem Beifahrersitz Platz nehmen. «Damit du beim Ausfahren etwas sehen und fürs Leben lernen kannst», lächelt er verschmitzt und zweideutig. Nach einer scheinbar endlosen Fahrt durch Wälder und Felder, schmucke Dörfer und kleine Städtchen im Schweizer Voralpenland biegt er von der Hauptstrasse ab und folgt einem schmalen Feldweg, der allmählich in einem immer dicker werdenden Schilfgürtel verschwindet.

Es ist bereits am Eindunkeln, als der Wagen vor einem lottrigen Bootshäuschen anhält und der Fahrer dich unsanft aus dem tiefen Ledersitz der Limousine heraus reisst.

«Niederknien!», schnauzt er dich herrisch an und drückt dich dabei zu Boden. Panische Angst umfängt dich und du verlierst das Bewusstsein. So bekommst du von der nachfolgenden Szene nichts mehr mit – was auch gut und tröstlich erscheint.

Hier im undurchdringlichen Schilfgürtel des Bodensees endet dein Abenteuer.

- 21 «Schauen Sie! Da hinten parkt ein alter Mann quer über vier Parkfelder!» Mit wichtiger Miene fügst du hinzu: «Wenn der so alkoholisiert ist, wie er bei seiner Zickzackfahrt wirkt, können Sie Bussgeld für eine ganze Woche kassieren!»

Die Aussicht auf einen beruflichen Grosserfolg lässt die Politesse reflexartig nach hinten schauen. Du benützt den kurzen Augenblick Ihrer Unachtsamkeit und rennst quer über den Landsgemeindeplatz davon und verschwindest in den Gassen von Appenzell.

- 22 Die beiden Männer wenden sich wieder ihrem Gespräch zu. Leider warst du in der Schule immer zu faul um die Englisch Vocis zu lernen und verstehst deshalb nur bruchstückhaft, was da besprochen wird.

Du kombinierst aus den Wortfetzen, dass neu auch der Volksmusikmarkt von der Musik-Mafia-Bande erschlossen werden soll. Jodelmusik und Schlager in Europa, international mit Country, Folk, Blues und Soul. Auch in Indien und China soll diese Art von Musik etabliert und bereits jetzt mit Kinderstars aus ihrem Angebot besetzt werden. Dazu sollen alle Mitglieder des Musik-Komplots aus der ganzen Welt nach Wien kommen, um die neuen Stimmen auszuwählen.

Im Rahmen der Sendungen des DSDS Wien-Specials soll ein ganz besonderer Themenabend das Finale bilden: «Volksmusikanten im Kuhstall»

Bei diesen Worten jauchzt der Texaner laut auf. «Oh, ich komme gerne in den Kuhstall. I love cows. I'am a cowboy!» «Cow = Kuh, Boy = Junge! So viel hast du im Englischunterricht doch schon mitbekommen. Der amerikanische Cowboy ist dein gesuchter Kuhjunge. Nun bist du dir absolut sicher, die richtigen Herren gefunden zu haben.

Mühsam, deine Hände sind ja zusammengebunden, grapschst du dein Handy aus der Hosentasche und knipst von unter dem Tisch je ein Foto deiner «feinen» Begleiter. Danach suchst du in deinen Taschen etwas, womit du die Kabelbinder unbemerkt auftrennen und fliehen kannst.

- Du findest nichts Passendes in deinen Taschen. ⇒ 56
- Du greifst nach einem Schokostengel. ⇒ 59
- Du findest ein Metallstück. ⇒ 74
- Du findest das Taschenmesser, das ihr im Trofana Tyrol gekauft habt. ⇒ 23
- Du wählst das Brettli mit Würsten aus dem Tankstellenshop. ⇒ 14

23 Mit viel Mühe und noch viel mehr Fingerspitzengefühl gelingt es dir endlich, das Sackmesser aus deiner Tasche zu ziehen. Ohne dich zu rühren und zu bewegen und damit die Aufmerksamkeit der beiden Männer auf dich zu lenken, versuchst du, das Sackmesser zu öffnen. Du schaffst es! Doch leider ertönt genau in diesem Moment ein lautes «Holderadio!», gefolgt von einem langanhaltenden, fröhlichen Jodeln. «Verflix! Das Taschenmesser kann ja jodeln. Deshalb hat Alpha 3 es ja unbedingt kaufen wollen», jagt dir leider zu spät die Erinnerung an den Souvenirshop «Trenkwalders Erinnerungen» durch den Kopf.

Auch für deine Rettung ist es nun zu spät. Augenblicklich unterbrechen die beiden Herren ihr Gespräch und mustern dich von oben bis unten. Das jodelnde Taschenmesser hast du zwar blitzschnell auf den Boden fallen lassen, doch es wird schnell entdeckt. «Ah, will das freche Kerlchen uns schon verlassen?», verhöhnt dich der Fahrer und blickt dir dann böse und tief in die Augen: «Du wartest jetzt schön brav, bis ich hier fertig bin und dann fahren wir gemeinsam an ein romantisches, schönes und weit abgelegenes Örtchen. ⇒ 56

- 24 Am unteren Ende der Hauptgasse entdeckst du die Brauerei Locher. Das Logo kennst du von den Bierflaschen deines Vaters. «Quöllfrisch» und «Vollmondbien» stehen bei dir zu Hause häufig beim Nachtessen auf dem Tisch.
- «Biertrinker sind gemütlich und gesprächig. Da kann mir sicher jemand weiterhelfen», machst du dir Mut und betrittst die Wirtsstube der Brauerei. ➡ 70
 - Du suchst ja Zucker und Milch, aber sicher kein Bier. Ein Besuch in der Brauerei wäre nur Zeitverschwendung. ➡ 80



APPENZELLER BIER

- 25 Die Wirkung deiner Worte ist phänomenal. Der Fahrer tritt voll auf die Bremsen und lässt zwei lange, schwarze Reifenspuren auf der Strasse liegen. Noch bevor der Wagen richtig hält, fasst er nach hinten und greift mit seinen riesigen Pranken nach dir. Einen kurzen Kampf später erwischt er dich am linken Ohr und zieht dich zu sich nach vorne. ➡ 29

26 Du setzt dich so auf die Bank, dass du Rücken an Rücken mit dem Mann im Hut sitzen kannst. So hoffst du, nachher unbemerkt vom Gespräch der beiden Männer etwas mitzubekommen. Doch dein Plan geht schief. Ungeschickt stösst dich der Mann mit seiner ausladenden Hutkrempe so heftig an den Hinterkopf, dass du beinahe von der Sitzbank kullerst.

«Oh Sorry!», lässt er im breitesten Texas-Amerikanisch vernehmen. Und schon überschwemmt dich ein Wortschwall von Entschuldigungen, entzückten Ausrufen über deine süsse, niedliche und verry-nice Aufmachung sowie unendlich vielen Fragen. Zuerst widerwillig, danach immer leutseliger gibst du dem netten Herrn Auskunft.

Als er dir noch eine heisse Schokolade offeriert und dich an seinen Tisch einlädt, erzählst du ihm von deiner Reise nach Wien, deinem Aufenthalt im Trofana Tyrol und deinen Freunden vom «Geheimbund der schwarzen Nachtigall».

Der Texaner zeigt sich ganz fasziniert und meint: «Nachtigallen sind cool! Dieser Name würde auch zu meinen Kids passen. Die singen auch wie Nachtigallen und sind ebenfalls schwarz, so schwarz wie der Keller, in dem sie stecken!» Dann lacht er laut auf und beugt sich zu dir vor. Du bemerkst, wie seine Pupillen riesig gross werden, so als ob sie dich verschlucken wollten. Dann flüstert, ja haucht er dir beinahe ins Ohr: «Nachtigallen verzaubern mit ihrem Gesang den Morgen, doch geheime, schwarze Nachtigallen verzaubern die Massen! Das ist gut für die Welt und auch gut für mein Konto!», lacht er nun wieder ganz entspannt und schlägt dir freundschaftlich auf die Schulter.

Mit einem breiten Lachen im Gesicht führt er seine Rede fort: «Schwarze Nachtigallen! Merke dir! Wer einmal schwarz war, bleibt's für immer. Da kommt keiner mehr raus!» Doch dann brummt er plötzlich sehr nachdenklich: «Ausser Farina! Ja, Farine, zu Deutsch Mehl», faucht er dir völlig aufgebracht mitten ins Gesicht, «kann helfen, wieder weiss und rein zu werden! Diesem Italiener traue ich einfach nicht über den Weg. Ich sollte ihn mir vom Hals schaffen. Aber leider brauch ich ihn noch.» ➡ 48

- 27 Mutig öffnest du die Türe einen kleinen Spalt weit. Klug wie du bist, wählst du dazu die Beifahrerseite, damit der Fremde deinen Trick nicht erkennen kann. Doch du hast nicht mit den Feinheiten moderner Technik gerechnet. Anstelle des üblichen Pieptones beim Schliessen der Türe hörst du eine Computerstimme melden: «Türe hinten rechts ist geöffnet!» Verriet dich doch dieses moderne, aber dennoch unglaublich doofe Auto! Flink wie ein Wiesel stürmt der Fremde ums Auto herum, entdeckt dich unter seinem Mantel und zieht dich am Ohr aus dem Wagen heraus. Mit hasserfülltem Blick bringt er dich ganz nahe an sein Gesicht heran und faucht dich an. ➡ 29

28 «Oh, schauen Sie mal hinter Ihnen!», versuchst du die Politesse abzulenken. Im folgenden Intelligenz-Duell startest du mit zusätzlichen 10 Punkten, deine Gegnerin mit 14, schliesslich arbeitet sie als Politesse der Gemeindepolizei Appenzell.

- Du gewinnst das Duell ⇒ 21
- Du verlierst das Duell ⇒ 16

29 «Was soll das, du dreckiger Spion!», faucht dich der Fahrer an. «Wieso hat mein Chef mich extra vor solchen Attacken gewarnt?», räuspert er sich verunsichert. «Wollte er mir eine Falle stellen? Wollte er mich testen und kontrollieren, ob ich wirklich alle Befehle ausführe?» Mit traurigen Augen schaut er dich verlegen, irgendwie entschuldigend, ja beinahe mitleidsvoll an: «Sorry! Kleines Kind! Die Beseitigungsregel gilt für alle.»

Wie aus dem Nichts schlägt dich der grobe Mann plötzlich so heftig mitten ins Gesicht, dass du nur noch Sterne siehst und danach bewusstlos wegsackst.

So bleibt dir wenigstens erspart mitzuerleben, wie kaltherzig und brutal dieser grobschlächtige Ganove deinem noch so jungen Leben ein Ende setzt und dich abseits der Wege in einem einsamen Bergwald unter einer weit ausladenden Tanne verscharrt. Damit endet hier dein Abenteuer.

- 30 Ohne Umschweife serviert dir die Wirtin deine gewünschten Ravioli und spendiert dir zum Nachtisch noch einen Kinder-Coupes. Du merkst, dass du hier mehr erfahren könntest, doch aus irgendeinem Grund sind die Leute dir gegenüber sehr reserviert und distanziert.

Gestärkt von diesem feinen Mahl verlässt du das «Drei Könige» wieder und beschliesst, an einem anderen Tag mit deiner Familie zusammen in dieses tolle Restaurant zurückzukehren. ➡ 80

- 31 Du zückst wirklich deinen Fahrausweis? Aber bitte! In diesem Abenteuerspielbuch kannst du nur verwenden, was du im Spiel auch erobert hast. Und eine Fahrschule konntest du bisher noch nicht absolvieren. Hör also auf zu flunkern. Oder gehörs du bereits zur Gegenseite, zu den ruchlosen, abgefeimten und hinterlistigen Ganoven? ➡ 36

- 32 «Hey Child! Bitte nimm Platz!», begrüsst dich ein freundlicher Mann mit breitem Gesicht und noch breiterem Grinsen. ➡ 48



33 «Die meisten Fremden zieht es ins Café Fässler, etwas weiter die Gasse hinunter», erklärt die Wirtin. Leider kommen die nicht so oft zu uns ins «Drei Könige». Aber wir können mit dem Besucherandrang auch zufrieden sein.»

- Du hast genug erfahren, bezahlst und verlässt das «Drei Könige» wieder. ➡ 69
- Du stellst der Wirtin eine weitere Frage. ➡ 45



34 Endlich ist der Fremde weg. Da du aber bei seinem Verschwinden gehört hast, wie sich die Türen geschlossen haben, setzt du dich zuerst einmal bequem auf den Rücksitz und machst dir Gedanken, wie du dem Fremden entwischen kannst.

Nach einer endlos scheinenden Stunde Wartezeit erscheint der Fremde wieder. Als er die Hintertüre öffnet und seinen Mantel zurechtlegen will, entdeckt er dich. Mit weit aufgerissenen Augen starrst du ihn an, er glotzt noch überraschter zurück. Bevor du seine Überraschung ausnützen kannst, packt er dich am Kragen und zieht dich nahe an sein Gesicht heran.

➡ 29

35 «Kuhjunge? Ja sicher!», beginnt da die alte Frau zu strahlen. «Alle sind sie Kuhjunge geworden, alle: Der Köbi in Gontenbad, der Fredi in Weissbad, der Sepp in Brüllisau, der Michi in Wasserauen, der Bartli drüben im Toggenburg, der»



- Bevor die alte Frau alle ihre 12 Knaben aufgezählt hat, verdrückst du dich an einen anderen Tisch zu einem nächsten Gespräch. ➡ 15
- Du hast keine Lust auf weitere Gespräche aus dem Appenzeller Alltagsleben und willst lieber an einem anderen Ort dein Abenteuer zu lösen versuchen. ➡ 80

36 Du merkst schnell, dass dir hier nur ein Duell helfen kann.

- Du vertraust auf deine Schlagkraft. ➡ 51
- Du versuchst es mit Witz und Humor. ➡ 44
- Du setzt deine Intelligenz ein. ➡ 28

37 Schon bei der Aufgabe deiner Bestellung merkst du, dass die Wirtin Freude an dir gewonnen hat. Als sie dir dein Essen bringt, stellt sie auch gleich eine grosse Flasche Flauder, Appenzeller Mineralwasser mit Holundergeschmack, auf den Tisch und schenkt zwei Gläser ein. Gutgelaunt setzt sich die Wirtin zu dir und schaut dir beim Essen zu.

Beim nachfolgenden Gespräch beteuert sie dir, wie sehr es Appenzeller lieben, wenn auch Gäste Freude an Appenzeller Traditionen und einheimischem Brauchtum zeigen. Du fasst Mut und stellst der Wirtin einige Fragen. ➡ 45

- 38 Du bleibst regungslos in deinem Versteck liegen und wartest ab, bis der Fremde genügend weit vom Auto entfernt ist. Dann kletterst du aus deinem Versteck auf die Vordersitze und betätigst den Türöffner der Vordertüre. Wie du erwartet hast, lassen sich verschlossene Autotüren von innen immer öffnen. Da nützt auch die aktivierte Kindersicherung, die nur für die hinteren Türen eingebaut ist, nichts.

Erleichtert steigst du auf der Fahrerseite aus der schwarzen Limousine. Mit dem Ersatzschlüssel, den du zuvor aus dem Handschuhfach genommen hast, schliesst du das Auto ab und drehst dich zum Weggehen um. ➡ 43

- 39 «Kennen Sie den Unterschied zwischen einem Wal-fisch und einer Appenzeller Hilfspolizistin?», fragst du die Politesse unverfroren. «Beide stellen mir heute keinen Bussenzettel aus!», lachst du die Frau in der blauen Uniform frech an. Den kleinen Moment, den deine Gegnerin zum Überlegen benötigt, nutzt du aus und haust ab. Du rennst quer über den Landsgemeindeplatz und verschwindest gewandt in den engen Gassen des Fleckens Appenzell, noch bevor die überrumpelte Frau bemerkt, dass sie dir am heutigen Tag tatsächlich keinen Bussenzettel ausstellen wird. ➡ 55

40 Der feine Duft von frischen Lebkuchen betört dich beim Eintritt in die Konditorei Laimbacher. Lebkuchen und Biber in allen Grössen, gefüllt und ungefüllt, mit Mandeln und Bildformen verziert, füllen die Gestelle rund um im kleinen Ladengeschäft. Du kommst aus dem Staunen nicht mehr raus.

Besonders fasziniert dich ein hoher Turm, der mitten im Raum steht. Aus einfachen, ungefüllten Bibern, den sogenannten Chlausebickli, schichten die Appenzeller den «Züüg», ein pyramidenartiger Turm, der in einer Schale mit Äpfeln, Nüssen und Dörrobst aufgebaut wird.

Du bist so begeistert, dass du den Schlitten im Schaufenster schnell vergisst. Stattdessen kaufst du einen riesigen Biber mit dem Bild eines grossen Bären aufgeprägt. Danach gehst du wieder auf die Hauptgasse hinaus und schlenderst wie ein Tourist gemütlich und glücklich den Tag geniessend die Hauptgasse hinunter.

⇒ 80



- 41 «Du meinst sicherlich unsere Gemeindepolizistin, die Wali Fisch. Eine ganz lebenswerte und überaus schlaue Person», lobt die Wirtin. Du verzichtest rücksichtsvoll auf einen Kommentar.
- Du hast genug erfahren, bezahlst und verlässt das «Drei Könige» wieder. ➡ 69
 - Du stellst der Wirtin eine weitere Frage. ➡ 45
- 42 Staunend stehst du vor der Galerie Inauen, in welcher Bilder und Bücher mit typischer Appenzeller Bauernmalerei ausgestellt sind.
- Da auf den Bildern viele Kühe und Knaben in Tracht gemalt sind, ist dein Interesse sofort geweckt und du trittst ein. ➡ 9
 - «Das sind ja nur Bilder. So finde ich den Kuhjungen nie», denkst du enttäuscht und gehst weiter. ➡ 68
- 43 Du kommst leider keinen Schritt weit, denn du prallst unvermittelt gegen etwas Weiches, Blaues, Walfisch-ähnliches. «Hallo junges Kind!», spricht dich eine ziemlich beleibte, bestimmte, jedoch sehr freundliche Politesse an. «Darf ich mal deinen Fahrausweis sehen? Du scheinst mir noch etwas gar jung zu sein, um eine so luxuriöse Limousine lenken zu dürfen.»
- Du zückst ohne Umschweife deinen Fahrausweis. ➡ 31
 - Du stammelst verlegen: «Fahrausweis? Sollte ich das haben?» ➡ 36

- 44 «Wissen Sie nicht, dass wir Appenzeller alles kleine und pfiffige Leute sind?», lächelst du der Politesse listig zu. Im folgenden Witzduell kämpfst du mit zusätzlichen 8 Punkten, die Frau aus Appenzell mit 15, schliesslich ist sie im Gegensatz zu dir eine richtige Appenzellerin.
- Du gewinnst das Duell. ➡ 39
 - Du verlierst das Duell. ➡ 52
- 45 Die Wirtin zeigt sich so gesprächig, dass du dich getraust, deine drängendsten Fragen zu stellen.
- Was könnte gezuckerter Küfer bedeuten? ➡ 50
 - Wo finde ich hier einen Kuhjungen? ➡ 57
 - Wo machen Fremde ab, wenn sie sich in Appenzell treffen wollen? ➡ 33
 - Wie heisst die Politesse, die hier so fleissig Bussen verteilt? ➡ 41
- 46 «Weshalb soll ich das Dorf verlassen?», fragst du dich. «Mein Chauffeur ist ja auch hierhin und nicht auf die Schwägalp gefahren, um seinen Kuhjungen zu treffen.» ➡ 68

47 Die beiden Männer drängen dich zuerst vom Eingang weg und danach auf die Herrentoilette hinaus. Hier sitzt du nun endgültig in der Falle. Doch statt dich nun direkt zu fassen, beginnen die beiden in Englisch miteinander zu diskutieren. Fast scheint es dir, sie hätten dich vergessen. ➡ 56

48 Und dann erklärt er dir in breitestem Texas-Amerikanisch, dass er dieses Land hier liebe und alle seine Bewohner hier noch viel mehr und dich, gerade dich, liebe er am allermeisten! «Du bist so ein wundervolles Affenzähler – oder wie heissen the people hier im Land?» «Appenzeller!», klärst du ihn auf. «Doch ich bin keiner von ihnen», fügst du noch an und versuchst, entspannt zu lächeln.

Deine Stimmung ändert sich jedoch schlagartig, als der zweite Mann wieder erscheint und sich an den Tisch setzt. Als er zu sprechen beginnt, erkennst du ihn sofort wieder. Unbeherrscht platzst du heraus: «Ich kenne Sie! Sie sind der Fahrer der Limousine, welche heute aus Tirol hier angekommen ist. Ich war hinten im Auto und hab sie belauscht!» Beim letzten Wort merkst du, dass du etwas gar viel gesprochen hast.

Das merkt leider auch der Fahrer. Ohne grosse Aufregung zu verbreiten, hält er deine Hände auf dem Tisch fest, zieht sie dann unter den Tisch und bindet sie mit einem Kabelbinder zusammen. Du sitzt definitiv in der Falle. ➡ 22

- 49 Du klopfst an die Hauptpforte des Kapuziner Klosters. Hier bei diesen weisen Männern, die bereits seit 1587 mitten im Flecken Appenzell ein Kloster führen, erhoffst du dir Antworten auf deine brennenden Fragen. Doch niemand öffnet dir. Da entdeckst du neben der Türe ein Schild: «Kloster seit 2011 geschlossen!»

Enttäuscht gehst du auf die Gasse zurück. ➡ 68

- 50 Die Wirtin staunt über diese Frage und vermutet darin ein raffiniertes Wortspiel: «Gezuckert deutet wohl auf einen Zuckerbäcker hin. Von denen gibt es in Appenzell ganz viele. Konditor und Lebkuchenbäcker sind sie hier. Ein Küfer stellt Fässer her. Bei uns werden die Küfer auch Fässler, also Fässermacher, genannt. Vielleicht meint man damit den Confiseur Fässler etwas weiter die Hauptgasse hinunter?»

- Du hast genug erfahren, bezahlst und verlässt das «Drei Könige» wieder. ➡ 69
- Du stellst der Wirtin eine weitere Frage. ➡ 45

51 Mutig und keck trittst du der riesigen, breiten und mindestens 170 kg schweren Politesse gegenüber. Du fühlst dich super und erhältst zu deiner Kampfkraft noch zusätzliche 10 Punkte. Die Politesse startet bei 12. Mit einem harten Schlag deines linken Ellenbogens gegen ihren Oberschenkel eröffnest du den Kampf. Schnell entwickelt sich ein wilder Ringkampf, in dem einmal du, bald aber die Politesse oben liegt.

- Du verlierst dieses ziemlich wilde Ringen. ➡ 60
- Völlig überraschend gewinnst du. ➡ 61

52 «Wissen Sie was das ist? Es sieht aus wie ein Walfisch und hält Bussenzettel in der Hand? Die Appenzeller Politesse!», lachst du der Frau frech ins Gesicht.

«Witzig wirkst du gar nicht auf mich», lächelt dich die Politesse mit säuerlicher Miene an. «Bei uns nennt man das eher saumässig frech und arrogant. Doch wir sind uns Touristen aus aller Welt gewohnt und stehen solchen plumpen Witzeleien keineswegs hilflos gegenüber.» Dann packt sie dich am Schopf und trägt dich kurzerhand mit sich fort. ➡ 66

53 «Weshalb soll ich das Dorf verlassen?», fragst du dich. «Mein Chauffeur ist ja auch hierhin und nicht auf die Schwägalp gefahren, um seinen Kuhjungen zu treffen.» ➡ 80

- 54 «Pommes könnte ich dir organisieren», meint die Wirtin nicht gerade begeistert. «Aber einen Hamburger nicht. Da müsstest du schon zu diesen Cowboys reisen. Wir Appenzeller geniessen stattdessen Hacktäschli. Ich kann dir diese gerne zubereiten und sie statt auf einen Teller zu legen auch in ein Brötchen klemmen und mit Ketchup füllen, wenn du das gerne möchtest», fügt sie noch an.

Doch mehr bekommst du von der Wirtin nicht zu hören. Auch die anderen Gäste betrachten dich misstrauisch, wie wenn du als Fremder hier auch gleich etwas Böses im Schilde führen würdest.

Gestärkt von diesem etwas gar ungewohnten Menu verlässt du das «Drei Könige» wieder. ➡ 80

- 55 Du schaust dich begeistert um. Die farbig bemalten Holzhäuser mit ihren geschwungenen Dächern und einladenden Schaufenstern begeistern dich. Nachdem du dich lange genug umgesehen hast, machst du dich auf die Suche nach dem beschriebenen Mann.

- Zum Glück hast du bisher gut aufgepasst. Du weisst, nach welcher Person du zu suchen hast, kannst den Lösungscodes auf die Geschäfte umwandeln und weisst deshalb genau, wen du wo zu suchen hast. ➡ 68
- Du hast keine Ahnung und fühlst dich in dieser Geschichte völlig ratlos und irgendwie wie im falschen Film. ➡ 63

- 56 Beinahe unendlich lang dreht sich das Gespräch der beiden Männer um völlig belangloses Zeug. Die Zeit will einfach nicht verstreichen. Da endlich! Die beiden Männer wenden sich dir zu und mustern dich lange von unten bis oben. Dann fragt der jüngere der beiden, derjenige, mit dem du hergefahren bist: «Und was ist nun mit dem Kind da?»

Der Texaner beginnt süß-sauer zu lächeln und schaut dich dabei übertrieben nett an: «Oh! I love children, really! Aber das da, das ist eine Ausnahme! Wer zu viel weiss, wird gefährlich.» Und dann spricht er ein Wort, nur ein Wort. Doch dieses lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. «Entsorgen!», zischt er leise mit eisiger Stimme und dunklem Blick.

Der Fahrer nickt scheinbar verständnisvoll, packt dich dann unsanft am linken Arm und flüstert dir zu. «Folg mir jetzt unauffällig und ohne Theater! Sonst tut's ganz schrecklich weh!» Mit diesen Worten schiebt er dich langsam aus dem Café Fässler hinaus auf die Hauptgasse in Appenzell und danach zu seiner Limousine. ➡ 20

- 57 Die Wirtin lacht auf: «Kuhjungen gibt's bei uns nicht. Unsere Kinder hüten höchstens mal die Ziegen. Ansonsten sitzen sie hauptsächlich in der Schule oder spielen mit Freunden. Kuhjunge tönt eher nach Cowboy. Ich denke, du solltest kein Kind, sondern einen amerikanischen Touristen suchen.»

- Du hast genug erfahren, bezahlst und verlässt das «Drei Könige» wieder. ➡ 69
- Du stellst der Wirtin eine weitere Frage. ➡ 45

- 58 In Manser's Käsewelt hoffst du, nicht nur Appenzeller Käse kennen zu lernen, sondern auch einen Tipp zu erhalten, wie denn das sagenumwobene Geheimrezept des berühmten Appenzeller Käses genau lautet. Zudem willst du fragen, wo du hier in Appenzell Kühe und einen Kuhjungen antreffen könntest. Doch du wirst enttäuscht: Zu degustieren gibt es zwar feine Käsemöckli, aber vom Geheimrezept erfährst du ebenso wenig wie von Appenzeller Kuhjungen. Und die etwas verworrene Antwort zu den Kühen kannst du schon gar nicht verstehen.

Etwas misslaunig über deinen mangelnden Erfolg gehst du wieder auf die Hauptgasse hinaus. ➡ 68



- 59 «Schokolade schüttet Glückshormone aus!», sagt deine Mutter jeweils entschuldigend, wenn sie vor lauter Ärger über eine Situation ein Stück dieser süssen Versuchung nascht und dabei ganz ihre Linie und ihre guten Vorsätze vergisst.

Und genau diese Glückshormone kannst du jetzt auch gebrauchen. Deshalb steckst du dir den Schokostengel in den Mund und wartest, was da noch auf dich zukommen wird. ➡ 56

60 Die Reaktion der so unförmig wirkenden Frau überwältigt dich. Wie ein Stoffteddy wirst du angehoben und durch die Luft gewirbelt. Unsanft landest du auf dem Rücken und liegst auf dem Kiesplatz. Als die Politesse mit einem kleinen Satz auf dich springt und dich förmlich unter sich begräbt, bleibt dir zweifach die Luft weg: So schnell hast du noch nie einen Kampf verloren und mit so viel Gewicht hat auch noch nie ein Mensch auf dich eingewirkt.

«Frechdachs!», lacht die Frau über dir in dein Gesicht. «Mein Kung-Fu-Kurs hat sich wieder einmal bewährt. Nur weil ich dicker bin als andere, heisst das noch lange nicht, dass ich auch unbeweglich und hilflos bin.»

⇒ 66

61 Als sich die Politesse auf dich stürzt und dich zu ergreifen versucht, rennst du nicht wie erwartet davon, sondern hechtest mutig auf sie zu. Das verwirrt die gute Frau so dermassen, dass sie über dich hinwegstolpert und lang hingestreckt auf den Boden knallt. Als sie sich mühsam auf den Rücken dreht und danach wie ein Käfer zappelnd vor dir liegt, packst du die Gelegenheit beim Schopf.

Frech wie du bist, springst du der armen Frau mitten auf den Bauch und hüpfst dort auf und nieder. Wie auf einem riesigen Trampolin fühlst du dich auf dem dicken Bauch der wehrlosen Politesse. Schnell bleibt ihr bei deinen Sprüngen die Luft weg. Und auch du bist das sehr schnell, einfach weg! Flink verschwindest du in den Gassen von Appenzell.

⇒ 55

- 62 Am Rand des Fleckens Appenzell entdeckst du den Bahnhof mit den knallroten Zügen der Appenzeller Bahnen.
- Du hast genug von Appenzell und beschliesst deshalb, unverzüglich weiterzureisen. ➡ 78
 - So schnell willst du nun doch nicht abhauen. Vielleicht gibt's ja hier in Appenzell doch einige wichtige Infos zum Lösen deines Abenteuers zu entdecken! ➡ 68
- 63 Hast du im Auto ein Nickerchen gemacht oder verstehst du die Anweisung der fremden Stimme aus der Freisprechanlage nicht? Das ist kein Problem. Du kannst auch auf gut Glück die verschiedenen Geschäfte und Lokale in der Appenzeller Hauptgasse aufsuchen. Wichtig ist nur, dass du zielstrebig nach einem Kuhjungen und dem gezuckerten Küfer suchst. ➡ 68
- 64 Du hast schon lange nichts mehr gegessen und verspürst nun einen kleinen Hunger. Da kommt dir das Hotel & Café «Drei Könige» gerade richtig. Selbstsicher betrittst du die helle, freundlich eingerichtete Gaststube und setzt dich ganz oben an einen der langen Tische. Dann studierst du die Speisekarte.
- Du findest nichts Passendes und bestellst stattdessen Hamburger & Pommes. ➡ 54
 - Du magst es gerne traditionell und bestellst deshalb eine Appenzeller Siedwurst mit Kartoffelsalat. ➡ 37
 - Du bestellst Ravioli an Tomatensauce. ➡ 30

65 Vor dem prächtigen Gebäude der Löwen-Drogerie bleibst du zuerst verwundert stehen. Die ganze Fassade ist mit Holz verkleidet und über und über mit den prachtvollsten Bildern der wichtigsten Heilkräuter versehen.

Auch innen übt die Drogerie grossen Eindruck auf dich aus. Eine Wolke feiner Düfte schlägt dir entgegen, als du den Verkaufsraum der Löwen-Drogerie betrittst. Hier werden Medikamente, aber auch viele Pflanzenprodukte verkauft. Und da Appenzell ein ganz grosser Standort für Heilmedizin ist, planst du, dir für deine weiteren Abenteuer eine Pflanzenapotheke anzuschaffen. Du hoffst zwar nicht, dass du dich so in Gefahr begeben wirst, dass du medizinische Betreuung benötigst, aber man kann ja nie wissen.

Glücklich, einen weisen und vorsichtigen Entschluss gefasst zu haben, trittst du mit einer kleinen Tasche, gefüllt mit Dosen, Fläschchen und Tuben, wieder auf die Gasse hinaus. ➡ 68



66 Hilflos wirkst in den nun folgenden Szenen jedoch nur du und keineswegs die beleibte und beliebte Politesse. Ohne Umschweife wirst du von ihr unter den Arm geklemmt und auf den nächsten Posten der Kantonspolizei geschleppt.

Dort werden deine Personalien aufgenommen, deine Erlebnisse und Beobachtungen aus dem Trofana Tyrol protokolliert und mit ungläubigem Kopfschütteln studiert, archiviert und gleich tief unten im Schreibtisch schubladisiert.

Als dich deine Eltern einige Stunden später abholen kommen, werden sie mit einem Schwall von Vorwürfen, Ratschlägen und der Aufforderung, dich beim Jugend-Sozialamt zur Therapie anzumelden, überschüttet.

Aus Anstand dir gegenüber verzichten wir hier darauf, das nachfolgende Gespräch zwischen dir und deinen Eltern zu veröffentlichen. Da du in den nächsten zwei Monaten nur noch zum Schulbesuch aus der Wohnung kommst, kannst du dieses Abenteuer hier ebenfalls vergessen. Du bist an einem vorzeitigen Ende angekommen.

67 «Alles muss ich alleine machen!», schimpfst du noch immer, als dein Zug bei Buchs die Schweiz verlässt und auch noch, als er im österreichischen Vorarlberg den Arlbergpass hoch rattert. In Innsbruck musst du umsteigen und den Zug verlassen.

Da entdeckst du doch tatsächlich vor einem Kiosk einen geparkten schwarzen Volvo, die Türen stehen offen, der Motor tuckert leise vor sich hin!

- Mutig und kurzentschlossen schleichst du dich auf den Rücksitz des Wagens und versuchst als blinder Passagier mehr herauszufinden als deine Alpha's.

Das Abenteuer in diesem Band 2a ist damit für dich beendet.

Deine Geschichte geht jedoch weiter. Auch dein Abenteuerprotokoll wird dich unverändert begleiten. Lies dazu die Geschichte in Band 2b, «10'000 Gefahren im Wellnesshotel»

- Geheime Autofahrten sind so viel unbequemer als eine Zugreise 1. Klasse. Deshalb besteigst du wie geplant den Zug und fährst via Salzburg nach Wien.

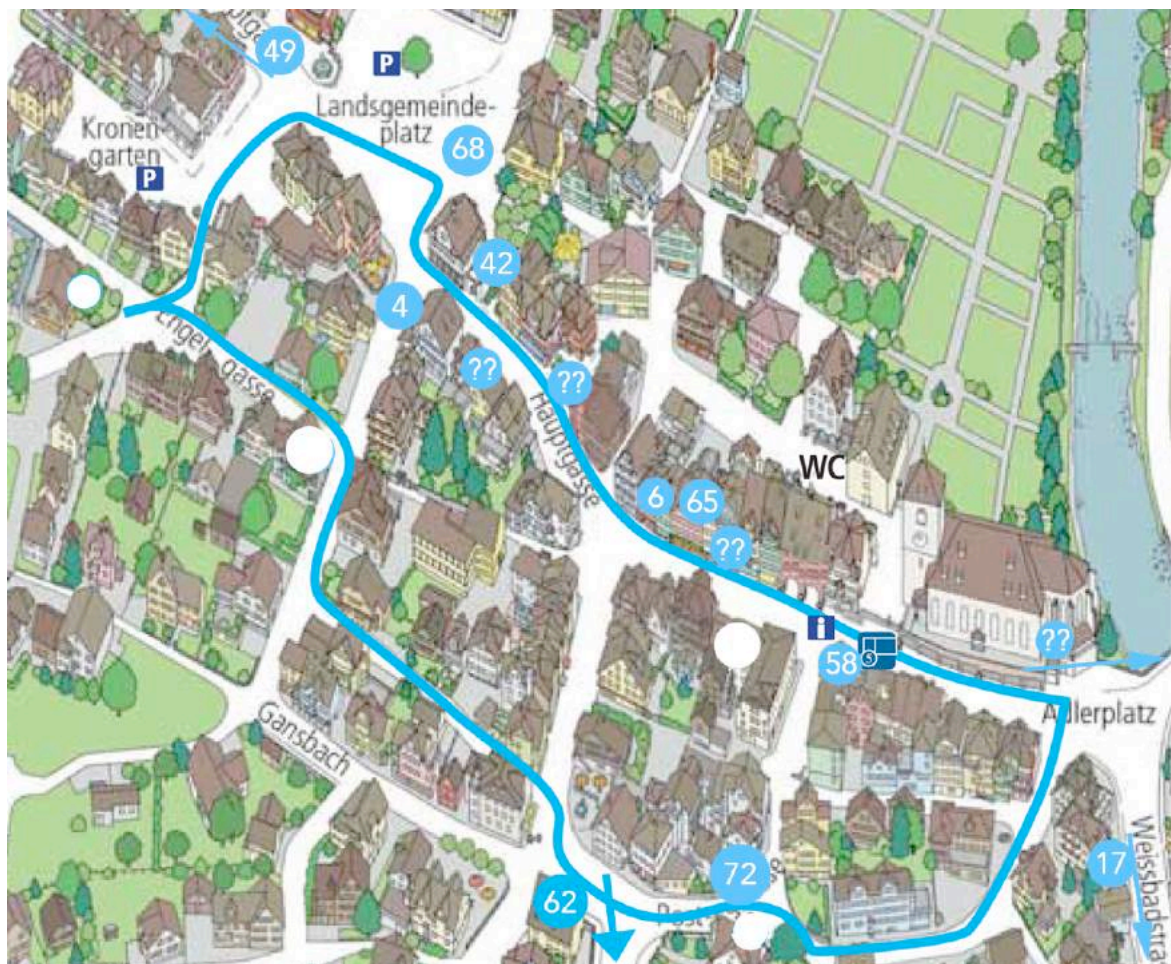
Das Abenteuer in diesem Band 2a ist damit für dich beendet.

Deine Geschichte geht jedoch weiter. Auch dein Abenteuerprotokoll wird dich unverändert begleiten.

Lies weiter in Band 3 «10'000 Gefahren bei DSDS.»

68 Du schaust dich in Appenzells Hauptgasse um. Wohin willst du gehen?

- Appenzeller-Käse-Museum ➡ 58
- Bildergalerie Inauen ➡ 42
- Brennerei für «Appenzeller Alpenbitten» ➡ 17
- Kapuziner-Kloster, etwas westlich des Landsgemeindeplatzes gelegen ➡ 49
- Haushaltwaren Streule ➡ 4
- Sennensattlerei «Kunstgewerbe Dörig» ➡ 72
- Löwen-Drogerie «a de Gass» ➡ 65
- Konditorei Laimbacher ➡ 6
- Du hast genug gesehen und erfahren und gehst zum Bahnhof der Appenzeller Bahnen. ➡ 62



69 Als du auf die Hauptgasse trittst, fällt dir in der langen Häuserzeile ein Café auf, welches du vorher tatsächlich übersehen hast. Willst du es aufsuchen oder zuerst noch andere Geschäfte besuchen?

- Du willst weitere Geschäfte aufsuchen. ➡ 80
- Du hast von der ersten Auswahl noch nicht genug gesehen und gehst dorthin zurück. ➡ 68
- Du betrittst die Conditorei Fässler ➡ 73

70 Tatsächlich stößt du in der Brauerei Locher auf eine gesellige, fröhliche Männerrunde. Im wilden Stimmengewirr fällt es dir sehr schwer, deine Fragen zu platzieren. Ärgerlicherweise erhältst du auch keine Antworten, sondern nur faule Sprüche, blöde Bemerkungen oder lautes Gelächter.

- Du merkst schnell: Das hier wird nichts! Kopfschüttelnd verlässt du die Brauerei wieder. ➡ 80
- «Gut Ding will Weile haben», sagst du zu dir. Zudem gefällt es dir in der lustigen Männerrunde besser als bei der Verbrecherjagd. So harrst du weiter aus in der Hoffnung, einer am Tisch sage doch irgendwann einmal ein vernünftiges Wort. ➡ 10

71 Das Gebimmel und Geläute aller Kuh- und Ziegen-
glocken fasziniert dich. Dazu juchzen, jodeln und
«züerlen» die frohgelaunten Sennen und Äpler auf
ihrer Alpabfahrt so friedlich und fröhlich, dass dir
ganz warm wird ums Herz. Über der Schwägalp, ja
über dem ganzen Appenzellerland, liegt eine so
glückliche, unbeschwerte Stimmung, dass du dich
davon anstecken lässt. Deine gefährliche, stressige
Verbrecherjagd erscheint dir hier in der freien Natur,
mit Blick auf das überwältigende Alpsteinmassiv mit
Säntis und Schäfli, als völlig kindisch und unnütz.

Mutig sprichst du einen Sennen an und bittest ihn,
dich als Verdingkind mit auf seinen Hof zu nehmen.
Er willigt ein und so kann man dich in den nächsten
Jahren jedes Frühjahr juchzend und jodelnd auf die
Schwägalp ziehen sehen. Das Sennenleben macht
dich so glücklich, dass du dein Zuhause, deine Eltern
und dein ganzes früheres Leben schnell vergisst und
nie mehr vermisst. So endet hier dein Abenteuer mit-
ten unter Enzianen, Äpler-Juchzern und Tausenden
von Geissen-Pöppeln, die von nun an deinen weite-
ren Lebensweg begleiten und dekorieren werden.



72 Etwas abseits der Hauptgasse betrittst du das Geschäft «Kunstgewerbe Dörig». Der Chef des Hauses empfängt dich persönlich. «Ich bin der einzige hier im Haus, der das alles richtig machen kann!», schmunzelt er dir zu und fügt dann an: «Das ist jedoch gar nicht meenelig, also eingebildet, gemeint. Es ist einfach so, dass ich ein klassischer Einmannbetrieb bin.»

Stolz zeigt dir Herr Dörig seine Kunstwerke: Hunde, Kühe, Sennen, Sterne und wunderbare Ornamente. Mit besonderen Werkzeugen arbeitet Roger Dörig aus Silber, Messing, Neusilber und manchmal sogar aus Gold wunderschöne Formen hervor und verziert damit Gürtel, Hosenträger, Schuhschnallen, Sennenchäppli und auch originelle Modeaccessoires.

Doch leider kann dir der Sennensattler keine deiner drängenden Fragen beantworten. So machst du dich schnell wieder auf und versuchst an einer anderen Stelle dein Glück. ➡ 68



- 73 Du stehst vor der Conditorei Fässler, dem traditionsreichsten Café in der Appenzeller Hauptgasse. Beinahe lässt du dich von dem goldigen Schild in der Türe, welches ein sich küssendes und einen Biber schenkendes Paar im Biedermeier-Stil darstellt, von deiner wahren Mission ablenken. Doch du bleibst konzentriert und zielstrebig.
- Du suchst eigentlich nach einem Küfer und lässt deshalb den Fässler hier aus. ➞ 80
 - Fässler, also Fassmacher, der ja auch als Küfer bezeichnet wird, und Zuckerwaren im Schaufenster machen dich hellhörig. Hier glaubst du den gezuckerten Küfer gefunden zu haben. ➞ 15
 - Du bist neugierig und die feinen Biber und Lebkuchen im Schaufenster locken dich ins Geschäft. ➞ 77



74 Mit viel Mühe und noch viel mehr Fingerspitzengefühl gelingt es dir endlich, das Metallstück aus deiner Tasche zu klauben. Ohne dich zu rühren und zu bewegen und damit die Aufmerksamkeit der beiden Männer auf dich zu lenken, versuchst du, das Metallstück zwischen deine Hände und den Kabelbinder zu schieben und so deine Fessel zu öffnen. Als sich die enge Verschnürung um deine Handgelenke endlich löst, könntest du losschreien vor Glück!

Du wartest einen günstigen Moment ab, springst von deinem Stuhl hoch und rennst quer durchs Café Fässler. Das nachfolgende Duell kannst du nur mit viel Intelligenz gewinnen. Doch deine Gegner sind auch nicht gerade dumm und haben die Wertung 15! Du erhältst zusätzliche 6 Punkte.

- Du gewinnst das Duell. ⇒ 75
- Du verlierst das Duell. ⇒ 47

75 Mit einigen flinken Haken trickst du deine Verfolger erstmals aus und rennst in Richtung Ausgang. Dabei wirfst du jeden Stuhl hinter dir um, den du erwischen kannst. So gelingt es dir, deine Verfolger zu distanzieren und genügend abzuschütteln, um draussen auf der Hauptgasse unbemerkt in eine der vielen Seitengassen Appenzells abzutauchen.

Hier in Appenzell hast du nun genug erfahren. Deshalb begibst du dich zum Bahnhof, um schnellstmöglich von hier zu verschwinden. ⇒ 78

76 «Sucht das Kind doch einen Kuhjungen», grölen die Jungs frech und unanständig durch die Gaststube des Café Fässlers, «wo es doch selber wie ein Kuhjunge daherkommt.» «Pass nur auf, dass man dich beim Kühehüten nicht mit dem Bläss verwechselt, so treuherzig und unschuldig wirkt dein Hundeblick.» Wieder begleitet eine überlaute Lachsalve diese freche Neckerei.

Entrüstet wendest du dich von den Jugendlichen ab. Dass Appenzeller witzig sind, hast du schon oft gehört. «Doch diese Appenzeller hier sind alles andere als witzig und originell. Die sind genau so doof und frech wie viele Jugendliche in irgendeiner anderen Stadt!», schimpfst du wütend vor dich hin.

- Um dich zu beruhigen und in der Hoffnung, hier im Café Fässler doch noch etwas Wichtiges zu erfahren, setzt du dich an einen anderen Tisch. ➡ 15
- Du hast keine Lust auf weitere Gespräche aus dem Appenzeller Alltagsleben und willst lieber an einem anderen Ort dein Abenteuer zu lösen versuchen. ➡ 80

- 77 Eine nette junge Frau bedient dich. Da du etwas verlegen bist, kaufst du zuerst einen kleinen gefüllten Biber. Dann stellst du die vermeintlich alles entscheidende Frage: «Ich suche einen Kuhjungen. Können Sie mir da weiterhelfen?»

Klar kann dir die junge Frau weiterhelfen. In einem beinahe nicht zu ertragenden Wortschwall erklärt sie dir, dass Kühe und Ziegen das halbe Appenzellerland ausmachen und deshalb jeder Bube irgendwie ein Kuhjunge sei. Die schönsten gäbe es aber bei der Alfabfahrt zu sehen. «Knackige Waden in gelben Hosen, dazu ein rotes Jäcklein und ein goldener «Ohreschuefe», ein Ohrstecker in der Form einer Rahmschöpfkelle im rechten Ohr!», schwärmt die Frau. «Da werde ich ganz schwach.»



- Du erfährst, dass gerade heute die Alfabfahrt von der Schwägalp herunter stattfindet. Spontan schnappst du dir ein Taxi und lässt dich dorthin fahren. ➡ 71
- Du bleibst lieber in Appenzell und hörst und siehst dich weiter im Flecken um. ➡ 80

78 Du löst ein Billette 1. Klasse nach Wien und bezahlst mit deiner EC-Karte. Schon wenige Minuten später sitzt du entspannt im vordersten Wagen der Appenzeller Bahnen und kehrst dem wie immer ruhigen und beschaulichen Appenzellerland den Rücken.

Kaum hat dein Eurocity-Express den Bahnhof von St. Gallen verlassen, erreicht dich eine SMS deiner Freunde vom «Geheimbund der Schwarzen Nachtigall.»

- Du hast Band 2b schon gelesen und magst dich nicht schon wieder mit den Problemen der anderen Alphas aus eurem «Geheimbund der Schwarzen Nachtigall» herumschlagen. Du beschliesst deshalb, direkt nach Wien zur Casting-Show DSDS zu fahren.

Das Abenteuer in diesem Band 2a ist damit für dich beendet.

Deine Geschichte geht jedoch weiter. Auch dein Abenteuerprotokoll wird dich unverändert begleiten.

Lies weiter in Band 3 «10'000 Gefahren bei DSDS.»

- Du kennst Band 2b noch nicht. Deshalb lässt du dir die Meldung auf dem Handy-Display anzeigen. Etwas verärgert schüttelst du den Kopf als du liest: «Haben nichts erfahren und deshalb das Auto wieder verlassen. Sitzen wieder im Toyota-Bus. Treffen wir uns in Wien? Küssli Alpha's!»

⇒ 67

79 «Zucker ist doch weiss», jubelst du erfreut auf, als du vor der Weissküferei Keller stehst. «Das hier muss der gezuckerte Küfer sein!»

Im Schaufenster bestaunst du allerlei Gerätschaften aus Holz: Kleine Kübel und Schemmel mit nur einem Bein, Tragrämme, Bottiche und winzige Fässlein. Aber auch geschnitzte und mit Appenzeller Bauernbildern versehene Geschenksachen stehen da schön arrangiert in der Auslage.

- Du erhoffst dir, in diesem Geschäft einen wichtigen Hinweis zu erhalten. ➡ 13
- Die Kübel und Melkschemmel erinnern dich an Kühe. Da du zu Kühen einen Hinweis suchst, trittst du ein. ➡ 3
- Dieses Geschäft wirkt unspektakulär. «Hier ver-schwende ich nur meine Zeit», denkst du dir und gehst weiter. ➡ 80



80 Da fallen dir plötzlich an der Appenzeller Hauptgasse neue Geschäfte und Restaurants auf, die du früher offenbar übersehen hast.

- Weissküferei Keller ➡ 79
- Hotel «Drei Könige» ➡ 64
- Brauerei Locher ➡ 24
- Du hast noch nicht alle Geschäfte der ersten Auswahl besucht und willst das noch erledigen. Mutig und entschlossen gehst du zum Landsgemeindeplatz und in die Hauptgasse zurück. ➡ 68

