

**1000 | GEFAHREN**  
**DU ENTSCHEIDEST SELBST!**

# 1000 GEFAHREN IN DER WILDNIS



FABIAN LENK

Ravensburger

Als Ravensburger E-Book erschienen 2016

Die Print-Ausgabe erscheint in der Ravensburger Verlag GmbH

© 2016 Ravensburger Verlag GmbH

Coverillustration: Stefani Kampmann

Innenillustrationen: Rolf Bunse

Lektorat: Andreas Rode

Alle Rechte dieses E-Books vorbehalten durch Ravensburger Verlag GmbH,  
Postfach 2460, D-88194 Ravensburg.

**ISBN 978-3-473-47757-9**

[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)

# Warnung!

Lies dieses Buch nicht in einem Zug von vorne bis hinten durch. Es enthält verschiedene Abenteuer, die du in der Wildnis des brasilianischen Urwalds erleben kannst. Von Zeit zu Zeit kannst du beim Lesen zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen. Wenn du dich für einen Weg entschieden hast, dann folge den Anweisungen, um herauszufinden, was als Nächstes passiert.

Aber Vorsicht! Im Urwald lauern viele Gefahren. Es gibt Tiere, für die du leichte Jagdbeute bist, und Pflanzen, die wunderschön aussehen und doch eine tödliche Wirkung haben. Nicht einmal allen Menschen, denen du begegnest, kannst du trauen. Du triffst auf verwegene Goldsucher, habsüchtige Großgrundbesitzer und skrupellose Revolvermänner. Manch einer, der freundlich tut, ist dir in Wahrheit keineswegs freundlich gesonnen – denn die Gier nach Gold und Profit kann aus Menschen Bestien machen. Überleg also gut, wem du Vertrauen schenkst. Denk nach, bevor du dich entscheidest. Wenn du einen Fehler machst, gibt es kein Zurück! Dein Überleben hängt von deinem schnellen und guten Urteilsvermögen ab.

Viel Glück!

Was für ein Land! So grün und weit. Ein schier unendliches Meer aus wogenden Baumwipfeln. Der brasilianische Bundesstaat Mato Grosso ist nur zum Teil erforscht und birgt ungeahnte Geheimnisse und Gefahren. Er ist ein Paradies für Tiere und Pflanzen.

Doch die Idylle ist gefährdet. Skrupellose Großgrundbesitzer roden den Urwald, um das Holz teuer zu verkaufen. Oder sie brennen die uralten Bäume nieder, um Platz für ihre riesigen Plantagen zu schaffen. Wer sich ihnen entgegenstellt, wird bedroht und muss sogar um sein Leben fürchten.

Menschen? Gibt's hier nur wenige. Mato Grosso hat eine Fläche von etwa 900.000 Quadratkilometern und ist damit fast dreimal so groß wie Deutschland. Aber in diesem riesigen Gebiet leben nur drei Millionen Menschen!

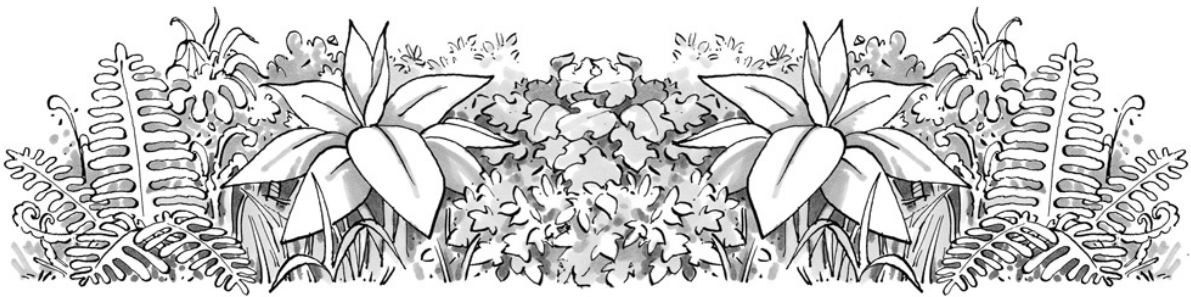
Tja, und einer davon bist du: Raffael. Jedenfalls für drei Wochen. Im Rahmen eines internationalen Feriencamps bist du zu Gast in Porto Cercado, einem Dorf in Mato Grosso.

Im Camp sind rund zweihundert Jugendliche aus der ganzen Welt. Ihr alle freut euch auf spannende Abenteuer im Urwald. Unter anderem sind Expeditionen in die grüne Hölle des Dschungels und Touren auf den zahlreichen Flüssen geplant.

Ihr wollt seltene Tiere beobachten, fotografieren und filmen. Du weißt, dass es hier eine Menge gefährlicher Tiere gibt, aber gerade das reizt dich. Du kannst es kaum erwarten, bis die Expedition beginnt.



**Zum Weiterlesen, klick hier**



Als der Mann fast vor dir steht, springst du ihn an. Er reißt die Pistole hoch, aber du bist schneller und versetzt ihm einen hübschen Faustschlag. Der Pistolero sackt in sich zusammen. Du schnappst dir seine Waffe, springst auf die Tonne und von dort auf ein Flachdach am Rand des Hofes. Hier legst du dich auf die Lauer, die Pistole im Anschlag.

Der wie verrückt bellende Hund hat die anderen Pistoleros alarmiert. Im Hof finden sie ihren bewusstlosen Kollegen.

„Was ist los? Pennst du oder bist du mal wieder betrunken?“, schnauzen sie ihn an. „Und wo ist deine Waffe?“

„Kommt, wir müssen los, das Dorf ausräuchern!“, drängt der Mann, der gerade vom Boss zusammengestaucht wurde. Er steigt in eines der Autos und lässt den Motor an.

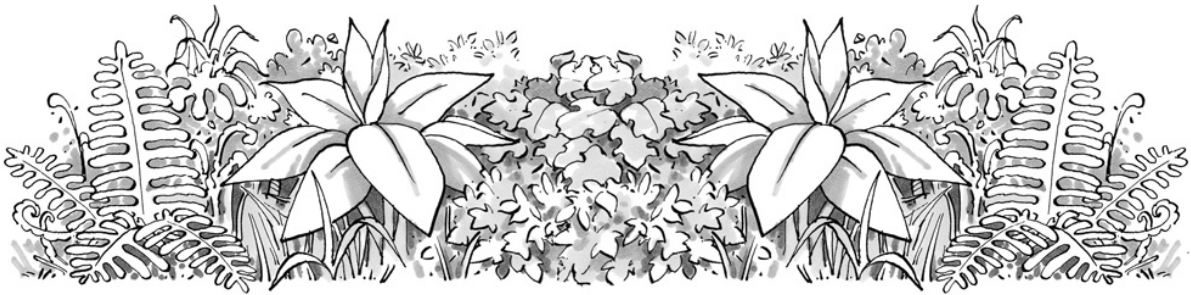
Du zielst und drückst ab. Die Kugel zerfetzt einen Reifen. Guter Schuss! Peng, peng, peng – du zerstörst die anderen Reifen.

Doch jetzt erwidern die Schurken das Feuer. Da schießt du auf den Tank des Pick-ups. Volltreffer! Der Wagen explodiert. Rasend schnell greift das Feuer auf die anderen Autos über, die Flotte des Sojabohnenkönigs wird zerstört. Im allgemeinen Chaos gelingt dir die Flucht. Du schaffst es bis zur Straße, wo dich ein netter Opa nach Porto Cercado mitnimmt. Dort berichtest du. Ines sorgt dafür, dass dem Sojabohnenkönig das Handwerk gelegt wird. Dabei ist deine Zeugenaussage Gold wert!

**Ende**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***



Ihr sitzt in der einfachen Fischerhütte von Ines' Eltern. Draußen rauscht der Rio Cuiabá vorbei, ein breiter Strom.

Ines' Eltern sind zu einem Fest gegangen, aber ihre Oma ist da. Sie sitzt in einem Schaukelstuhl und erzählt im Schein einer Petroleumlampe spannende Geschichten. Ihr hängt an ihren Lippen.

Die alte Frau ist dürr wie ein Zaunpfahl und sieht aus, als wäre sie über hundert Jahre alt. Ihr Gesicht erinnert dich an eine verhutzelte Pflaume. Doch die Oma ist ein Energiebündel, sie erzählt mit Händen und Füßen.

„Wisst ihr eigentlich, dass es hier eine berühmte Stadt geben soll – die Stadt des Goldes?“, fragt sie jetzt.

Du bist sofort Feuer und Flamme. „Stadt des Goldes? Nein, nie gehört.“

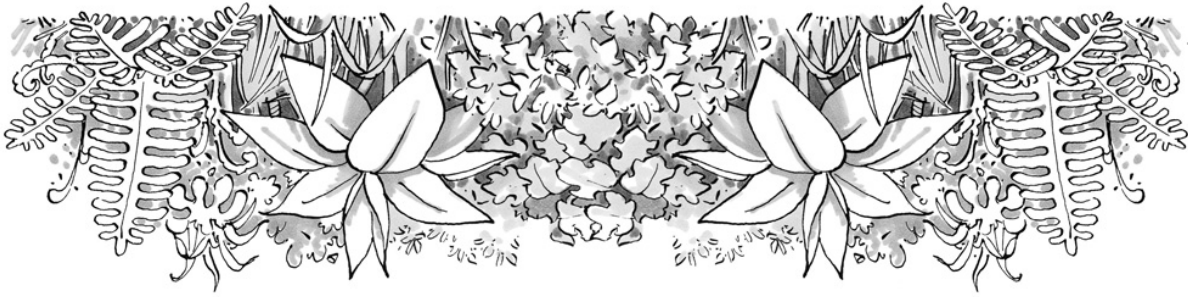
„Ich auch nicht“, sagt Bob. Chiara schüttelt ebenfalls nur den Kopf.

Die Alte lächelt und zeigt dabei ihr höchst unvollständiges Gebiss.

„Sie heißt Manoa“, wispert sie. „Die Stadt liegt im Dschungel von Mato Grosso und wurde einst von den Inka errichtet. Vor vielen Jahrhunderten wurden die Inka von den gierigen Eroberern aus Spanien angegriffen. Die Inka rafften ihr ganzes Gold zusammen und flohen in den Dschungel. Dort bauten sie Manoa, die Stadt des Goldes ...“

„Wo genau liegt dieser Ort denn?“, fragst du.

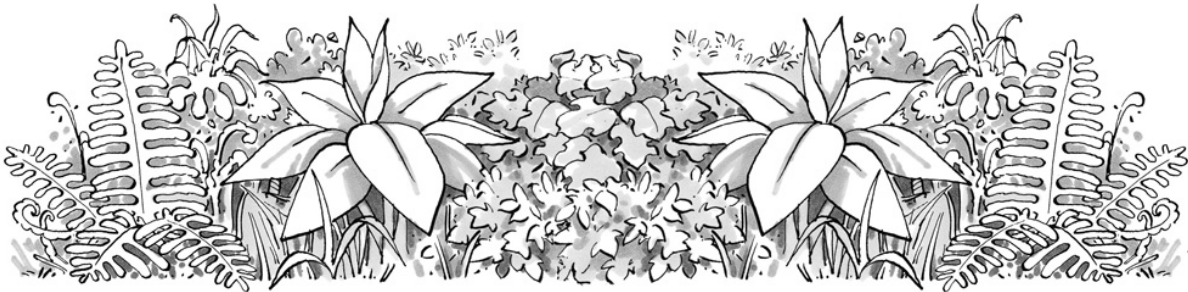




**Zum Weiterlesen, [klick hier](#)**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, [klick hier](#)***



„Ich werde ihn schnappen“, kündigst du an. „Kannst du dich unterdessen um Chiara kümmern, Ines?“

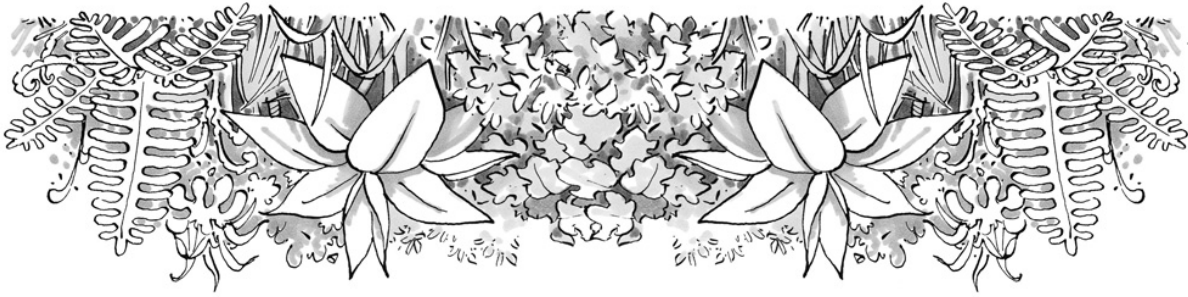
„Natürlich, ich werde Heilkräuter sammeln und ihr einen Verband anlegen“, erwidert sie. „Aber pass auf dich auf. Und komm bald zurück, damit wir Chiara nach Porto Cercado tragen können.“

Du nickst. Dann läufst du los. Du kämpfst dich den Hang auch ohne Seil hinauf. Mehrfach rutschst du ab, aber schließlich hast du es geschafft. Als du oben bist, siehst auch du die halb vom Urwald überwucherte Stadt und die stattliche, stufenförmige Pyramide. Manoa – was für ein erhabener Anblick!

Doch du bist nicht hier, um die Aussicht zu genießen, sondern um einen skrupellosen Verräter zu schnappen.

Du kletterst auf der anderen Seite des Hangs hinunter und nährst dich vorsichtig der verlassenen Stadt. Sorgsam in alle Richtungen spähend schlüpfst du durch eines der mächtigen Stadttore.

Da vorn ist Bob! Er klettert gerade die Stufen zur Pyramide hinauf. Oben auf der Plattform ist ein Heiligtum der Inka, vermutest du. Und vielleicht gibt es da auch jede Menge Gold!



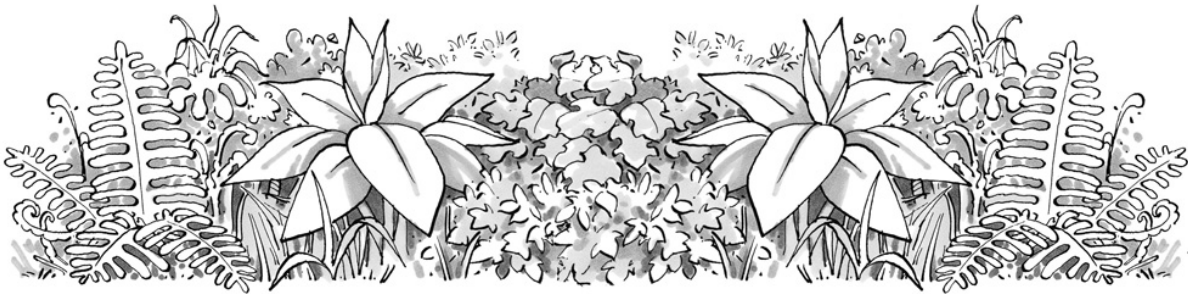
**Wenn du Bob folgst, klick hier**



**Wenn du unten auf ihn wartest, klick hier**



**Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier**



Am nächsten Morgen verlässt du allein das Camp. Du hast die Erlaubnis erhalten, dich in der Nähe der Zeltstadt umzuschauen, sollst dich aber nicht mehr als zweihundert Meter entfernen. Die Campleitung hat Angst, dass du dich verlaufen könntest.

Du versprichst, in der Nähe zu bleiben.

Schon immer hast du dich sehr für Pflanzen und Tiere interessiert. Nun willst du möglichst viele Fotos machen.

Bewaffnet mit deiner Kamera dringst du in den Dschungel vor. Du bist allein, allein mit der Natur. Trotz der frühen Stunde ist es schon sehr warm. Der Urwald dampft förmlich.

Ha, da entdeckst du am mächtigen Wurzelwerk eines Baumriesen eine wunderschöne Pflanze mit einer roten Blüte. Sofort zückst du die Kamera und hebst sie vor dein Gesicht.

In diesem Moment bemerkst du eine rasche Bewegung im Gebüsch links von dir. Du hältst inne. Was war das gewesen? Ein Tier? Oder etwa ... ein Mensch? Bist du doch nicht allein? Wirst du beobachtet?





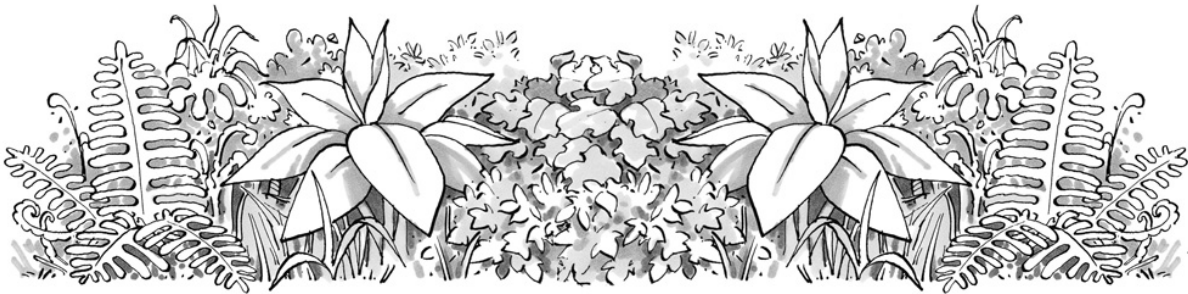
**Wenn du dich lieber um deine Fotos kümmerst, klick hier**



**Wenn du nachsiehst, klick hier**



**Wenn du zurück zur letzten Entscheidung willst, klick hier**



Das wollen wir doch mal sehen!, denkst du und prügelst mit dem Ast wild um dich.

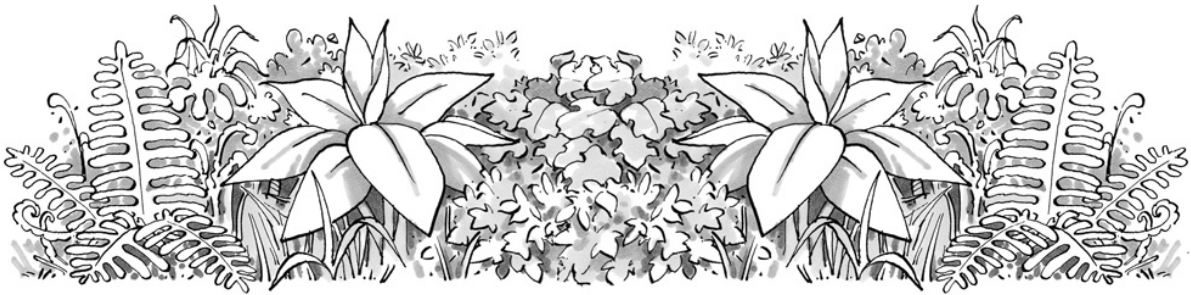
Die Äffchen sind jedoch sehr schnell und geschickt und weichen deinen etwas unbeholfenen Attacken mühelos aus. Sie umringen dich und eines der Tiere springt dich von hinten an. Du greifst in deinen Nacken, um den Affen loszuwerden. Doch dabei verlierst du das Gleichgewicht und stürzt in die Tiefe ...



**Ende**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***



Ja! Du wirst die legendäre Goldstadt finden. Immer dem Fluss nach, kein Problem! Und wenn du die Stadt erst einmal gefunden hast, bist du ein reicher Mann.

Aber teilen willst du das viele Gold nicht, also wirst du einen Alleingang wagen.

Gleich am nächsten Tag verlässt du in aller Herrgottsfrühe das Camp und schleichst zu dem kleinen Hafen des Dorfes. Du hast einige Flaschen Wasser, eine Machete und ein paar Butterbrote dabei. Du willst dir eines der Kanus der Dorfbewohner ausleihen und schnell verschwinden. Klar, die Campleitung wird furchtbar aufgeregt sein, weil du weg bist, aber das nimmst du in Kauf.

Schon sitzt du in einem Boot. Leinen los! Die Strömung des Rio Cuiabá trägt dich fort!

Gold, ich komme!, denkst du.

Doch dein heimlicher Ausflug dauert nicht lange. Fischer aus Porto Cercado entdecken dich und halten dich auf. Sie erkennen sofort, dass du ein Boot gestohlen hast und werden furchtbar wütend. Man bringt dich ins Camp zurück. Zur Strafe wirst du nach Hause geschickt. Was für eine Schmach!

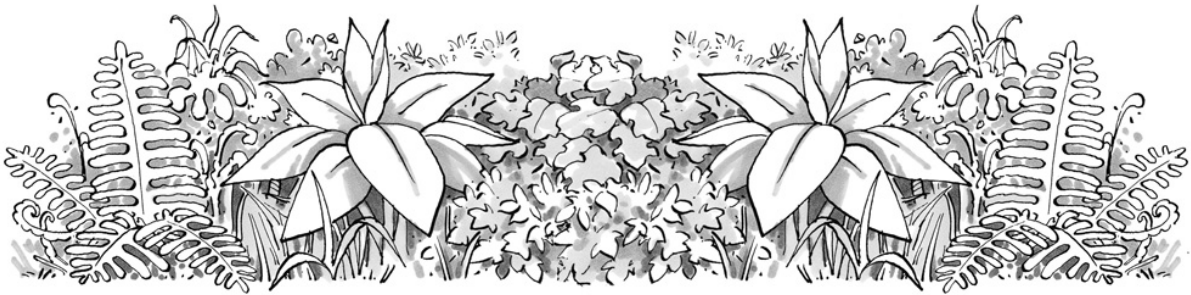




**Ende**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***



Immerhin habt ihr ein Seil dabei. Also werdet ihr es schon schaffen, da bist du dir sicher.

„Okay, Bob, geh du voran!“

Dein Freund lässt sich nicht zweimal bitten. Mit dem Seil über der Schulter klettert er den Hang hinauf.

„Wenn ich oben bin, werde ich das Seil irgendwo befestigen. Dann könnt ihr euch daran hochziehen!“, ruft er.

Schon ist er unterwegs.

Ihr beobachtet, wie Bob den Hang erklimmt und schließlich oben ankommt. Dort stößt er einen Schrei aus.

„Da liegt eine Stadt, die halb überwuchert ist. Das ist garantiert Manoa!“, brüllt er. „Bald sind wir reich!“

„Das Seil, wirf uns das Seil zu!“, fordert Chiara.

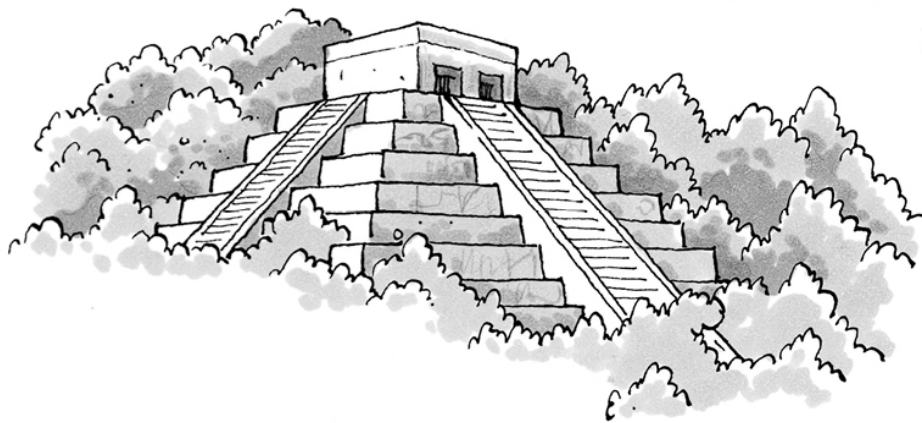
Bob bindet das Seil an einem Baumstamm fest und wickelt es ab. Das eine Ende baumelt wenig später vor euren Nasen.

Mit der Hilfe des Seiles kommst du gut voran. Auch die beiden Mädchen benutzen es, um den Hang zu erklimmen. Jetzt hängt ihr zu dritt am Seil.

Wenig später siehst du Bob. Er steht etwa zwei Meter über dir an dem Baum, an dem das Seil befestigt ist.

Plötzlich hebt er seine Machete.

„Ich habe keine Lust, mit euch zu teilen. Macht's gut!“, sagt er böse.

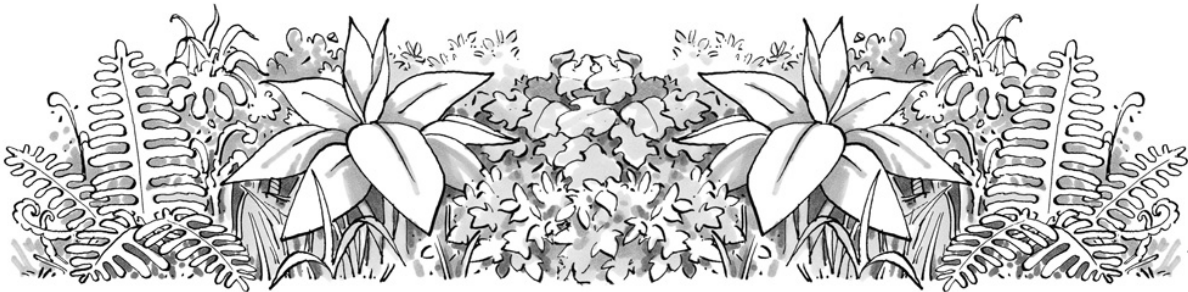




**Zum Weiterlesen, [klick hier](#)**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, [klick hier](#)***



Du sammelst die wertvollen Dinge ein und trägst sie Stufe für Stufe wieder hinauf in das Heiligtum.

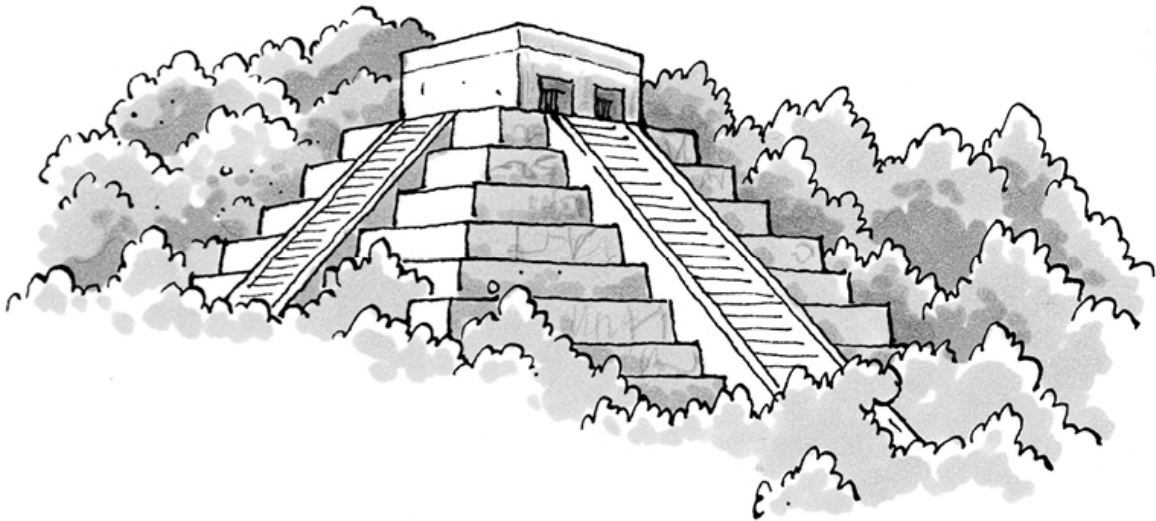
In dem quadratischen Gebäude hoch oben auf der Plattform findest du eine Nische mit einem Schrein.

Dort legst du die Schmuckstücke ab und ziehst dich ehrfürchtig wieder zurück.

Am Fuß der Pyramide fesselst du den immer noch bewusstlosen Bob mit einer Liane. Dann weckst du ihn und treibst ihn zu Chiara und Ines.

Dort erlebst du eine Überraschung. Mit der Hilfe von Rauchsignalen ist es Ines geglückt, die Aufmerksamkeit einiger Holzfäller zu erregen. Diese sorgen dafür, dass die verletzte Chiara in ein Krankenhaus kommt. Und Bob? Der landet im Gefängnis!

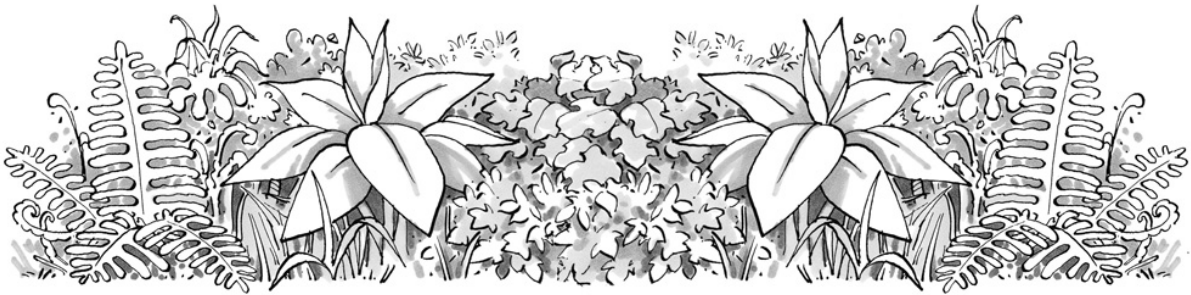
Ines, Chiara und du vereinbart, Manoa mit keiner Silbe zu erwähnen. Dieser Ort bringt nur Unglück!



**Ende**



***Wenn du zurück zur letzten  
Entscheidung willst, klick hier***



Noch am selben Abend fragt ihr nach. Dass ihr nach der legendären Goldstadt Manoa suchen wollt, erwähnt ihr aber vorsichtshalber nicht. Zu eurer Überraschung erlaubt die Campleitung euch die Expedition. Allerdings sollt ihr am Abend wieder im Camp sein.

Nachdem Ines euch gesagt hat, was ihr alles mitnehmen sollt, verabredet ihr euch für den nächsten Morgen um sechs Uhr an der Anlegestelle am Rio Cuiabá.

Pünktlich bist du mit Chiara und Bob dort. Ihr gähnt um die Wette, seid aber auch furchtbar aufgeregt.

Schon paddelt Ines in einem Kanu heran. Ihr verladet eure Rucksäcke, ein Seil und den Proviant. Dann legt ihr ab. Es geht los!

Die schlammigen Wassermassen des Flusses treiben euch voran.

Unterwegs zeigt Ines euch typische Tiere ihrer Heimat: schwarze Brüllaffen, Nasenbären, Sumpfhirsche und unzählige Arten von farbenprächtigen Vogelarten, darunter grüne Mönchsittiche und blaue Hyazinth-Aras. Du schießt viele Fotos.

Nach einigen Stunden braut sich über euch ein Unwetter zusammen. Ines schlägt vor, an Land zu gehen und sich unterzustellen.

Bob und Chiara aber wollen weiter, denn die Zeit ist knapp.