

Der Herr der Träume



Bruderherz



3-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die kleine Gestalt kriecht durch die Dunkelheit. Sie klettert auf das Fußende des Bettes und wartet einen Augenblick. Dann lässt sie sich zwischen Mama und Papa fallen.

„Nicht schon wieder“, stöhnt Mama und zieht sich ihr Kissen übers Gesicht.

„Oje. Okay, das war's. Zurück ins Bett mit dir“, murmelt Papa und hebt den kleinen Jungen hoch, um ihn zurück in sein Kinderzimmer zu tragen.

„Stuuups!“, jammert der Junge und zeigt nach unten. Papa schnappt das kleine Stoffeinhorn, das der Junge im Bett seiner Eltern hat fallen lassen.

„Deine große Schwester hatte ja auch so ihre Schwierigkeiten“, lacht Papa. „Aber sie war zum Glück nie ein kleiner Beträuber wie du.“ Papa kniet sich hin und legt seinen Sohn zurück ins Bett für große Jungen. „Ich habe etwas, das ich dir zeigen möchte“, sagt er leise.

„Der hier ist aus der Zeit, als ich selbst noch ein kleiner Junge war.“ Papa holt eine Actionfigur mit nacktem Oberkörper hinter seinem Rücken hervor. „Sein Name ist Manni und er war mein Lieblingsspielzeug, als ich ein Kind war. Du kannst ihn haben, aber du musst mir eins versprechen: Kein Aufstehen mehr in der Nacht, okay? Wenn du so groß und stark werden willst wie Manni hier, brauchst du Schlaf.“

Die Augen des kleinen Jungen leuchten und er hält Manni ganz doll fest, wie einen kostbaren Schatz. Mit Ausnahme der braunen Stiefelchen und einem Lendentuch besteht die Actionfigur hauptsächlich aus einem übertrieben muskulösen Plastikkörper, einem kantigen Kinn und einem gelben Haarschopf. Papa grinst. „Schau mal, was er kann“, sagt er flüsternd und drückt einen hautfarbenen Knopf auf Mannis Rücken, der daraufhin einen seiner Arme schnell nach unten schwingt.

Für den kleinen Jungen ist es wie Magie und er starrt Manni verblüfft im Schein des Nachtlichts an. Papa flüstert: „Gute Nacht, kleiner Mann. Ich hab dich lieb.“ Dann verlässt er leise das Zimmer.

In dem dunklen Kinderzimmer wird es ganz still. Der kleine Junge atmet langsamer. Die Flugzeuguhr an der Wand tickt im Rhythmus.

Tick, tack ...

Tick, tack ...

Stups gähnt und steht auf, um sicherzustellen, dass ihr kleiner Junge fest schläft.

„Nanu, was in aller Welt haben wir denn hier?“, fragt sie sich, als sie die Actionfigur sieht. Stups stupst das Gesicht der Figur mit einem ihrer Hufe an und flüstert:

„Hey, Muskelprotz! Komm schon, aufstehen.“ Manni kommt zu sich und sieht sich verwirrt um.

„Beim Kekskrümel, wo bin ich?“, keucht er. Er blickt auf zu dem Plüschhorn, das auf ihn herabstarrt und fragt: „Wer bist du, Ungetüm, und was tue ich hier?“

„Keine Zeit für Erklärungen“, antwortet Stups. „Dies könnte die große Nacht sein. Wir müssen uns bewaffnen und auf einen Angriff vorbereiten.“

„Ah, nun sprichst du meine Sprache!“, lacht Manni auf. Dann sieht er sich jedoch um und kreischt: „Meine Kampfausrüstung!“

Er packt Stups am Fell und zieht ihr Gesicht an seines heran.

„Was hast du mit meiner Ausrüstung gemacht, du pastellfarbene Monstrosität?“

„Woah, jetzt beruhigen wir uns erst mal! Ich werd mal so tun, als hätte ich das nicht gehört“, sagt Stups empört. „So verwirrt, wie du dreinschaust, und wenn ich mir deine alten Farben so ansehe, dann hast du den ganzen Tag wohl in einer Schachtel verbracht. Und die letzten paar Tausend wahrscheinlich auch. Aber wenn du meinen Pelz jetzt nicht sofort loslässt, können dir auch keine Ersatzteile mehr helfen. Verstanden, Kumpel?“

„Tut mir leid“, sagt Manni verdutzt und glättet Stups' Fell. „Ich bekomme keine Angst – niemals! Aber das hier ist nicht mein kleiner Junge und ich bin mir nicht sicher, was hier vor sich geht.“

„Kumpel“, schnaubt Stups augenrollend, „nach deiner Frisur zu urteilen, ist dein kleiner Junge schon seit einer ganzen Weile nicht mehr klein. Komm mit, ich werd dich ein paar Freunden vorstellen.“

WICHTIG: Wenn ihr zu Beginn der Geschichten dieses Abenteuerbuchs eure Stoffis wählt, habt ihr die Auswahl aus allen verfügbaren Stoffis. **Manni** muss jedoch stets dabei sein und wir empfehlen, **Stups** ebenfalls zu wählen. Die Handlung dieses Abenteuerbuchs dreht sich um bestimmte Stoffis. Damit eure Stoffis möglichst gut zu den erzählten Geschichten passen, empfehlen wir, dass ihr Theadora, Hopps und Pieks eine Pause gönnt.

Nehmt die Abenteuerkarten für Geschichte 1 (sie sind unten links mit einer blauen 1 markiert) und legt sie als verdeckten Stapel bereit, ohne sie euch anzusehen.

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Regelkarten zu „Stups' Wattehorn“ und „Manni“ heraus und gebt sie ihren Spielern.

Sucht außerdem alle Gegenstände aus den bereitgelegten Abenteuerkarten heraus – außer „Diosau“. Rüstet Stups mit ihrem Wattehorn aus, falls sie dabei ist. Mischt dann die übrigen herausgesuchten Gegenstände in den Gegenstandsstapel.

Schlagt Seite 5 auf und lest Abschnitt 5-1.

MEISTER PIEKS ERZÄHLT: DIE FABEL VOM SCHÜCHTERNEN ENTLEIN

Eines Tages watschelte ein frisch geschlüpftes Entenküken zu einem Teich, wo ein paar ältere Entenküken abwechselnd ins Wasser sprangen. Eines nach dem anderen sprangen sie hoch hinaus, quakten dabei vor Freude und landeten mit einem lauten PLATSCH! im Wasser. Das neue Entenküken stellte sich hinten an, aber als es an die Reihe kam, da konnte es sich nicht dazu durchringen zu springen. Die älteren Entchen wussten, wie es ging, und das junge Entlein hatte Angst, vor den Augen der anderen zu springen und dabei dumm auszusehen. Immer wieder kam es an den Anfang der Reihe, nur um dann Angst zu bekommen und zurück ans Ende zu laufen.

„Warum springst du nicht?“, fragte ein älteres Entlein.

„Es ist mir peinlich, weil ich nicht so gut springen kann wie ihr und dabei albern aussehen werde“, antwortete das junge Entlein.

„Wie du willst“, sagte das ältere Entlein kopfschüttelnd. „Aber ich würde lieber albern aussehen und Spaß haben, als nichts zu tun und mich zu langweilen.“





1

2

3

4

5-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor: *Stups und Manni rutschen über die Bettkante und schleichen aus dem Zimmer. Als sie den langen, dunklen Flur betreten, tauchen andere Spielzeuge aus dem Zimmer der großen Schwester nebenan auf. „Gebt euch zu erkennen, Wegelagerer!“, ruft Manni alarmiert und führt einen Karateschlag in die Luft aus, um den Fremden zu zeigen, dass er es ernst meint. Stups verdreht die Augen und drückt Manni mit ihrem Ellenbogen zur Seite.*

„Hey, Leute“, sagt sie mit flüsternder Stimme. „Ich hab hier einen Neuling. Er braucht Ausrüstung.“

„Weist mir den Weg zur Waffenkammer!“, verlangt Manni und stemmt die Hände in die Hüften. „Man möge mir eine legendäre Streitaxt mit scharfer Klinge geben.“

„Du kannst es nennen, wie du willst, Neuling“, sagt Hopps mit einem Augenzwinkern, „aber es wird eine Gabel sein. Komm mit, ich zeig dir die Küche.“

RÜSTET EUCH AUS

Jeder Spieler durchsucht den Gegenstandsstapel nach einer Waffe seiner Wahl mit dem Schlüsselwort *Küche* oder *Arbeitszimmer* und rüstet sie aus.

Hinweis: Stups überspringt diesen Schritt, da sie jedes Spiel mit ihrer Karte „Wattehorn“ beginnt.

Lest Abschnitt 5-2.

5-2

„Diese Stoffis waren gute und ehrenhafte Leute“, sagt Manni anerkennend.

„Das kannst du laut sagen“, stimmt Stups zu. „Manchmal leiht das kleine Mädchen ihre Stofftiere an ihren kleinen Jungen aus und dann sind wir die Nacht über zusammen und erzählen uns Geschichten. Außer Thea und Hopps. Das Mädchen wird die beiden wohl nie gehen lassen. Manchmal spielen wir auch ... was zum ...?“

Sie betreten das Schlafzimmer des kleinen Jungen und stellen erschrocken fest, dass es voller mechanischer Wanzen ist, die überall herumwuseln. Sie schnappen nach den Spielzeugen und machen sie kaputt. Unter dem Bett Des Jungen schimmert ein unheimliches, purpurnes Leuchten hervor. „Es ist passiert!“, keucht Stups, als sie es bemerkt. „Heute ist die große Nacht!“

„Beim Kekskrümel! Was sind das für finstere Kreaturen?“, ruft Manni erschrocken.

„Bettwanzen!“, brüllt Leonard. Die anderen Stoffis kommen in das Kinderzimmer marschiert und sehen kampfbereit aus. Der Stofflöwe wirft seine Mähne zurück und knurrt: „Es wird Zeit, ein paar Wanzen zu zerquetschen!“

„Diese Nacht ist sehr verwirrend, aber den Löwen verstehe ich!“, lacht Manni laut auf. „Hierfür wurde ich gemacht! Auf in die Schlacht, Kameraden!“

AUFBAU

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Monsterkarte „Bettwanzen“ heraus.

Führt eine Begegnung mit so vielen Bettwanzen durch, wie Stoffis mitspielen plus 2.

Hinweis: Wenn ihr eine Begegnung mit Bettwanzen durchführen sollt, bringt ihr so viele Bettwanzen-Figuren ins Spiel wie angegeben, aber nur 1 Bettwanzen-Monsterkarte.

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld ☹️ oder ein benachbartes Feld.

Hinweis: In den Geschichten werden die Helden stets „Stoffis“ genannt. Manni ist zwar eine Actionfigur, ist aber ebenfalls gemeint, wenn von Stoffis die Rede ist. Lest euch Mannis Regelkarte gut durch. Dort steht, wie sich Manni von anderen Stoffis unterscheidet.

Sobald alle Bettwanzen besiegt sind: Jeder Stoffi erhält 1 Herz. Lest dann Abschnitt 5-3.

5-3

Die Schatten der kleinen Kämpfer sind riesig an der Wand. Die Stoffis schlagen die Feinde tapfer zurück, doch gerade, als es so aussieht, als würden sie gewinnen, ertönt plötzlich eine hohe Stimme vom Fußende des Bettes.

„Bitte nicht meine Räder!“ Die Bettwanzen haben Lucy, den geliebten Zugwaggon des kleinen Jungen, geschnappt und versuchen ihre Räder abzuziehen! Manni folgt dem Hilferuf und springt mit einem lauten Kampfschrei auf den Plastik-Lippen vom Bett.

„Auweia, das wird wehtun!“, ruft eine Wanze panisch, kurz bevor Manni sich mit voller Wucht auf sie und die anderen stürzt. Er lacht begeistert, während er links und rechts Schläge austeilt. Doch währenddessen hat eine weitere Bettwanze Lucy bereits ergriffen und zieht sie in Richtung des purpurnen Leuchtens unter dem Bett.

„Helft mir!“, schreit Lucy erschrocken. „Ich habe nichts gegen eine Umleitung, aber das hier ist nicht meine geplante Streckee!“ Und damit verschwindet die Bettwanze mit dem kleinen Zugwaggon in dem Leuchten.

„Ich werde sie retten!“, ruft Manni und springt ohne nachzudenken mit dem Kopf voran in das unheimliche Glühen.

„Ich glaub's nicht! Er ... er ist einfach ...!“, stammelt Pinky. Stups schüttelt den Kopf. „Das Herz hat er am rechten Fleck, aber seine Birne ist trotzdem hohl“, seufzt sie.

„Hinterher!“, trompetet Stampfi. Die Stoffis hechten auf das unheimliche purpurne Leuchten unter dem Bett zu. Einige schaffen es gerade noch hinein, bevor es in einem Blitz verschwindet. Die übrigen landen auf ihren Bäuchen.

„Puh“, schnaubt Thea. „Ich schätze, nun liegt es an den anderen.“ Über ihr streckt sich der kleine Junge in seinem Bett und nuckelt im Schlaf friedlich an seinem Daumen.

Schlagt Seite 7 auf und lest Abschnitt 7-1.



Ihr müsst die Bettwanzen besiegen.



Das Zimmer des kleinen Jungen ist einmal Mamas Arbeitszimmer gewesen. Nach allem, was die Stoffis wissen, war es ein Raum, in dem Erwachsene ihre ganzen losen Blätter aufbewahrten. Nun ist es jedoch ein richtiges Kinderzimmer mit handgemalten Wolken an den Wänden, und von der Decke hängt sogar ein Modellflugzeug. Papa hat sich wirklich ins Zeug gelegt, um das Kinderzimmer seines Sohnes zu etwas ganz Besonderem zu machen, und das lässt dein kleines Plastikherz höherschlagen.

Du wirst **MUTIG**.



„Rooooar! Pass auf, wo du hintrittst, Kumpel!“, sagt eine Stimme unter dir. Du hebst deinen schmerzenden Fuß hoch und bemerkst einen kleinen Plastik-Dinosaurier, der platt am Boden liegt. „Oje, tut mir leid“, entschuldigst du dich. „Ach, kein Problem. Ich bin ja aus Plastik“, sagt der kleine Dino schulterzuckend. „Der Junge nennt mich Diosau. Manchmal nennt er mich auch Kaka, aber ich bevorzuge Diosau. Gehen wir auf ein großes Abenteuer?“

„Ich weiß nicht“, antwortest du. „Sieht so aus.“

„Dann komme ich mit!“, verkündet Diosau begeistert und klettert auf deine Schulter. „Abenteuer, wuhuu!“, grölt er.

Suche aus den bereitgelegten Abenteuerkarten den Gegenstand „Diosau“ heraus und rüste ihn aus.



Hinweis: Diesen Abschnitt müsst ihr nur lesen, wenn ihr vom Schlafstapel eine „Unruhiger Schlaf“-Karte aufgedeckt habt. Der einzige Grund dafür wäre, dass ein Stoffi in sich zusammengefallen ist.

Zwei kichernde Bettwanzen haben das Nachtlicht ausgesteckt. Das Zimmer ist plötzlich stockdunkel, bis auf das unheimliche purpurne Leuchten unter dem Bett.

Manni wird **WÜTEND**. Alle anderen Stoffis sind **BESORGT**.

7-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Während Manni durch die verrauchte Luft fällt, rasen allerhand Fragen durch seinen Kopf. Was ist passiert? Wo ist er? Was für ein verrückter Unsinn ist das nun wieder?

„Heute ergibt wirklich gar nichts Sinn!“, tobt er im Fallen. Doch als er sich in der Luft dreht, bemerkt er Stups nicht allzu weit hinter sich. Der Anblick ist irgendwie tröstlich, zumindest für die kurze Zeit, bis Manni in eine Spielzeugküche kracht und – boing, boing – einen Haufen Plastikschratt herunterpurzelt.

„Hey Stampfi!“, ruft Pinky, während sie fallen. „Ich dachte, der ganze Fabrikrauch hätte sich aus dem Abgrund verzogen, nachdem wir das letzte Mal hier waren?“ Doch Stampfi antwortet nicht – er ist zu sehr damit beschäftigt, zu schreien und sich die Augen zuzuhalten.

Stups landet mit dem Gesicht voran im Schrott und bleibt dort stecken. Pinky fällt mit ihrem Hinterteil voran auf einen alten Spielzeugwagen und plumpst unsanft herunter. Stampfi kommt der Spielzeugwagen irgendwie bekannt vor, doch noch bevor er darüber nachdenken kann, dotzt er auf dem Boden auf und kullert unkontrolliert einen Spielzeugberg hinunter. Dabei macht er auf dem ganzen Weg hohe Quietschgeräusche.

Stups zieht ihren Kopf aus dem Schrott, kurz bevor auch sie den Berg hinunterfällt und neben den anderen auf dem Boden landet.

„Das war ja gar nicht so schlimm“, schnauft Stampfi erleichtert. Da ertönt plötzlich ein Rumpeln über ihnen und der Spielzeugberg, auf dem sie gelandet sind, stürzt ein. Eine Lawine aus Spielzeugschrott bricht über die Stoffis herein und vergräbt sie unter weggeworfenen Spielzeugteilen.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Legt je ein ☹️-Plättchen auf die markierten Felder.

Legt das Plättchen „Kaputter Spielzeughaufen“ auf den hellen Bereich des Spielplans.

Stellt eure Stoffis noch nicht auf den Spielplan. Sie sind zu Beginn unter der Spielzeuglawine begraben und müssen sich erst herauswühlen!

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Umgebungskarte „Erzwungene Bewegung“ heraus und legt sie neben den Spielplan. Sie gilt auf dieser Seite. Das Plättchen „Kaputter Spielzeughaufen“ ist von erzwungenen Bewegungen ebenfalls betroffen (es wird sich in Pfeilrichtung bewegen).

SONDERREGEL

Herausgraben: Wer am Zug ist, muss eine rote Stärkeprobe (4) durchführen.

ERFOLG: Stelle deinen Stoffi auf ein unbesetztes Feld des Plättchens „Kaputter Spielzeughaufen“. Dein Stoffi darf sich ab sofort normal bewegen und du musst diese Würfelprobe nicht mehr durchführen, wenn du am Zug bist. Falls du diese Würfelprobe als Erster schaffst, lies Abschnitt 7-2.

FEHLSCHLAG: Führe diese Probe in deinem nächsten Zug erneut durch.

7-2

Manni und die anderen Stoffis stehen oben auf einem Berg kaputter Spielzeuge, die nach unten rutschen. Wohin ihre Glas- und Knopfpaugen auch blicken, gibt es ähnliche Berge, die ebenfalls gefährlich hoch aufragen.

Kaputte Spielzeuge fallen vom Himmel, schlagen auf den riesigen Schrotbergen auf und zerbrechen. Riesige Krabbenmaschinen durchleuchten die Spielzeugberge mit Scheinwerferaugen und sammeln ausgewählte Teile auf, um ihre Motoren zu füttern. „Wie sollen wir Lucy an diesem Ort nur finden?“, fragt Stups traurig. ☹️

7-3

Ihr könnt schwach Lucys Stimme hören. Dann wird sie auch schon von dem Dröhnen einer gigantischen Maschine übertönt. Rauchstöße kommen aus einem Schornstein auf dem Rücken der Maschine, die wie eine Krabbe mit rostigen Stahlbeinen über den Spielzeugberg stampft.

Ein riesiger Roboterarm sammelt kaputtes Spielzeug auf und wirft es in den klaffenden Schlund. Und dann seht ihr Lucy, ihre rechteckigen Augen geweitet vor Schreck, wie sie in den Rachen der Maschine geschleudert wird! In der Ferne ertönt plötzlich ein tiefes Nebelhorn und die Maschine dreht sich um und beginnt davonzustapfen.

Solange keine Monster im Spiel sind und alle Stoffis auf dem Spielplan stehen, dürft ihr diese Seite am Ende eines beliebigen Spielerzugs verlassen. Schlagt dann Seite 9 auf und lest Abschnitt 9-1.

7-4

Das scharfe Pfeifen einer Modelleisenbahn zerschneidet die staubige Luft. Sie rast die Schienen entlang und ihre Waggons sind voll beladen mit großen Bausteinen. „Oh nein“, stöhnt Stampfi. „Das wird schlimm enden.“ Die Eisenbahn wird nicht langsamer und kracht ungebremst in den Plastiklawinen-Haufen.

Falls das Plättchen „Kaputter Spielzeughaufen“ komplett auf den Schienen liegt, entfernt es vom Spielplan. Stellt jeden Stoffi, der auf dem Plättchen stand oder noch nicht im Spiel ist, auf je eines der Felder, die von dem Plättchen bedeckt waren. Jeder dieser Stoffis und alle Stoffis auf Gleisfeldern, verlieren 2 Watte und sind **AUFGERISSEN**. Legt alle Würfel von der Bedrohungsleiste ab, danach: Würfelbeutel auffüllen. ☹️



Ihr müsst herausfinden, wohin Lucy verschwunden ist, bevor ihr diesen Ort verlassen könnt. Erkundet die ☹️-Felder.



Erste Bedrohung: Lest Abschnitt 7-4.

Jede weitere Bedrohung: Führt eine Begegnung mit so vielen Krabblern durch, wie Stoffis mitspielen.



„Luuuucy!“, rufst du immer wieder, aber es kommt keine Antwort. Du bist gerade dabei, einen halb begrabenen Spielzeug-Backofen freizulegen, als du plötzlich innehältst. Was war das für ein Geräusch? Du stellst dich aufrecht hin und spitzt die Ohren.

Jeder Stoffi kann in seinem Zug eine gelbe Wahrnehmungsprobe (6) durchführen. Diese Würfelprobe kann von jedem beliebigen Feld aus durchgeführt werden.

ERFOLG: Lies Abschnitt 7-3.

FEHLSCHLAG: Du bist **BESORGT**. Diese Würfelprobe kann immer wieder versucht werden, bis sie geschafft ist.



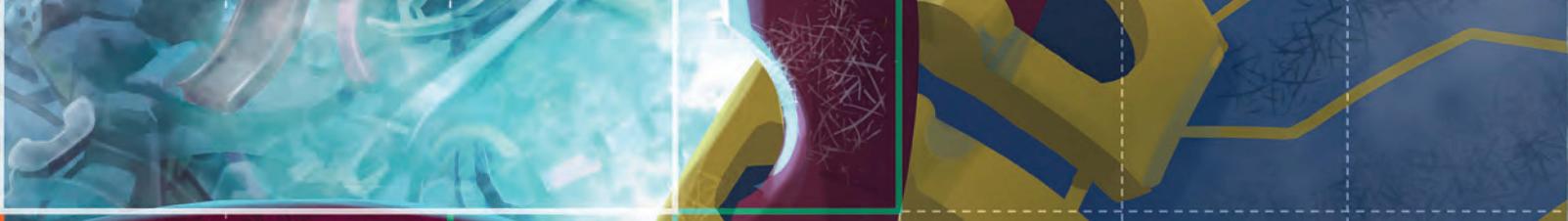
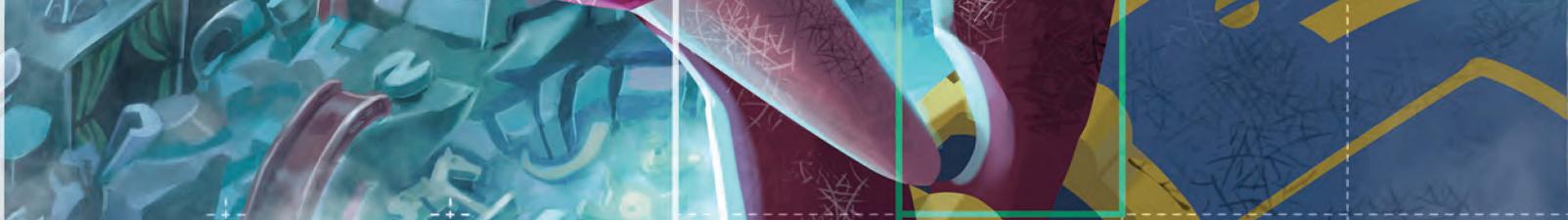
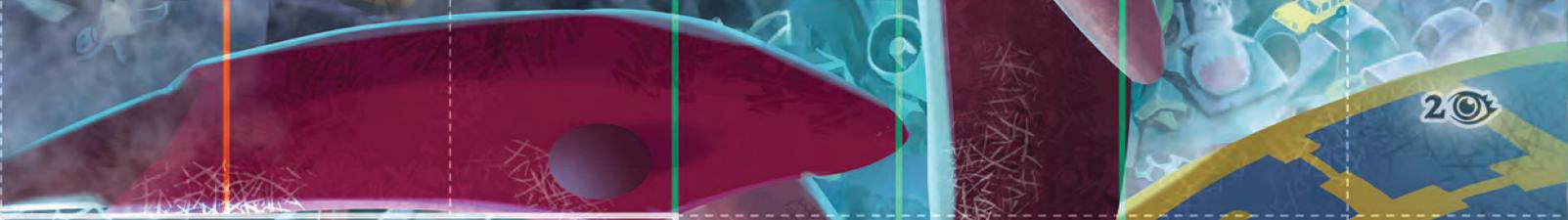
Du stößt auf einen stabilen Wegweiser, auf dem ein einbeiniger Plastiktukan thront. An den Pfosten sind nur zwei Schilder genagelt, die jeweils in eine andere Richtung zeigen. Ein Schild weist in Richtung der Bahngleise und lautet ORDNUNGSHAUSEN. Das andere Schild zeigt woandershin und lautet ZAHNSTEIN. „Du kommst mir verdächtig bekannt vor“, krächzt der Tukan. Sein einäugiger Blick macht dich unruhig und du vermeidest den direkten Augenkontakt mit ihm.

Du erhältst 1 Herz.



Der kleine Junge murmelt etwas Zusammenhangloses im Schlaf und rollt gefährlich nahe an die Bettkante. Einer seiner Arme hängt schon über.

Bewegt jeden Stoffi auf dem Spielplan um 4 Felder auf das ☹️-Feld zu. Alle diese Stoffis sind **AUFGERISSEN**.



2

1

6

9-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Mischt alle verwendeten Monsterkarten zurück in den Monsterstapel. Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Warte, Manni!“, schreien die anderen Stoffis, doch die Actionfigur ignoriert ihre Proteste.

„Niemand hält Mighty Manni zum Narren!“, ruft er, während seine winzigen Plastikfüße beim Rennen auf dem Boden klackern. Pinky holt Manni mit ihren langen Beinen ein, aber Stups und Stampfi sind ein Stück zurückgefallen und schnaufen vor Anstrengung. Vor ihnen macht die Krabbenmaschine einen weiteren langen Schritt und zermalmt dabei kaputtes Spielzeug. Manni läuft direkt auf das Monster zu und beginnt an einem Metallbein hinaufzuklettern, wobei er geschickt Nieten und Schrauben als Handgriffe nutzt. Pinky blickt an dem Monster hoch, seufzt tief und beginnt ebenfalls zu klettern. „Das werde ich noch sooo bereuen“, stöhnt sie.

Stampfi hat nun auch die Maschine erreicht. „Wir klettern riesige Roboterbeine hoch und wollen in eine Monsterkrabbe hinein, die unsere Freundin gefressen hat“, jammert er. „Das werden wir ganz sicher bereuen!“

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf ein freies -Feld. Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die hier geltende Umgebungskarte „Erzwungene Bewegung“ heraus und legt sie neben den Spielplan.

9-2

Um die Luke zu öffnen, müsst ihr eine rot-gelbe Gruppenaufgabe (15) schaffen. (Ihr dürft rote, gelbe und/oder pinke Würfel verwenden.) Nur Stoffis auf oder benachbart zum -Feld können sich beteiligen.

ERFOLG: Alle Stoffis, die sich an dieser Gruppenaufgabe beteiligt haben, erhalten 1 Herz. Ab sofort könnt ihr über das -Feld die Maschine betreten. Legt den Mini-Spielplan „Im Inneren der Maschine“ neben den Spielplan. Legt je ein -Plättchen auf jedes markierte Feld.

SONDERREGEL

Die Maschine betreten: Figuren können sich vom -Feld zum -Feld auf dem Mini-Spielplan bewegen, als wären es zwei benachbarte Felder. Der erste Stoffi, der die Maschine betritt, liest den Abschnitt zu . Figuren auf dem -Feld können keine Figuren auf dem -Feld angreifen und umgekehrt.

9-3

Lucy befindet sich auf einem Förderband, das die Maschine mit Schrott füttert. Sie fährt mit aller Kraft in die entgegengesetzte Richtung, doch sie ist erschöpft und strauchelt.

SPEZIALAUFBAU

Legt das Lucy-Plättchen auf das -Feld.

Legt ein -Plättchen auf das markierte Feld.

SONDERREGELN

Lucy bewegen: Ein Stoffi, der sich auf einem Förderband-Feld zwischen Lucy und dem Ofen befindet, kann sie vom Ofen wegschieben, indem er eine grüne Geschicklichkeitsprobe (3) durchführt. Diese Probe kann beliebig oft durchgeführt werden.

ERFOLG: Bewege Lucy um 1 Feld gegen die Pfeilrichtung. Lucy kann nicht vom Förderband herunterbewegt werden.

Vom Spielplan gefallen: Falls ein Stoffi vom letzten Feld des Förderbands über den Rand bewegt wird, verliert er all seine Watte und fällt in sich zusammen. Stellt ihn auf ein freies Feld benachbart zum Förderband. Falls Lucy vom Spielplanrand bewegt wird, lest Abschnitt 9-4.

Die Maschine abschalten: Ihr müsst den Hebel auf dem -Feld umlegen, um die Maschine abzuschalten. Sobald sich ein Stoffi auf das Feld mit dem -Plättchen bewegt, legt es ab und lest den -Abschnitt.

9-4

Die Stoffis drehen sich um und Lucy ist verschwunden ... Die Maschine beginnt zu zittern und das laute Schlagen von Metall auf Metall hallt durch den Innenraum. Die Stoffis schauern und meinen von weit weg, aus einer anderen Welt, ihren kleinen Jungen weinen zu hören.

Alle Stoffis sind **BESORGT**. Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Karte „Verlorene Lucy“ heraus und legt sie unter den Stapel der Vergessenen. Deckt eine Schlafkarte auf. Ihr müsst es weiterhin schaffen, die Maschine abzuschalten (-Feld).



Du stehst vor einem großen rostigen Hebel mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten.

Ein Stoffi auf diesem Feld kann versuchen, die Maschine abzuschalten: Führe eine gelbe Wahrnehmungssprobe (6) durch. Diese Probe kann immer wieder versucht werden, bis sie geschafft ist.

ERFOLG: Die riesige Maschine macht einen letzten Ruck vorwärts und kommt dann zum Stillstand. Ihr Mund öffnet sich und eine Strickleiter rollt wie eine Zunge heraus. Die Stoffis klettern hinunter und staunen nicht schlecht. Sie stehen am Rand einer Landschaft, die komplett aus bunten Süßigkeiten besteht. Während die Stoffis den klebrigen, sirupartigen Boden betreten, fährt ein kleines Guckrohr aus einer Luke im Bauch der Maschine heraus. Jemand spioniert ihnen nach!

Falls Lucy noch im Spiel ist, erhält jeder Stoffi 1 Herz. Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die „Verlorene Lucy“ heraus und entfernt die Karte aus dem Spiel. Schlagt Seite 11 auf und lest Abschnitt 11-1.



Ihr müsst ins Innere der Maschine gelangen. Erkundet die -Felder.



Erste Bedrohung: Führt eine zufällige Begegnung durch.

Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Du entdeckst eine Luke, hoffentlich ein Weg in die Maschine hinein. Mehrere rostige Räder müssen gedreht werden, um sie zu öffnen. Das sieht ganz schön schwierig aus.

Lest Abschnitt 9-2.



Die riesige Maschine ruckelt immer weiter vorwärts und legt aufgrund ihrer langen Beine eine große Strecke zurück. Weit voraus erblicken die Stoffis die alte Fabrikfestung von Krepitus, die offenbar wieder in Betrieb genommen wurde und mit voller Leistung zu produzieren scheint. Dann fällt den Stoffis eine Mauer aus Plastikbausteinen auf, welche die Festung umgibt. Ein Teil der Mauer scheint jedoch noch nicht ganz fertiggestellt zu sein.

Du erhältst 1 Herz.



Du lässt dich in das mechanische Innere der Maschine hinunterfallen. Die Motoren hier drin sind furchtbar laut und es stinkt nach Schmieröl und Rauch – puh! Plötzlich hörst du eine hohe Stimme und jubelst, als du Lucy entdeckst! Doch deine Freude wandelt sich schnell in Schrecken, als du erkennst, in was für einer misslichen Lage sie steckt.

Lest Abschnitt 9-3.



Der kleine Junge stöhnt im Schlaf. Seine Hände gehen unbewusst zu seinem Bauch, in dem es kräftig rumort. Gleichzeitig baut sich in der Maschine ein großer Druck in den Schornsteinen auf. Dann gibt sie mit einem lauten Dröhnen ein Geräusch wie ein Nebelhorn von sich.

Ziehe 5 Würfel aus dem Würfelbeutel. Setze alle schwarzen Würfel auf die Bedrohungsleiste und lege die anderen zurück in den Beutel.



5

3

2

1



11-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Was ist das für ein Ort?“, fragt Manni und hebt den Fuß hoch, um die ganzen Zuckerkristalle zu begutachten, die am Boden kleben.

„Zahnstein!“, antwortet Pinky begeistert. „Es ist ein klebrig-süßes, weitläufiges Labyrinth aus halb gegessenen Süßigkeiten und weggeworfenen Bonbons.“

„Wir müssen zurück nach Hause“, drängt Stups. „Ich mach mir Sorgen um unseren Jungen. Was, wenn er aufwacht und Manni und ich sind nicht da?“

„Nichts für ungut, Gaul“, sagt Manni, „aber ich muss immer noch MEINEN kleinen Jungen finden.“

„Ernsthaft, Kumpel?“, seufzt Stups und schlägt sich die Hufe vors Gesicht. „Ich bin mir ziemlich sicher, dass Papa dein kleiner Junge war. Er ist jetzt erwachsen.“

„Nein!“, keucht Manni, ganz und gar erschüttert. „Das kann nicht sein! Er hat versprochen, dass er eines Tages so muskelbepackt sein wird wie ich! Hast du mal Papas Bauch gesehen?“ Stups kichert.

„Etwas voll Mysteriöses geht hier in meiner alten Heimat vor“, grübelt Pinky. „Warum wird der Abgrund wieder verschmutzt? Ist Krepitus etwa wieder böse geworden? Ich kann mich auch gar nicht mehr an die magischen Worte erinnern, mit denen wir zurückkehren können.“

„Oh, die kenne ich in- und auswendig“, sagt Stampfi mehr zu sich selbst als zu den anderen. Dabei schaut er auf seine Füße, als wäre es ihm peinlich.

„Supi“, sagt Pinky. „Ich denke, wir sollten auf Nummer sicher gehen und zurückkehren. Lasst uns an den Pfoten halten.“ Das tun sie alle, doch gerade als Stampfi beginnt, die magischen Worte zu sprechen, entdeckt Manni plötzlich etwas in der Ferne. „Was zum Universum ...?“, ruft er aus, lässt die anderen los und rennt in das Schlaraffenland hinein.

„Nicht. Sein. Ernst!“, stöhnt Stups.

„Weiß er nicht, wie das mit dem Pfotenhalten geht?“, fragt Stampfi und kratzt sich am Kopf.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Stellt Manni auf ein beliebiges Feld benachbart zum 1👁️-Feld. Stellt jeden anderen Stoffi auf das Startfeld 🍩 oder ein benachbartes Feld.

Legt je ein 😊-Plättchen auf die markierten Felder.

Legt ein Törtchen-Plättchen auf jedes ★-Feld.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Erzwungene Bewegung“ neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Blubberbach: Der Bach auf dem Spielplan besteht aus Tausenden verschütteten Limonaden. Die Säure ist stark konzentriert und gefährlich. Jedes Mal, wenn ein Stoffi ein Blubberbach-Feld betritt, muss er seine Bewegung beenden und er verliert 1 Watte, außer auf dem Feld liegt ein Törtchen (Törtchen schwimmen).

Über den Rand verschoben: Falls ein Stoffi über den Spielplanrand bewegt wird, verliert er all seine Watte und fällt in sich zusammen. Stellt ihn auf ein freies Feld benachbart zu dem letzten Feld, auf dem er stand. Falls ein Törtchen-Plättchen über den Rand bewegt wird, legt es zurück auf ein ★-Feld. 🍩

11-2

„Wow, von dir gibt es Fanartikel?“, fragt Stups bewundernd.

„Beim Kekskrümel ... es ist wunderschön!“ Manni klappt den Plastikkopf zurück und ein lila Bonbon springt heraus, das zu ihren Füßen landet. „So etwas Erstaunliches habe ich noch nie gesehen.“

„Das ist ein Minzbonbon-Spender“, sagt Stups.

„Wundert mich nicht, dass dein Gesicht da drauf ist. Retrosachen sind gerade der letzte Schrei.“

„Irgendwann landet alles einmal hier“, fügt Pinky hinzu.

„Kinder haben ein Spielzeug irgendwann satt, oder es geht verloren oder kaputt. Alles endet hier.“

Manni richtet sich auf und plötzlich hat er einen Einfall.

„Mein Zubehör!“, ruft er aus und beginnt sich umzusehen, wie ein Hund, der nach einem Leckerli schnüffelt.

„Wenn so etwas wie dieser Spender süßer Köstlichkeiten hierhingelangt, dann muss meine Ausrüstung auch hier sein!“

„Ich will dich ja nicht entmutigen, Herr Manni“, sagt Stampfi zögerlich. „Aber, na ja, guck dich mal um. Im Abgrund nach einem bestimmten Spielzeug zu suchen, ist wie eine Nadel in einem großen Nadelhaufen zu suchen.“

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten den „Plastikschmuggler“ heraus und mischt ihn in den Stapel der Vergessenen. 🍩



Ihr müsst den Blubberbach überqueren und die Lakritzschnüre durchtrennen, die den Weg bei 3👁️ versperren.



Erste Bedrohung: Führt eine Begegnung mit so vielen Bettwanzen durch, wie Stoffis mitspielen plus 2.

Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



1 „Was um alles im Universum ist das?“ Manni starrt auf ein buntes Plastikding, das halb in einem Berg aus Zucker und Keksen begraben ist. Oben auf dem Ding befindet sich ein Plastikkopf, der Manni verblüffend ähnlich sieht. Auf einer Seite ist ein Aufdruck: „MINZ-Bonbons“. Lest Abschnitt 11-2.



2 Du stehst an einem Bach, der mit einer gelben, zischenden Flüssigkeit gefüllt ist. Eisbrocken treiben vorbei. Du ziehst einen nahegelegenen Lutscher aus dem Boden und tauchst das Bonbonende in den Fluss. Der Bach zischt und sprudelt. Du ziehst den Stab heraus, aber das Bonbonende ist verschwunden. Es wurde komplett von der Säure der Limonade zersetzt. Du warnst die anderen, dass der Fluss nicht sicher ist.



3 Ein undurchdringliches, buntes Dickicht aus langen Lakritzschnüren versperrt euch den Weg. Ihr müsst euch einen Weg durch die Schnüre freihacken.

Stoffis auf diesem oder einem benachbarten Feld können die Lakritzschnüre angreifen. Die Lakritzschnüre haben eine Verteidigung von 7. Sobald die Schnüre besiegt sind, werden Stoffis, die auf diesem Feld stehen oder es betreten, vom Spielplan entfernt. Falls keine Stoffis mehr auf dem Spielplan sind, schlagt Seite 13 auf und lest Abschnitt 13-1.



Der kleine Junge murmelt im Schlaf und schwingt einen Arm durch die Luft, bevor er ihn wieder auf das Bett fallen lässt. Im Abgrund schießen aus dem Blubberbach hohe Fontänen in die Luft, als ob etwas Schweres hineingefallen wäre!

Alle Stoffis auf oder benachbart zum Blubberbach verlieren 1 Watte.



2

1



13-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Echte Männer brauchen ihr Zubehör. Und nichts ist männlicher als eine Actionfigur!“, erklärt Manni. „Ich muss es wiederfinden!“

„Schnell! Dreht euch um!“, zischt Pinky. Sie alle wirbeln herum, gerade als zwei stämmige Feen in Tutus vorbeiflattern und fröhlich an alten Süßigkeiten schlecken.

„Zahnfeen!“, flüstert Stampfi. „Die lieben diesen Ort bestimmt. Zum Glück sind sie nur an ihren Süßigkeiten interessiert und wollen uns nicht vollplappern.“

„Sind Zahnfeen nicht freundlich?“, fragt Stups verdutzt. „Diese Typen da sehen auf jeden Fall freundlich aus“, sagt sie und deutet auf zwei Fremde, die sich nähern. Jeder von ihnen hat eine andere schmutzige Farbe. Ihre Gesichter sind zu einem Dauerglinsen verzerrt und sie scheinen unkontrolliert zu kichern. Bei beiden ist jeweils ein kleines mechanisches Gerät in die Bäuche eingebaut, das eine Anzeigenadel hat.

„Hallo“, sagt einer der beiden und der andere wiederholt die Begrüßung. Plötzlich kommen zwei weitere hinzu und auch sie kichern in sich hinein. Dann breiten alle vier die Arme aus, als ob sie eine Umarmung wollen.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Legt je ein -Plättchen auf die markierten Felder.

Legt ein Tür-Plättchen auf die gestrichelte Linie zwischen dem 1 - und dem 2 -Feld.

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die 4 Monster „Kuschler“ heraus. Führt eine Begegnung mit so vielen Kuschlern durch, wie Stoffis mitspielen.



13-2

Stellt die Krepitus-Figur auf ein beliebiges Feld im Haus. Seine Karte bleibt in der Schachtel.

„Krepitus! Was machst du denn hier?“, fragt Pinky ganz überrascht.

„Oh, hallo Pinky“, sagt Krepitus. „Ich habe hingeschmissen und mache keine Alpträume mehr.“

„Aber Meister Pieks sagt, Alpträume sind wichtig“, protestiert Stampfi. „Richtig?“

„Großer Zauberer, ich benötige deine magischen Kräfte“, ergreift Manni das Wort. „Ich muss wissen, wo ich mein männliches Zubehör finde!“ Krepitus hebt eine Augenbraue.

„Äh, ignorier den Neuen“, sagt Pinky. „Wieso lebst du hier draußen wie ein Einsiedler?“

„Nun, ich verstecke mich, falls ihr es genau wissen wollt. Die Himmlische Behörde hat einen Lizenzagenten in den Abgrund entsandt. Er will mich zurückholen, aber ich werde nicht gehen. Sie sind wütend, denn ohne mich können sie keine Alpträume machen, und ohne das Weinen der Kinder wird der Tränenfall austrocknen.“

„Aber was bringt die Kinder denn dann nun zum Weinen?“, fragt Stampfi.

„Produktplatzierungen! Seit die Himmlische Behörde das Sagen hat, träumen die Kinder die ganze Nacht nur noch von neuen Spielzeugen. Am nächsten Morgen betteln sie dann ihre Eltern an, diese Spielzeuge zu kaufen. Falls die Eltern ihre Wünsche dann nicht erfüllen, weinen die Kinder.“

„Und wenn sie die Spielzeuge dann doch kriegen, kommen nachts die Bettwanzen in die Kinderzimmer und machen sie kaputt!“, keucht Pinky entsetzt.

„Und dann wollen die Kinder natürlich neue. Es ist ein bössartiger, aber zugegeben genialer Plan“, fährt Krepitus fort. „Doch ich will kein Teil davon sein.“

Draußen ist ein lautes Poltern zu hören und Krepitus stöhnt auf.

„Habt ihr sie etwa direkt zu mir geführt?“, fährt er die Stoffis an. Und tatsächlich ... ein Greifer ist gerade vor dem Haus angekommen und schaut sich mit seinem Kameraauge um. „Dank euch haben sie mich gefunden. Na ganz toll!“ Krepitus schüttelt den Kopf. „Ihr Stoffis werdet keine Ruhe geben, bis ich tot bin, was?“

„Es tut uns ganz schrecklich doll leid, Herr Krepitus“, sagt Stampfi mit einem schuldbeuwesten Lächeln.

Führt eine Begegnung mit dem Obermonster „Greifer Typ 1.0“ durch. Hab ihr den Greifer besiegt, lest Abschnitt 13-3.

13-3

Die Stoffis kämpfen tapfer, doch dann schnappt der Greifer plötzlich Krepitus und verschwindet.

„Nein!“, brüllt Manni ihm nach. „Ich bin es leid, dass heute ständig Leute verschwinden! Hinterher!“

„Das schaffen wir jetzt nicht mehr“, warnt Pinky.

„Kommt schon, Leute. Es ist höchste Zeit, nach Hause zurückzukehren und alles zu berichten, was wir erfahren haben.“ Manni schnaubt vor Entrüstung.

„Beruhige dich, kleiner Spielzeugmann“, mahnt Stampfi.

„Manchmal ist es besser, über die Dinge zu sprechen, als einfach so draufloszulaufen.“

Schlagt Seite 62 auf. Falls die Aufgewacht!-Karte aufgedeckt wurde, lest 62-2. Falls nicht, lest 62-1.



Gelangt in das Haus bei 1 .



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.

1  Die Stoffis nähern sich dem Haus. Es ist eine kleine, bescheidene Menschenbehausung, jedoch immer noch sehr groß für Stoffis. Die Wände bestehen aus Crackern und die Sträucher und Bäume drum herum aus bauschiger Zuckerwatte.

„Die Tür ist ja voller Weingummis“, bemerkt Stups staunend. „Und der Türknauf ist ein Karamellapfel. Wer hier wohl wohnt? Zahnfeen?“

„Dieses Haus ist zu groß für Feen“, grübelt Stampfi. Die Tür ist zu klebrig, um anzuklopfen, also hämmert Manni gegen die Crackerwände. Kurz darauf hören sie eine Stimme von drinnen: „Niemand zu Hause!“ Es klingt wie eine Warnung.

Um die Stimme zu überzeugen euch hereinzulassen, müsst ihr eine gelbe Gruppenaufgabe (13) schaffen.

ERFOLG: „Wir wollen dich gar nicht stören!“, rufst du zurück. „Bitte lass uns rein. Wir brauchen nur eine Wegbeschreibung.“

„Oh, na schön. Warum habt ihr das nicht gleich gesagt?“, antwortet die Stimme und die Tür öffnet sich.

Legt das Tür-Plättchen ab. Entfernt alle Kuschler-Figuren und ihre Karten aus dem Spiel. Ab sofort könnt ihr das Haus normal betreten.



2  Im Inneren des Hauses riecht es nach Zimt und Vanille. Du blickst dich erstaunt um und versuchst die vielen Dinge, die du siehst, zu verstehen. Jeder Winkel des überfüllten Hauses ist mit allen möglichen Maschinenteilen und kleinen Werkzeugen vollgestellt. Ein Teleskop ruht auf einem Stativ in der Nähe eines großen Fensters und zeigt in den düsteren Himmel. Und direkt davor steht ein Mann, der mit einem Auge durch das Teleskop blickt. Es ist Krepitus, der Herr der Alpträume!

Lest Abschnitt 13-2.



Der kleine Junge wimmert und zittert im Schlaf und die Stoffis können seine Angst fühlen.

Alle Stoffis sind **BESORGT**.



15-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Er hat ganz schön lange geweint“, sagt das kleine Mädchen und hält Theadora dabei fest unterm Arm.

„Ach, es geht ihm gut“, versichert Papa ihr. „Er vermisst nur Mama, das ist alles. So warst du auch manchmal, als du in seinem Alter warst.“ Mama ist dem Elternrat der Schule beigetreten und ist heute Abend bei einer weiteren Schulversammlung, was für den kleinen Jungen kein akzeptabler Grund ist, fort zu sein. Nun ist er schließlich doch eingeschlafen und Papa zieht leise die Tür seines Zimmers zu, damit er nicht geweckt wird.

„Ich dachte, Jungs weinen nicht?“, murmelt das kleine Mädchen, als sie in ihr Schlafzimmer gehen.

„Ach, das ist doch albern. Alle weinen“, sagt Papa.

„Du weinst nie!“, stellt sie fest.

„Klar weine ich auch!“, lacht Papa. „Erinnerst du dich an den Film, den wir neulich gesehen haben?“

„Ich habe geweint, als Mami heute Meister Pieks in die Schachtel gesteckt hat.“ Das Mädchen schaut betrübt drein und Papa nickt verständnisvoll.

„Meister Pieks ist nicht für immer weg, mein Schatz. Wir können ihn ab und zu herausholen, wenn er dir zu sehr fehlt. Aber er ist schon sehr, sehr alt und könnte leicht kaputtgehen. Und weil er ein so wichtiger Teil unserer Familie ist, wollen wir ihn erhalten.“ Papa lächelt seine Tochter an und gibt ihr einen Kuss auf die Stirn. „Jetzt bringen wir dich ins Bett.“

Als Mama später am Abend zurückkommt, legt sie ihren Mantel ab und fragt Papa: „Hat er geweint?“

„Ja, es gab ein wenig Trennungsangst. Der arme Kleine stand da am Fenster und weinte ein bisschen, aber wir haben uns darum gekümmert.“ Mama macht ein besorgtes Gesicht, aber Papa legt einen Arm um sie.

„Wir haben das schon einmal durchgemacht. Das geht vorbei. Es ist wahrscheinlich unsere Schuld, dass wir so verdammt liebenswert sind.“

.....

Stups erwacht gähmend und beobachtet verwundert, wie Manni dem kleinen Jungen eine Socke über das Händchen zieht. „An diesem Daumen wirst du nun nicht mehr so leicht nuckeln können, junger Bursche“, sagt er stolz.

„Ähm, du könntest auch einfach mit ihm kuscheln. Das würde ihm eher helfen, sich das Daumenlutschen abzugewöhnen“, gibt Stups zu bedenken.

„Ich soll ihm Selbstvertrauen beibringen“, sagt Manni und spannt seinen riesigen Bizeps an.

Stups rollt mit den Augen. „Du bist eine Puppe. Oh, sorry, ich meine supertolle Actionfigur. Du bist zum Spielen da, das ist alles.“

Ein vertrautes purpurnes Leuchten beginnt sich unter dem Bett des Jungen zu bilden, aber die beiden Spielzeuge sind zu sehr mit ihrer Zankerei beschäftigt, um es zu bemerken.

„Aber das ist männliches Spielen! Du würdest das nicht verstehen, Gaul. Du bist zu ... weich.“ Manni deutet mit einer Hand auf Stups' großen Stoffkörper.

„Okay, Muskelmännchen“, knurrt sie. „Ich habe jetzt genug von dir!“ Ein Geräusch von der Kommode lässt beide plötzlich herumfahren. Ein paar Bettwanzen tauchen auf der Kommode auf und streiten sich offenbar um eine Socke. Manni blickt zu dem kleinen Jungen zurück und keucht, als er eine nun unbedeckte Hand erspäht.

Stups wiehert: „Hey! Gebt die Socke zurück!“ Doch die Bettwanzen huschen bereits aus dem Zimmer. Stups und Manni laufen los, um die Verfolgung aufzunehmen, aber in der Tür steht ein Kuschler, der die andere Socke an einer seiner Hände trägt. Er kichert wie verrückt und winkt ihnen freudig zu.

Nehmt die Abenteuerkarten für Geschichte 2 (sie sind unten links mit einer lila 2 markiert) und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Hinweis: Von nun an steht euch Pieks nicht länger als spielbarer Charakter zur Verfügung. Die alte Sockenpuppe wurde zum Familienerbstück erklärt und sicher verwahrt. Eine große Ehre für jeden Stoffi!

Schlagt Seite 17 auf und lest Abschnitt 17-1.

MEISTER PIEKS ERZÄHLT: DAS NEUGIERIGE BÄRENJUNGE

Eines schönen Tages vor langer Zeit, da ging ein kleines Bärenjunges mit seiner Mama und seinem kleinen Bruder in der weiten Welt spazieren.

„Bleib in meiner Nähe“, hatte die Mama des Bärenjunges immer wieder gesagt, doch das kleine Bärenjunges hörte nie. Viel zu gern folgte es den seltsamen Gerüchen in der Luft oder steckte seine Nase zwischen die Wurzeln und Sträucher des Waldes. Doch an diesem Tag wanderte das Bärenjunges zu weit allein fort und merkte schon bald, dass es seine Mama und seinen Bruder aus den Augen verloren hatte.

„Wo bin ich nur?“, fragt es sich verzweifelt. Seine Mama hatte ihm immer beigebracht, dass es an Ort und Stelle bleiben sollte, wenn es sich verirrt hat, und dass es warten sollte, bis jemand es findet. Aber das Bärenjunges hörte nicht und ging weiter über Stock und Stein und suchte nach seiner Familie.

Es wurde schließlich von einem Mann entdeckt, der ein großes Gewehr trug, dem Bärenjunges aber ein freundliches Lächeln schenkte.

„Du solltest mit mir kommen“, sagte der Mann. „Ich arbeite für den Zoo und deine Mutter wartet dort schon auf dich.“

„Echt?“, rief das Bärenjunges glücklich. „Das ist ja toll.“ Und so ging es mit dem Mann los.

Doch schon kurz darauf hatte die Mama des Kleinen sie eingeholt und schlug dem Mann mit einer ihrer großen Bärenpranken das Gewehr aus den Händen. Sie knurrte ihn an und der Mann rannte mit einem verängstigten Schrei davon. „Ich dachte, du bist im Zoo?“, sagte das Bärenjunges.

„Das war ich nicht“, sagte seine Mama. „Denke immer daran, dass ich dich finden werde, wenn du dich verirrt hast, aber du musst immer an Ort und Stelle bleiben und auf mich warten.“

„Mir fällt sogar noch was Besseres ein, das ich tun kann“, fügte das Bärenjunges hinzu.

„Und das wäre?“, fragte seine Mama.

„In der Nähe bleiben!“, lachte das Bärenjunges.

„Ja“, stimmte seine Mama zu. „Nähe ist am besten.“



6

1

1

1

2

4

2

17-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor: „Tschühüss“, ruft der Kuschler mit seiner Babystimme und die Monster rennen mit den geklauten Socken aus dem Zimmer und den Flur entlang. Stups und Manni nehmen die Verfolgung auf! Als sie am Zimmer des kleinen Mädchens vorbeisaußen, schließen sich die anderen Stoffis ihnen an.

„Was ist das denn für ein Radau hier draußen?“, fragt Pinky.

„Bettwanzen und Kuschler!“, ruft Stups. „Eine klassische Sockenentführung!“

„Ich höre was unten in der Küche“, sagt Stampfi und spitzt eines seiner großen Ohren. Aber gleichzeitig hören die Stoffis auch ein leises Kichern aus Richtung Waschraum.

„Ich werde diese niederträchtigen Bösewichte in Stücke reißen!“, knurrt Manni kampfeslustig.

„Ja, Plastikmann! Da bin ich voll dabei!“, brüllt Leo.

„Wir sollten uns aufteilen und das Haus durchsuchen“, schlägt Stups vor. „Schnell, rüstet euch aus.“

RÜSTET EUCH AUS

Jeder Spieler durchsucht den Gegenstandsstapel nach einer Waffe seiner Wahl mit dem Schlüsselwort **Haushalt** und rüstet sie aus.

AUFBAU

Die Stoffis müssen sich in zwei möglichst gleich große Teams aufteilen. Entscheidet zusammen, welcher Stoffi zu welchem Team gehört: Team 1 oder Team 2. Merkt euch gut, in welchem Team ihr seid.

Stellt die Stoffis aus Team 1 auf das 1 -Startfeld im Waschraum oder auf ein benachbartes Feld.

Stellt die Stoffis aus Team 2 auf das 2 -Startfeld in der Küche oder auf ein benachbartes Feld.

Führt eine Begegnung mit 2 Kuschlern und 4 Bettwanzen durch. Stellt beliebig viele dieser Monster auf das -Feld des Waschraums oder ein benachbartes Feld. Stellt die übrigen Monster auf das -Feld der Küche oder ein benachbartes Feld.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Großer Sprung“ neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Getrennte Räume: Dieser Spielplan zeigt 2 getrennte Teile des Hauses, die nicht miteinander verbunden sind. Die dicke orange-rote Linie in der Mitte teilt den Spielplan in zwei Teile und kein Stoffi oder Monster kann die Linie überqueren. Behandelt die beiden Bereiche wie zwei unterschiedliche Spielpläne. Stoffis auf der einen Seite können Stoffis auf

der anderen Seite weder unterstützen noch sonst wie mit ihnen interagieren.

Fehlschlag bei einem Großen Sprung: Du bist **ANGEBRANNT**.

17-2

Du greifst nach unten und schnappst dir die Socke, doch plötzlich öffnet sich die Tür des Wäschetrockners und kleine Hände schnellen hervor, die das andere Ende der Socke festhalten. Es beginnt ein verbissenes Tauziehen und du rufst deine Freunde um Hilfe.

Um die Socke aus dem Trockner zu ziehen, müsst ihr eine rote Gruppenaufgabe (11) schaffen. Nur Stoffis auf oder benachbart zum Trockner können sich beteiligen.

ERFOLG: Alle Stoffis, die sich beteiligt haben, erhalten 1 Herz. Lest Abschnitt 17-4.

17-3

Du greifst nach der Socke und hältst sie triumphierend hoch! Plötzlich tauchen aus dem Abfluss unzählige kleine Bettwanzenarme auf und halten dein Bein fest. Die Stärke ihres Griffs ist beängstigend! Du rufst um Hilfe und deine Freunde eilen herbei, um dich freizubekommen.

Du wirst herumgewirbelt und kannst nur noch „Oh nein!“ rufen, bevor du nach unten gezogen wirst. Dann wird alles dunkel.

Nehmt alle Stoffis aus Team 2 vom Spielplan und stellt sie auf ihre Karten. Entfernt alle Monster in der Küche aus dem Spiel. Falls die Stoffis aus Team 1 bereits auf ihren Karten stehen, merkt euch gut, wer in welchem Team ist, schlägt Seite 19 auf und lest Abschnitt 19-1. Falls nicht, passiert nichts weiter.

17-4

Mit einem letzten Ruck bekommt ihr die Socke frei und alle plumpsen rückwärts auf ihr Hinterteil. Ihr rappelt euch wieder hoch und werft vorsichtig einen Blick in den Wäschetrockner. Er ist dunkel und es gibt keine Anzeichen, dass Monster darin waren! Und dann ist plötzlich etwas hinter euch und stößt euch hinein! Und mit einem Mal dreht sich alles.

Nehmt alle Stoffis aus Team 1 vom Spielplan und stellt sie auf ihre Karten. Entfernt alle Monster im Waschraum aus dem Spiel. Falls die Stoffis aus Team 2 bereits auf ihren Karten stehen, merkt euch gut, wer in welchem Team ist, schlägt Seite 19 auf und lest Abschnitt 19-1. Falls nicht, passiert nichts weiter.



Findet heraus, wohin die Monster mit den Socken verschwinden! Erkundet die -Felder.



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Du schleichst in der Dunkelheit um den Wäschekorb herum, nur das Licht aus dem Flur lässt dich überhaupt etwas erkennen. Das rhythmische Brummen des laufenden Trockners verschluckt alles andere. Und dort, auf dem Boden vor dem Trockner, entdeckst du eine der Socken des kleinen Jungen!

Lest Abschnitt 17-2.



Du erspähest eine kleine Socke im Spülbecken, direkt neben dem Abfluss. Du hüpfst hinein und gehst auf die Socke zu. Die Oberfläche des Spülbeckens ist glatt und rutschig, doch du schlitterst weiter, so gut du kannst.

Lest Abschnitt 17-3.



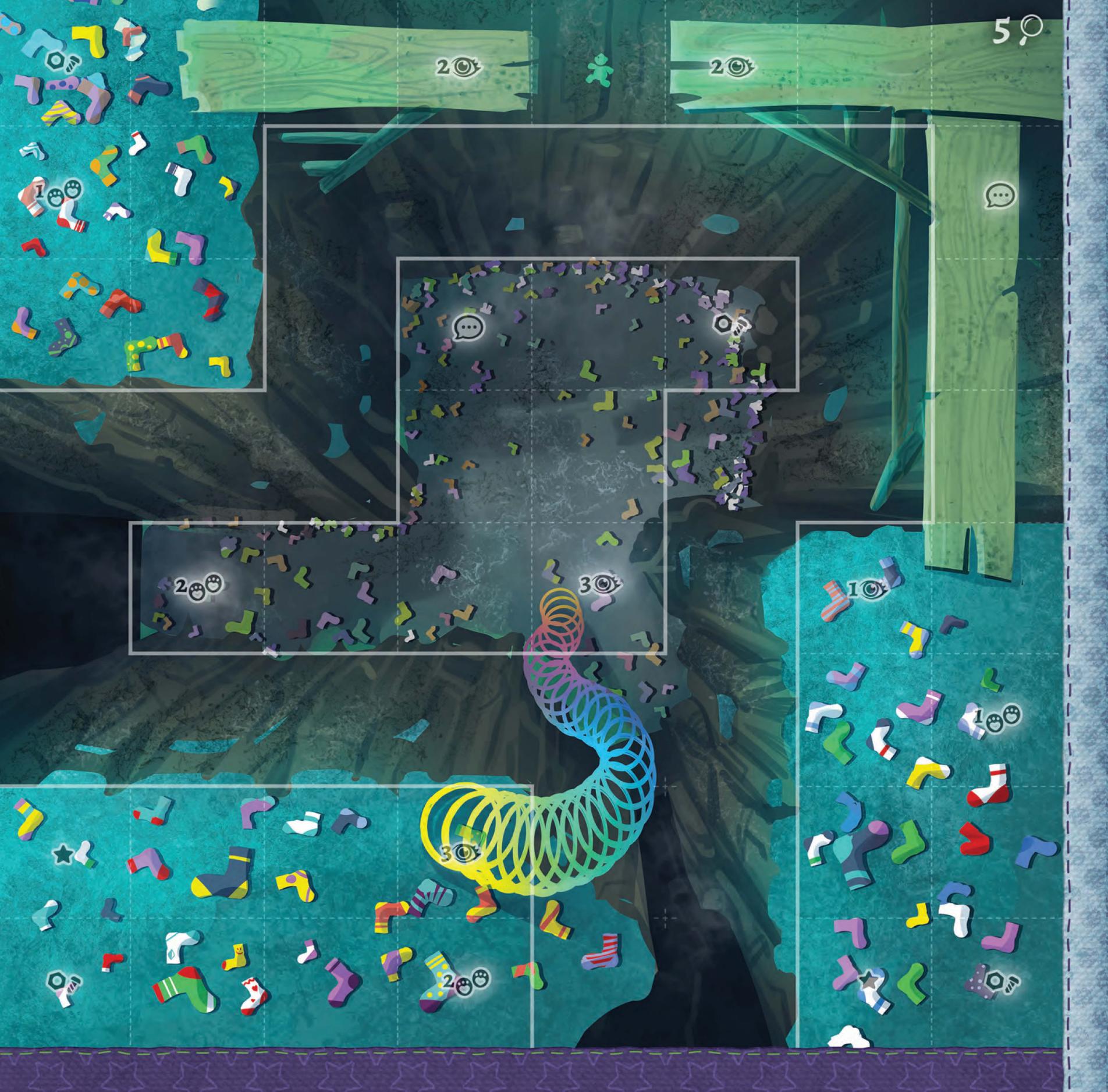
Ein paar Kleidungsstücke des kleinen Jungen liegen oben auf dem Trockner. Du entdeckst etwas dazwischen.

Durchsuche den Gegenstandsstapel und nimm dir einen Gegenstand, der am Kopf ausgerüstet wird. Rüste ihn aus oder gib ihn einem anderen Stoffi aus Team 1. Mische danach den Stapel.



Ein kleiner Schatten taumelt den Flur entlang. Es ist die Schwester des Jungen, die schläfrig in Richtung Badezimmer geht. Die Stoffis und Monster erstarren an Ort und Stelle.

Legt alle Würfel von der Bedrohungsleiste und alle gespeicherten Würfel auf Karten ab.



2

2

...

...

...

2

3

1

3

2

1

19-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Mischt alle verwendeten Monsterkarten zurück in den Monsterstapel. Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Manni findet sich auf einem kalten Felsvorsprung wieder und schüttelt seinen Plastikkopf, um die tanzenden Sterne vor den Augen zu verscheuchen. Langsam steht er auf und blickt sich um. „Beim Kekskrümel, wo sind wir jetzt?“ Doch es kommt keine Antwort. Nur das entfernte Stöhnen anderer Stoffis ist zu hören.

Manni steht allein vor einer dunklen Schlucht. Es dringt gerade genug Licht von oben herab, um zu sehen, dass überall um ihn herum Socken in verschiedenen Farben und Größen den Boden bedecken. Doch keine zwei sind gleich.

„Pferdchen! Kannst du von dort drüben etwas erkennen? Wir müssen einen Weg finden, um zu dem Jungen zurückzukehren!“

„Stups!“, schimpft sie von ihrem Platz auf einem entfernten Felsvorsprung aus. „Ich heiße Stups! Und ich bin kein Pferd, ich bin ein Einhorn, du Winzling!“ Sie rappelt sich vom Boden hoch, schüttelt den Kopf und wiehert lautstark. Dabei fliegt Glitzer in alle Richtungen. Stampfi steht auf einem weiteren nahegelegenen Felsvorsprung und ruft zu den anderen hinüber: „Der einzige Rückweg, den ich kenne, ist Händchenhalten und unsere magischen Worte sagen.“ Eine Socke liegt quer über seiner Schulter.

„Das ist die albernste Art, eine Mission zu beenden, von der ich je gehört habe“, meckert Manni. „Wer hat das erfunden?“

„Nun, ich denke, Marietta war das. Sie ist unsere Beschützerin. Die Wächter des Abgrunds wissen, wie man hin und her reist. Es funktioniert, also wen kümmert es?“

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Stellt jeden Stoffi aus Team 1 auf ein 1 -Startfeld. Stellt jeden Stoffi aus Team 2 auf ein 2 -Startfeld.

Legt je ein -Plättchen auf die markierten Felder.

Mischt die 4 Sockenplättchen und legt je eines verdeckt auf jedes -Feld.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Großer Sprung“ neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Fehlende Socken: Wenn ein Stoffi eine erfolgreiche Aktion Suchen auf einem Feld mit einem Socken-Plättchen durchführt, dreht er das Plättchen um (statt wie üblich einen Gegenstand zu ziehen) und legt es

auf seine Karte. Sobald ihr ein passendes Sockenpaar gefunden habt, entfernt alle anderen Socken-Plättchen vom Spielplan und lest Abschnitt 19-2.

Fehlschlag bei einem Großen Sprung: Stelle deinen Stoffi auf das Sprung-Feld. Du bist hinuntergefallen, konntest dich aber noch an der Kante festhalten. Du verlierst 1 Watte und bist GEFANGEN. Sobald du nicht mehr GEFANGEN bist, stelle deine Figur auf ein benachbartes freies Feld. 

19-2

Stups hält eine rot-weiße Socke hoch, damit die anderen sie sehen können. „Was ist mit der hier? Hat irgendwer so eine?“ Auf der anderen Seite der Schlucht halten Pinky und Manni eine Socke zwischen sich hoch. Sie ist ebenfalls rot-weiß!

„Bingo!“, ruft Manni.

„Wer?“, fragt Stups verwirrt.

„Bingo!“, wiederholt Manni, bemerkt dann aber, dass Stups den Ausdruck nicht kennt. Er zuckt mit den Schultern und streckt breit grinsend einen Daumen nach oben.

SONDERREGEL

Diesen Ort verlassen: Wenn ein Stoffi ein -Feld betritt, wird seine Figur vom Spielplan entfernt. Falls danach keine Stoffis mehr auf dem Spielplan sind, schlägt Seite 21 auf und lest Abschnitt 21-1.

19-3

„Äh, Leute, das sieht gar nicht gut aus“, warnt Pinky die anderen und zeigt auf einen torkelnden Sockenhaufen.

„Die Socken bewegen sich!“, brüllt Leo und tatsächlich – überall um die Stoffis herum bewegen sich Sockenhaufen auf sie zu. Plötzlich taucht ein Krabblern aus einem der Haufen auf und dann aus einem anderen Haufen ein zweiter. Es werden immer mehr!

„Oh, oh! Zeit zu verschwinden!“, ruft Pinky.

Führt eine Begegnung mit so vielen Krabblern durch, wie Stoffis mitspielen.

Stellt je einen Krabblern auf jedes verbliebene Socken-Plättchen und die übrigen auf -Felder. 

19-4

Lege die Holzplanke auf das Sprung-Feld. Es gilt nun als normales Feld, über das ihr laufen könnt. 

19-5

Du hast es bis zur Hälfte geschafft, als plötzlich ein Haufen Fusseln aus dem Wäschetrockner von oben herabfällt! Sie sind sogar in deinem Mund! Bah!

Dein Griff löst sich und du fällst. Stelle deinen Stoffi ans untere Ende der Spirale. Du verlierst 3 Watte. 



Findet das passende Sockenpaar, wie bei der Sonderregel „Vermisste Socken“ in Abschnitt 19-1 beschrieben.



Erste Bedrohung: Lest Abschnitt 19-3.
Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Vor dir liegt eine Holzplanke auf dem Boden, auf die in einer Kinderhandschrift das Wort „Limo-Verkauf“ gemalt wurde. Sie wurde mit einer anderen Holzplanke zusammengenagelt. Vielleicht kannst du sie ja lösen.

Ein Stoffi auf diesem Feld kann in seinem Zug eine rote Stärkeprobe (4) durchführen.

ERFOLG: Lege ein Holzplanke-Plättchen auf deine Karte. Du erhältst 1 Herz.

FEHLSCHLAG: Nichts passiert. Diese Probe kann so lange immer wieder versucht werden, bis sie erfolgreich ist.



Eine große Lücke klafft vor dir in der wackligen Plattform. Du überlegst zu springen, aber es sieht gefährlich aus.

Falls du ein Holzplanke-Plättchen hast, lest Abschnitt 19-4.



Du siehst eine Spielzeugspirale, welche die untere Ebene mit der oberen verbindet.

Ein Stoffi auf diesem Feld kann in seinem Zug die Spirale hoch- oder runterklettern, indem er eine rote Stärkeprobe (4) durchführt.

ERFOLG: Stelle deinen Stoffi auf oder benachbart zu dem anderen -Feld.

FEHLSCHLAG: Lest Abschnitt 19-5.



Das Bein des kleinen Jungen zuckt stark in Schlaf und der Boden im Abgrund erbebt heftig!

Falls noch mindestens 1 Stoffi aus jedem Team im Spiel ist, wählt aus jedem Team einen aus. Diese beiden tauschen ihre Plätze auf dem Spielplan und die Teams.



1

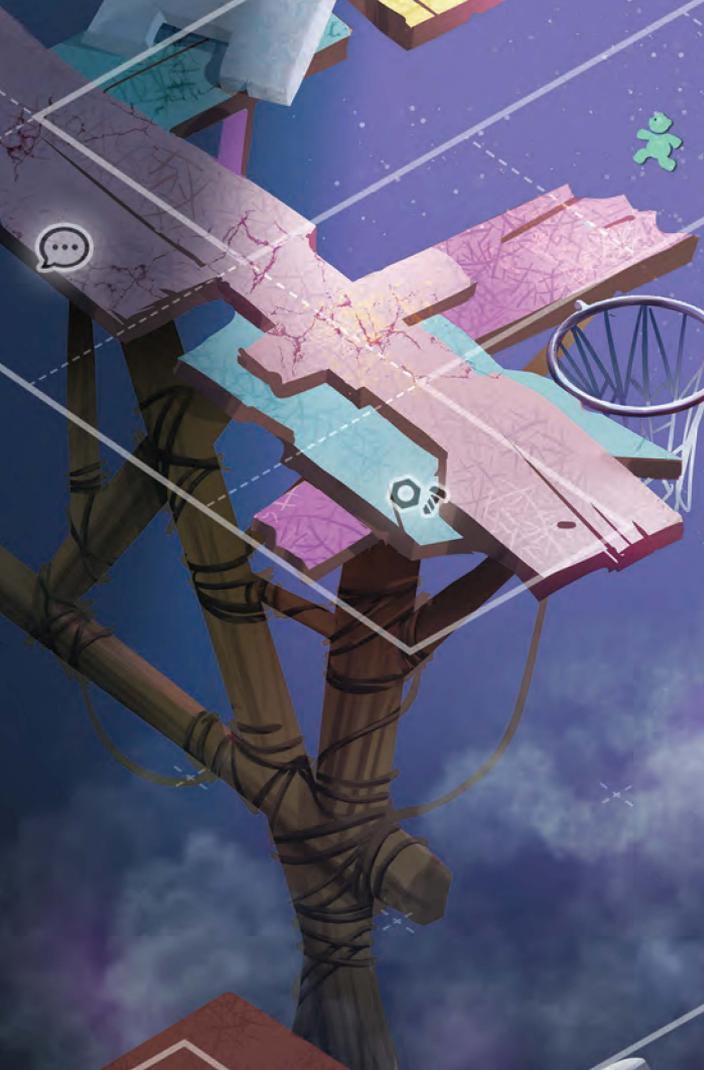
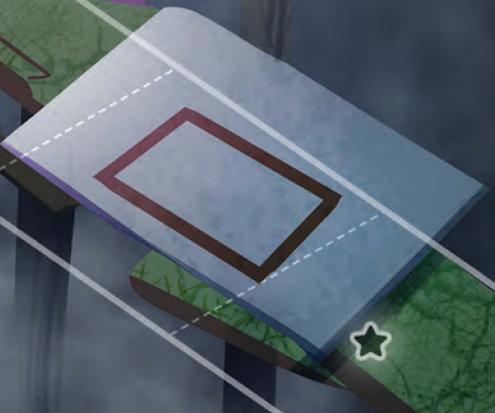
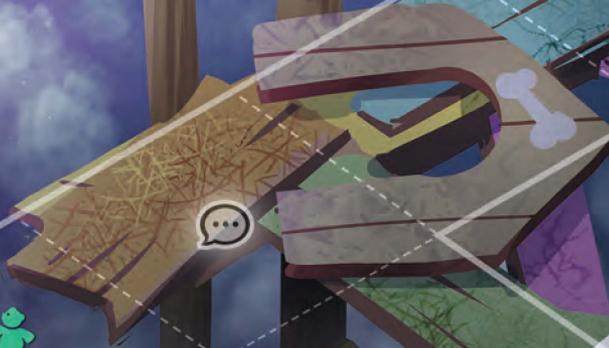
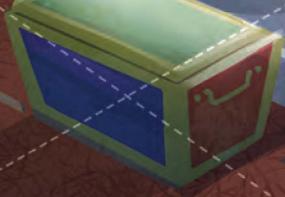
1

2

3

2

*



21-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Passt auf, wo ihr hintretet!“, mahnt Manni, während Stampfi vor Schreck laut trötet und sich die Pfoten vor die Augen hält. Die Stoffis laufen über schmale Holzplanken, die allesamt zu einer Art Plattform zusammengeschustert wurden. Alte hölzerne Schaukelsitze, eine Wippe, Teile eines verfallenen Baumhauses, Spielbretter, Hockeyschläger und allerlei Gerümpel wurden zu Wegen zusammengebaut. Die tiefschwarze Dunkelheit der unheimlichen Schlucht unter ihnen macht die Situation nicht besser. Stampfi hält sich an Stups' Schweif fest.

„Ich kann gar nix sehen!“, jammert er und seine Stimme erzeugt ein Echo.

„Meinen Schweif konntest du anscheinend prima sehen“, schnaubt Stups. „Wer ist noch bei uns?“

„Keiner, glaub ich“, sagt der Stoffelefant.

„Bleibt, wo ihr seid, wir holen euch!“, kommt das Echo von Leos Stimme irgendwo aus der Dunkelheit. Stups sieht ein Licht voraus und hält mit Stampfi im Schlepptau darauf zu. „Lass uns auf das Licht zugehen!“, sagt sie.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Stellt die Stoffis aus Team 1 auf das 1☹️-Startfeld oder benachbart dazu. Stellt die Stoffis aus Team 2 auf das 2☹️-Startfeld oder benachbart dazu.

Legt ein Holzplanke-Plättchen auf jedes Sprung-Feld.

Legt je ein ☺️-Plättchen auf die markierten Felder.

Legt die hier geltenden Umgebungskarten „Großer Sprung“ und „Dunkelheit / Schlechte Sicht“ neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Holzplanke-Plättchen: Felder mit Holzplanke-Plättchen gelten als normale Felder ohne Sprung-Symbol.

Fehlschlag bei einem Großen Sprung: Stelle deinen Stoffi auf das Sprung-Feld. Du bist hinuntergefallen, konntest dich aber noch an der Kante festhalten. Du verlierst 1 Watte und bist **GEFANGEN**. Sobald du nicht mehr **GEFANGEN** bist, stelle deine Figur auf ein benachbartes freies Feld. 🎲

21-2

„Was ist das?“, wundert sich Stups. Ein heller Lichtkegel wie aus einem Theater scheint auf den Boden und von weit über den Stoffis senkt sich eine Puppe, die an vier Fäden hängt, elegant herab. Sie landet anmutig in der

Mitte des Lichtkegels, dann geht sie ein paar Schritte auf die Stoffis zu und macht dabei ruckartige, unnatürliche Bewegungen.

„Lakaien!“, ruft die Marionette plötzlich und wirft die Arme in die Luft. „Seid doch so gut und fangt diese Stoffis für mich ein!“

Führt eine Begegnung mit so vielen Kuschlern durch, wie Stoffis mitspielen.

21-3

Plötzlich erzittert die Schlucht und Staub regnet von irgendwo über ihnen herab. Die Plattformen wippen gefährlich und bei einigen brechen ganze Teile ab.

Entfernt alle Holzplanke-Plättchen vom Spielplan. 🎲

21-4

Die Spielzeugkiste ist verschlossen. Verflixt!

Ein Stoffi auf dem Feld der Spielzeugkiste kann in seinem Zug versuchen, die Kiste zu öffnen, indem er eine rote Stärkeprobe (6) durchführt. Falls irgendein Stoffi im selben Team Diosau hat, kann das Schloss mit seinem Schwanz geknackt werden und die Probe ist automatisch erfolgreich.

ERFOLG: Lest Abschnitt 21-5.

FEHLSCHLAG: Nichts passiert. Diese Probe kann so lange immer wieder versucht werden, bis sie erfolgreich ist.

21-5

Mannis Augen leuchten. „Das ist ja ein Teil von meinem Zubehör!“

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten den „Mächtigen Brustgurt“ heraus und rüstet Manni mit ihm aus. Du erhältst 1 Herz.

SONDERREGEL

Diesen Ort verlassen: Wenn ein Stoffi ein ★-Feld betritt, wird seine Figur vom Spielplan entfernt. Falls danach keine Stoffis mehr auf dem Spielplan sind, schlägt Seite 23 auf und lest 23-1.

21-6

„Wir wollen unseren Freund zur Spielzeugkiste tragen!“, sagt ein Gummi-Alligator. „Sie soll voll sein mit Zubehör und Knöpfen. Dann können wir ihm helfen.“

Falls du dem armen Walross 2 Watte helfen willst, gib 2 Watte ab und lies den folgenden Abschnitt:

Du gibst dem Walross etwas von deiner Watte ab und es wird wieder munter. „Oh, vielen Dank! Ihr seid echt hilfsbereite Stoffis!“

Du erhältst 1 Herz. 🎲



Öffnet die Spielzeugkiste bei 2☹️ und findet danach einen Weg zu den Ausgängen (★-Felder).



Erste Bedrohung: Lest Abschnitt 21-2.

Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



1☹️ Die Stoffis gelangen zu einem Bereich, wo ein Lichtstrahl von oben die Umgebung erhellt. Auf der anderen Seite der schattigen Schlucht können sie ihre Freunde erkennen, wie sie ebenfalls über ähnlich wackelige Wege laufen. Stampfi winkt hinüber und Manni winkt aus einem Reflex zurück. Wie sollen sie wieder zusammenkommen?

Lest Abschnitt 21-3.



2☹️ Du findest eine bunte Spielzeugkiste. Ihre Seiten sind bemalt und zeigen Heißluftballons, die in einem Himmel voller schneeweißer Schäfchenwolken fliegen. „Ui, in Spielzeugkisten sind immer tolle Sachen drin!“, freut sich Stampfi.

Lest Abschnitt 21-4.



3☹️ Du triffst auf ein paar verlorene Spielzeuge und Puppen, die ein Stoffwalross tragen. So platt, wie das Walross aussieht, hat es all seine Watte verloren. Seine Freunde sind erschöpft und machen sich Sorgen.

„Er ist schlimm gestürzt“, keucht ein Stoff-Eichhörnchen und zuckt dabei hektisch mit dem Näschen.

Lest Abschnitt 21-6.

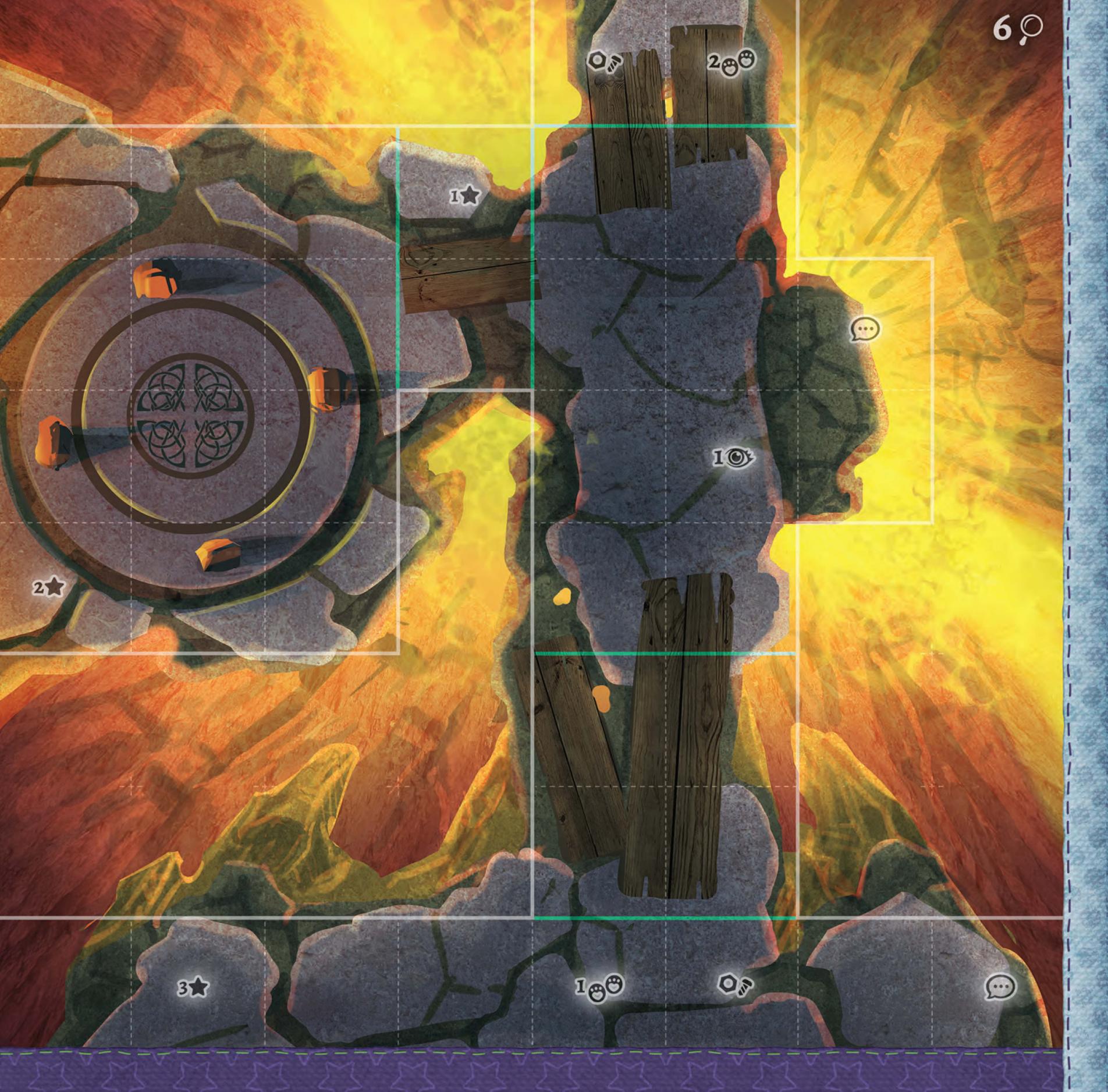


Der kleine Junge murmelt im Schlaf und steckt seinen Daumen in den Mund. Plötzlich sackt Manni auf die Knie.

„Was ist los?“, fragt Stups stirnrunzelnd.

„I-ich weiß nicht“, sagt Manni zitternd. „Aber ich fühle mich, als hätte ich bei etwas schlimm versagt!“

Falls Manni noch im Spiel ist, verliert er 2 Plastik.



1★

2👁️

🗨️

1👁️

2★

3★

1👁️

🗨️

🗨️

23-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Der Weg ist tückisch. Ein heißer Dampf strömt von unten herauf. Er stinkt ziemlich und versperrt beiden Stoffi-Teams die Sicht. Manchmal können sie die anderen hören, aber dann wieder nicht, was ganz schön beunruhigend ist. Schließlich ist Stups' Stimme zu hören, gedämpft durch den heißen Nebel.

„Der Boden ist wieder aus Stein!“, wiehert sie.

Mannis Plastikfuß berührt ebenfalls harten Untergrund. „Hier ist ebenfalls Steinboden!“, ruft er in den Nebel hinein und als er sich langsam vorantastet, erkennt er plötzlich Formen, die sich darin bewegen.

Die Stoffis halten sich eng aneinander fest, um sich nicht zu verlieren. „Ich rate dir, dich nicht an meinen Schwertarm zu klammern, Löwe“, warnt Manni.

„Wen nennst du hier einen Löwen?“, kichert Pinky.

„Du bist ganz schön nervös, oder, Kleiner?“, fragt Leo und Manni knirscht mit den Zähnen.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Stellt die Stoffis aus Team 1 auf das 1☹️-Startfeld oder benachbart dazu. Stellt die Stoffis aus Team 2 auf das 2☹️-Startfeld oder benachbart dazu.

Legt je ein ☹️-Plättchen auf die markierten Felder. 🎲

23-2

„Sie sind hier!“, schreit Pieks und ihr seht, wie die Marionettenbrüder an Schnüren herbeigleiten wie Blütenblätter im Wind. „Ihr müsst fliehen!“, ruft Marietta. Die Wächter stellen sich grimmig zwischen euch und die Eindringlinge, doch sie werden einfach zur Seite gefegt, als wäre es nichts, und die Marionettenbrüder laufen wackelnd auf euch zu.

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Obermonster „Max“ und „Moritz“ heraus sowie die Regelkarte „Marionettenbrüder“.

Führt eine Begegnung mit den Obermonstern Max und Moritz durch.

SONDERREGEL

Diesen Ort verlassen: Falls alle Stoffis auf einem Feld des magischen Kreises stehen, schlägt Seite 25 auf und lest Abschnitt 25-1.

1★

„Nun, was haben wir denn hier?“ Marietta schlurft zu Manni hinüber und begutachtet ihn mit ihren aufgemalten Augen. „Ein mächtiger Held, ja, das sehe ich. Aber es steckt noch mehr in dir. Du bist sanfter und gütiger, als du aussiehst.“ Manni schnaubt nur und starrt geradeaus.

„Oh, ist dies dein treues Streitross?“, fragt Marietta und betrachtet Stups näher.

„Ich reite nicht auf Einhörnern!“, versichert Manni der alten Maispuppe. Stups dreht sich augenrollend von den beiden weg.

„Nein, ich schätze, das tust du nicht“, sagt Marietta nachdenklich. „Aber vielleicht ändert sich das noch. Manche Reisen sind länger und verlaufen kreisförmiger als andere.“

Du erhältst 1 Herz! Falls nun keine ★-Plättchen mehr im Spiel sind, lest Abschnitt 23-2.

2★

„Meine Freunde! Ihr seid ein willkommener Anblick für diese alten Knopfaugen!“, lacht Pieks. „Ich wünschte, die Umstände wären anders, aber ich muss euch vor dem warnen, was noch kommen wird. Wir werden euch bald schon für eine gefährliche Mission rufen. Ihr müsst in die Fabrikfestung eindringen und Krepitus helfen zu entkommen. Nur er kann die Ordnung in der Traumwelt wiederherstellen.“

„Ich hätte nie gedacht, dass ich diesen Kerl mal retten würde!“, lacht Pinky kopfschüttelnd.

„Erzähle mir mehr über diese heroische Mission“, verlangt Manni. „Ich bin bereit, weiser Sockengeneral!“

Pieks dreht sich um und schaut nach etwas, das sonst niemand sehen kann. „Ich fürchte, mehr Zeit haben wir nicht“, sagt er traurig. „Versammelt euch alle in der Mitte des Kreises und wir werden euch nach Hause senden.“

Du erhältst 1 Herz! Falls nun keine ★-Plättchen mehr im Spiel sind, lest Abschnitt 23-2.

3★

Dem grummeligen alten Stoffbären fehlt ein Arm und ein Teil seines Fells ist schwarz und verbrannt. Er hat nur ein Glasauge, aber es glänzt stechend klar. Er spricht im Flüsterton, als wäre die Anstrengung fast zu viel für ihn. „Gruselige Träume helfen Kindern dabei, ihre Ängste zu überwinden“, gibt er den Stoffis mit auf den Weg. „Sie lehren Selbstvertrauen und gehören genauso zum Erwachsenwerden wie alles andere. Ihr habt erfahren, wie es ist, getrennt zu sein, doch nun müsst ihr wieder zusammenkommen. Betretet den Kreis und vereint, was auseinandergerissen wurde!“

Du erhältst 1 Herz! Falls nun keine ★-Plättchen mehr im Spiel sind, lest Abschnitt 23-2.



Erkundet das ☹️-Feld. Redet mit den Spielzeugen, auf die ihr trifft.



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



I Vorsichtig bahnen sich die Stoffis ihren Weg durch den Nebel und bleiben dicht beieinander. Um sie herum bilden sich Schemen im Nebel und plötzlich bemerken sie, dass sie umzingelt sind!

„Zeigt euch, ihr Feiglinge!“, ruft Manni. Die anderen Stoffis seufzen nur.

„Gemach, gemach. Kein Grund, unfreundlich zu sein“, sagt eine Stimme. „Warum einen Konflikt suchen, wenn dir keiner etwas Böses will?“ Die Schemen treten aus dem Nebel heraus, der sich auflösen beginnt. Es ist Marietta, die alte Maispuppe, zusammen mit einem halben Dutzend anderer abgewetzter Puppen. Jede von ihnen ist so uralte wie Marietta selbst und sie sind aus Holzern, alten Stoffen und teilweise sogar aus Fell oder Federn gemacht. Marietta lächelt ihnen allen mit einem wissenden Nicken zu, dann tritt sie zur Seite und eine weitere alte Puppe tritt vor.

„Meister Pieks! Was machst du denn hier?“, quiekt Pinky ganz überrascht. Die Stoffis rennen nach vorne, um ihn zu umarmen. Alle außer Manni.

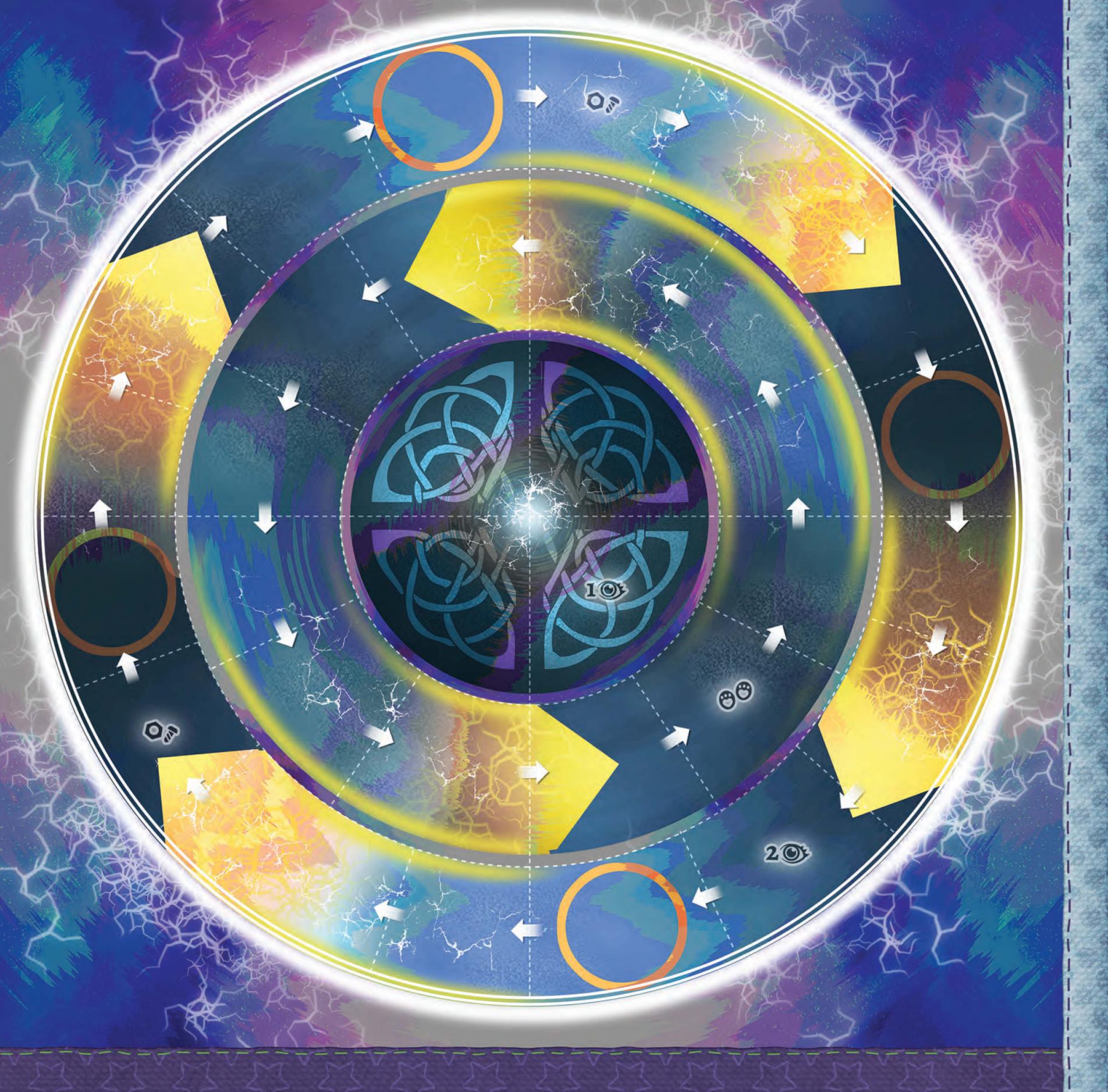
„Alles verändert sich irgendwann. Ich bin nun ein Wächter des Abgrunds“, erklärt Pieks. „Ich helfe dabei, die Tore zwischen unseren Welten zu beschützen.“ Die alte Sockenpuppe sieht jeden von ihnen mit einem traurigen Lächeln an. „Dies sind schwierige Zeiten. Die Himmlische Behörde hat den Abgrund übernommen. Sie haben euch identifiziert und nun seid ihr in großer Gefahr. Sie werden euch jagen, daran habe ich keinen Zweifel.“

Legt je 1 ★-Plättchen auf die ★-Felder. Falls ein Stoffi ein Feld mit ★-Plättchen betritt, legt es ab und lest den passenden ★-Abschnitt.



Drüben in der realen Welt schwitzt der kleine Junge unter seiner Bettdecke. Die Hitze nimmt immer mehr zu, bis er im Schlaf schließlich die Decke wegstrampelt!

Jeder Stoffi, der sich benachbart zu einer durchgezogenen weißen Linie befindet, ist **ANGEBRANNT**.



25-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis versammeln sich in der Mitte des magischen Steinkreises und bringen die beiden verlorenen Socken zusammen. Es ist ein knisterndes Geräusch zu hören und dann ein Schleifen von Stein auf Stein. Der magische Kreis ruckelt unter ihnen und beginnt sich dann langsam zu drehen.

Die Stoffis kämpfen darum, stehen zu bleiben, und strecken einander die Pfoten entgegen, um sich gegenseitig festzuhalten und sich der Fliehkraft entgegenzustemmen.

„Mir wird schlecht“, stöhnt Stampfi.

„Schüttel es einfach ab, Elefant!“, ermutigt ihn Manni.

„Kann ich nicht!“, quiekt Stampfi. „Wenn ich irgendwas schüttel, fall ich um!“ Stups kämpft sich zu Stampfi vor.

„Ganz ruhig, Kumpel“, beschwichtigt sie den zitternden Stoffelefanten. „Schau einfach immer auf den Boden vor dir!“ Die Stoffis befinden sich auf dem äußersten Ring einer riesigen Steinscheibe, bestehend aus konzentrischen Kreisen, die sich in entgegengesetzte Richtungen drehen. Vier Säulen aus natürlichem Gestein stehen in gleichmäßigen Abständen entlang des äußeren Rings. In den innersten Ring sind vier identische Muster eingeritzt.

Am Rand des äußeren Rings bildet sich plötzlich eine knisternde blaue Energie, dann erscheinen die Marionettenbrüder Max und Moritz. Sie gleiten an ihren Marionettenfäden hängend heran!

„Ihr könnt uns jetzt nicht mehr entkommen!“, sagt Max und sein Kiefer erzeugt ein hölzernes Klackern, während er spricht.

„Haha! Gut gesagt, Bruder“, stimmt Moritz zu. „Ich hätte es nicht besser sagen können.“

„Ach, versuch es doch einfach mal, Bruder!“, bettelt Max.

„Wenn du darauf bestehst, Bruder. Ihr da! Stoffis! Ihr könnt uns jetzt nicht mehr entkommen!“

„Haha! Ich glaube, jetzt haben sie's begriffen!“, lacht Max.

„Wir haben begriffen, dass ihr echt verrückt seid“, seufzt Stampfi. „Warum sind Marionetten bloß so seltsam?“

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Führt eine Begegnung mit den Obermonstern Max und Moritz durch.

Legt je ein Steinsäulen-Plättchen auf jedes Feld des äußeren Rings, auf dem ein Kreis abgebildet ist.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Erzwungene Bewegung“ neben den Spielplan. 

SONDERREGEL

Säulen: Figuren können ein Feld mit Säule nicht betreten.

25-2

SONDERREGEL

Die Säulen bewegen: Figuren können ein Feld mit Säule nicht betreten, außer sie bewegen die Säule. Ein Stoffi, der benachbart zu einer Säule steht, kann in seinem Zug eine rote Stärkeprobe (4) durchführen. Diese Probe kann so lange immer wieder versucht werden, bis sie erfolgreich ist.

ERFOLG: Bewege die Säule auf ein benachbartes Feld und stelle deinen Stoffi auf das Feld, auf dem die Säule gerade noch stand. Eine Säule kann nicht auf ein Feld bewegt werden, auf dem bereits eine Figur oder eine andere Säule steht. Falls die Säule auf eines der 4 zentralen Felder bewegt wurde, lest Abschnitt 25-3.

FEHLSCHLAG: Nichts passiert.

25-3

Du bewegst die Säule auf die Glyphe und sie rastet mit einem Klicken ein. Ein Rumpeln ertönt und die Säule dreht sich langsam, bis ihre Glyphe zur Mitte des Rings zeigt.

Diese Säule kann ab sofort nicht mehr bewegt werden. Falls ihr alle 4 Säulen auf die 4 zentralen Felder bewegt habt, lest Abschnitt 25-4.

25-4

Ein blendender Lichtblitz zwingt die Stoffis dazu, die Augen zu schließen. Nach einem kurzen Moment hört das Drehen plötzlich auf!

Schlagt Seite 63 auf. Falls die Aufgewacht!-Karte aufgedeckt wurde, lest 63-2. Falls nicht, lest 63-1.



Erkundet die -Felder.



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Die Mitte der Scheibe bewegt sich nicht, sodass die Stoffis hier endlich mal durchschnaufen können von dem ganzen Drehen. Sie bemerken vier in den Stein geritzte Muster. Jedes ist etwa dreißig Zentimeter breit. In der Mitte jedes Musters ist eine fein gearbeitete Glyphe eingemeißelt, die in einem sanften Blau leuchtet und eine seltsame Hitze ausstrahlt.



Vor dir steht eine Säule aus dunklem, rohem Stein in einem Bernsteinton. Seine raue Oberfläche fühlt sich kühl an. Als du die Säule untersuchst, entdeckst du eine spiralförmige Glyphe, die in die Seite der Säule geritzt ist. Als du sie berührst, bewegt sich der Stein ein klein wenig.

Lest Abschnitt 25-2.



In der echten Welt steht der Mund des kleinen Jungen weit offen und er sabbert ein wenig auf sein Kissen.

Alle Stoffis auf oder benachbart zum -Feld sind DURCHNÄSST.



27-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Es ist nicht nur, dass er sich geweigert hat, Manni zu teilen“, sagt Mama eindringlich. „Er hat seine Schwester geschlagen! Und zwar mit dieser Actionfigur!“ Papa seufzt und blickt zu dem großen Bücherregal im Wohnzimmer hinüber, wo ein muskulöser Plastikarm von einem Regal baumelt.

„Ach, der arme Manni hat ja eine Auszeit bekommen“, lacht er. Mama wirft ihm einen verärgerten Blick zu und Papa fügt schnell hinzu: „Was ich auch absolut richtig finde! Es ist so eine Jungs-Sache, weißt du. Der kleine Höhlenmensch in ihm möchte immer noch mit einem Stein auf alles einschlagen.“

„Ich kann mich nicht erinnern, dass du gelacht hast, als der kleine Höhlenmensch in ihm das Bett nass gemacht hat“, schimpft Mama.

.....

Stups erwacht und kann Manni nirgendwo sehen.

„Ist er etwa schon unterwegs und sorgt wieder für Ärger?“, fragt sie sich seufzend. Wie jeden Abend macht Stups ihren Rundgang, um nach den anderen Spielzeugen zu sehen. Nachdem sie sich versichert hat, dass keines der Spielzeuge kaputt ist, beginnt sich Stups langsam Sorgen um die Actionfigur zu machen. Kinder brauchen ihre abendliche Routine und Stups kann sich nicht vorstellen, dass ihr kleiner Junge ohne Manni eingeschlafen wäre. „Ich sollte besser Thea fragen“, murmelt Stups. „Sie wird wissen, was zu tun ist.“

„Manni hat eine Auszeit bekommen“, sagt Theadora grimmig. Das kleine Mädchen hält die Stoffbärin ganz fest an sich gedrückt und Thea hat sich damit abgefunden, heute Nacht bei ihrem Mädchen zu bleiben. „Der kleine Junge hat Manni dazu benutzt, mein Mädchen zu hauen.“ Thea zeigt auf einen leichten Bluterguss am Arm des Mädchens.

„Japp, das sieht wie der Umriss von Mannis Gesicht aus“, seufzt Stups traurig. „Wo ist er denn nun?“

„Auf dem Auszeit-Regal“, sagt Hopps betrübt mit einer Pfote auf ihrem Herzen. Wie die meisten Stoffis wissen, ist das Auszeit-Regal sehr hoch und steht im Wohnzimmer.

„Ich kenne es schon ziemlich gut“, knurrt Leo. Stups kann sich das gut vorstellen und muss grinsen.

„Manni wird bestimmt fuchsteufelswild sein“, sagt sie.

.....

Manni ist fuchsteufelswild. „Ihr wollt mich also in diesem hohen Turm gefangen halten, ja?“, ruft er in die Dunkelheit des Wohnzimmers hinein. Kurz erwägt Manni, nach unten in die Freiheit zu springen, doch dabei würde er wahrscheinlich kaputtgehen. Er stampft

wütend auf und ab, als er ein gerahmtes Foto neben sich bemerkt. „Heiliger ...“, keucht Manni. Während er vor dem körnigen, verblassten Foto niederkniet, kommen ganz viele Erinnerungen in ihm hoch.

Darauf ist sein kleiner Junge abgebildet, und er sieht genauso aus wie in Mannis Erinnerung. Der kleine Junge hält stolz seine brandneue Actionfigur „Mighty Manni“ hoch. In diesem Moment wird Manni bewusst, dass sein kleiner Junge tatsächlich erwachsen geworden ist. Es gibt keinen Zweifel daran: Der Junge auf dem Foto ist Papa. Manni bekommt am ganzen Plastikkörper Gänsehaut, als er begreift, dass er an eines von Papas Kindern weitervererbt wurde.

„Ich bin nicht verloren gegangen oder vergessen worden!“, sagt er und Tränen kullern über seine Wangen. „Mein kleiner Junge hat sich an mich erinnert! Er hat mich aufgehoben und nun ...“ Manni muss auf ganz und gar unmännliche Weise schlucken. „Nun hat er mir eine ehrenvolle neue Aufgabe anvertraut. Ich werde ihn nicht enttäuschen und diese Mission annehmen! Ich werde seinen Sohn mit all meiner Kraft beschützen.“ Manni erhebt sich und wischt seine Augen trocken. Er muss einen Weg nach unten finden.

Nehmt die Abenteuerkarten für Geschichte 3 (sie sind unten links mit einer grünen 3 markiert) und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Schlagt Seite 29 auf und lest Abschnitt 29-1.

MEISTER PIEKS ERZÄHLT: DAS GARNKNÄUEL

Es war einmal ein junger Kater, der gerne mit einem Garnknäuel spielte und dieses ganz für sich allein haben wollte. Als seine Schwestern ihn fragten, ob sie auch mal damit spielen dürften, da lachte der Kater nur und teilte sein Garnknäuel nicht mit ihnen. Immer wenn sie dann sagten, das wäre unfair, lachte der Kater sie wieder nur aus und erklärte, dass die Dinge nun mal so seien und sie sich damit abfinden müssten.

Doch eines Tages hatten seine Schwestern die Schnäuzchen voll. Sie taten sich zusammen, überwältigten ihren großen Bruder und nahmen das Garnknäuel für sich.

„Miauuu!“, rief er wütend. „Das ist unfair!“

„Du hast recht, Bruderherz“, stimmte ihm eine seiner kleinen Schwestern zu. „Danke, dass du uns diese Lektion beigebracht hast.“



29-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor: *Stups, Pinky und Leo sind gerade am Fuß des Bücherregals angekommen, da fällt plötzlich das gerahmte Foto von oben herab und plättet das Einhorn.*

„Entschuldigung“, flüstert Manni, der gerade von einem niedrigeren Regalbrett herunterklettert. Er lässt sich neben die anderen auf den Fußboden fallen.

„Kein Problem“, grummelt Stups und stemmt das Foto zur Seite. „Hey!“ Sie dreht es um und zeigt es den anderen.

„Woow!“, staunt Pinky. „So glänzend und neu.“

„Coole Kampfausrüstung!“, sagt Leo und klopft Manni anerkennend auf den Rücken. „Kein Wunder, dass du dein Zubehör vermisst.“ Stups nickt zustimmend. Jetzt, wo sie sieht, wie Manni ganz nagelneu in seiner Plastikverpackung ausgesehen hat, versteht Stups, wie schlimm der Verlust seines Zubehörs für ihn sein muss. Irgendwie tut ihr der arme Kerl nun leid.

„Es muss einen Weg geben, wie wir Mannis Ausrüstung zurückbekommen können“, sagt sie bestimmt. „Aber wo sollen wir nur mit der Suche beginnen?“

„Oh! Wie wär's mit dem Markt in Dreckmar?“, schlägt Pinky vor. „Dort tauchen häufig verlorene Sachen wieder auf.“ In diesem Moment hastet Stampfi ins Wohnzimmer und gibt bei jedem Schritt besorgte Tröter von sich.

„Die Bettwanzen kommen“, quickt er. „Ich habe ein Leuchten unter dem Bett gesehen!“

„Das ist unsere Chance!“, ruft Pinky aufgeregt. Die Stoffis laufen zurück ins Kinderzimmer des kleinen Jungen und rüsten sich unterwegs aus.

RÜSTET EUCH AUS

Jeder Spieler durchsucht den Gegenstandsstapel nach einer Waffe seiner Wahl mit dem Schlüsselwort *Haushalt* und rüstet sie aus.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Führt eine Begegnung mit so vielen Krabblern durch, wie Stoffis mitspielen, und zusätzlich mit genauso vielen Bettwanzen. Stellt zunächst jeden Krabblern auf ein -Feld und stellt dann die Bettwanzen benachbart zu den Krabblern.

Nehmt so viele -Plättchen, wie Stoffis mitspielen, und legt jedes auf ein anderes -Feld. Diese Plättchen stehen für Spielzeuge, welche die Bettwanzen kaputtmachen wollen.

SONDERREGELN

Fortgeschleppt: Ihr müsst euch von den Krabblern fortschleppen lassen. Sobald ein Stoffi durch den Angriff eines Krabblers 1 oder mehr Warte verliert, darf er sich fortschleppen lassen. Entfernt dann den angreifenden Krabblern aus dem Spiel (so als wäre er besiegt worden) und stellt den angegriffenen Stoffi auf seinen Charakterbogen. Sobald alle Stoffis und/oder alle Krabblern aus dem Spiel entfernt wurden, lest Abschnitt 29-6.

Spielzeugschrotter: Die Bettwanzen bewegen sich immer auf das von ihnen aus nächstgelegene -Plättchen zu. Falls eine Bettwanze ihren Zug auf einem Feld mit -Plättchen beginnt, entfernt es aus dem Spiel und deckt eine Schlafkarte auf. 

29-2

Du nimmst dir einen Buntstift, um Mannis Zubehör in starkem Farbkontrast auf das Bild von ihm zu malen.

„Beim Kekskrümel, ich sehe prächtig aus!“, strahlt Manni.

Manni wird **MUTIG**. 

29-3

Die Plastiksoldaten starten eine Offensive. Mit guter Teamarbeit und Taktik locken sie eine der Bettwanzen in einen Hinterhalt. Das Monster kann gar nicht so schnell gucken, wie es zurück in den Abgrund befördert wird!

Die nächstgelegene Bettwanze wird sofort besiegt. 

29-4

Du bringst die Buntstifte schnell in Sicherheit und packst sie weg, bevor die Bettwanzen sie kaputtmachen können.

Du erhältst 1 Herz. 

29-5

„Jawohl!“, rufen die Plastiksoldaten wie aus einem Mund.

Entferne ein -Plättchen aus dem Spiel. Dieses Spielzeug kann nun nicht mehr von den Bettwanzen kaputtgemacht werden. 

29-6

Unter dem Bett warten noch weitere Krabblern. Die Stoffis lassen sich von ihnen fortschleppen und werden in das unheimliche purpurne Leuchten gezogen!

Schlagt Seite 31 auf und lest Abschnitt 31-1.



Lasst euch von den Krabblern fortschleppen. Beachtet dabei die Sonderregeln in Abschnitt 29-1.



Du triffst auf einen Trupp grüner Plastiksoldaten, die auf dem Boden herumliegen.

Wähle eine dieser Möglichkeiten:

-  Du schickst sie auf eine Angriffsmission: Lest Abschnitt 29-3.
-  Du sagst ihnen, sie sollen die Spielzeuge in ihrer Nähe beschützen: Lest Abschnitt 29-5.



Auf dem Boden liegen einige Buntstifte und ein paar Blätter Papier. Neugierig betrachtest du die Bilder. Auf einem Blatt ist ein etwas krakeliger, aber dafür umso bunterer Manni zu sehen.

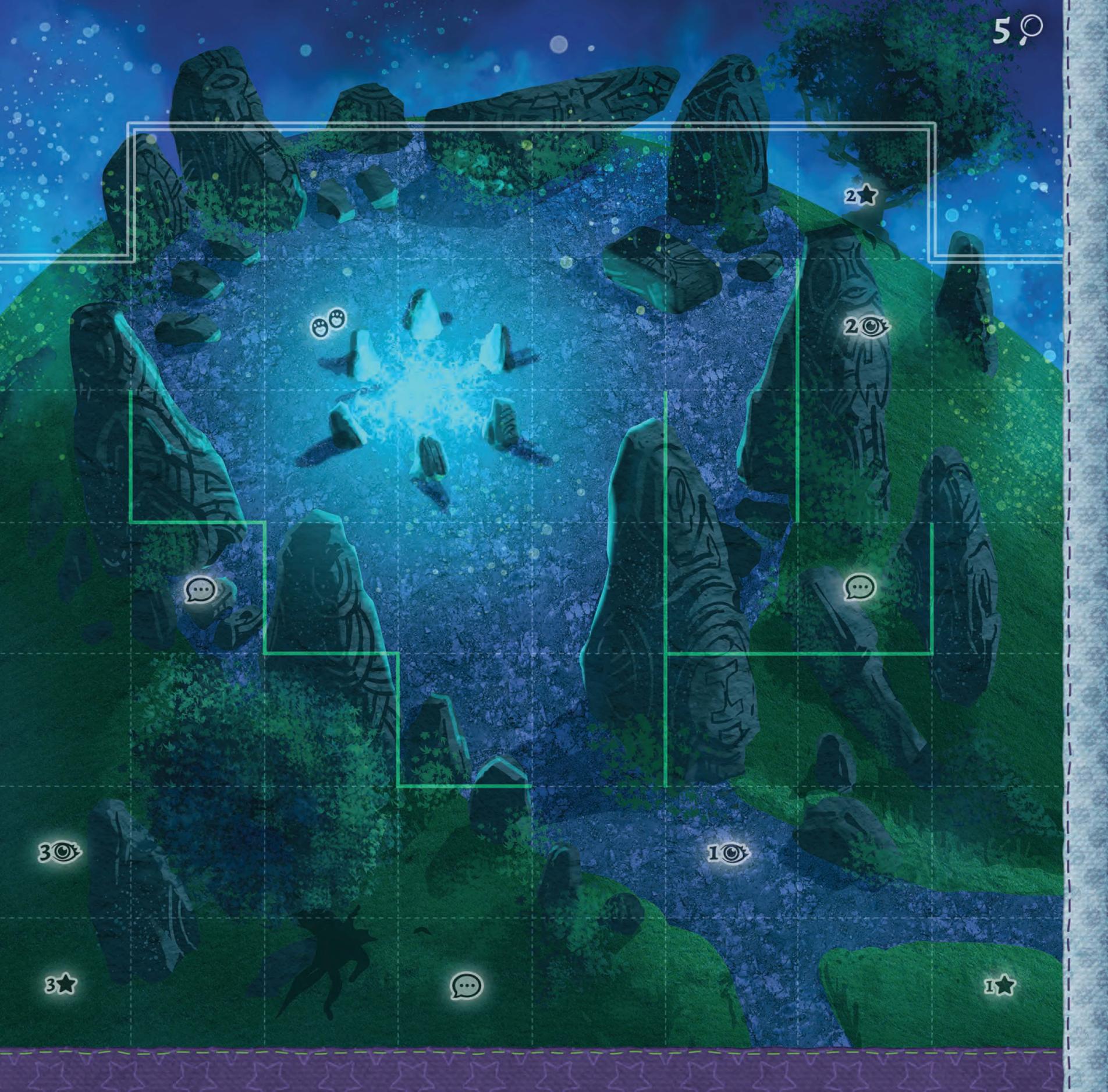
Wähle eine dieser Möglichkeiten:

-  Du nimmst einen Buntstift und malst etwas zum Bild hinzu: Lest Abschnitt 29-2.
-  Du räumst die Buntstifte lieber weg, damit sie nicht zerbrochen werden: Lest Abschnitt 29-4.



Der kleine Junge murmelt etwas im Schlaf. Alle Stoffis und Monster halten sofort inne und bleiben für einen Moment starr, wobei sie angestrengt lauschen.

Falls 3 oder weniger Krabblern im Spiel sind, führt eine Begegnung mit 1 Krabblern durch.



2★

2👁️

💬

💬

3👁️

1👁️

3★

💬

1★

👁️👁️

31-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Stups setzt sich auf und schüttelt ihre Mähne, um den Kopfreizubekommen.

„Puh, dieses ständige Rumschleudern tut meinem Schädel nicht gut“, stöhnt sie. Der Krabbler, der sie in das purpurne Leuchten gezogen hat, liegt neben Stups auf dem Rücken und strampelt mit den Beinchen in der Luft. „Danke fürs Mitnehmen, Kumpel“, sagt Stups und dreht den Krabbler um. Er krabbelt davon und sein Babypuppen-Schrei ist noch eine Weile zu hören. Die anderen Krabbler flüchten ebenfalls.

„Sie rennen bestimmt direkt zum Lizenzagenten und petzen, dass wir hier sind“, knurrt Leo. Dann brüllt er den flüchtenden Krabblern hinterher, um ihnen zu zeigen, dass er keine Angst hat.

„Bei den Zwillingssonnen von Itharia! Wo sind wir?“, fragt Manni überrascht. Er kann ringsum weder Schrotberge noch Sockenhaufen erkennen. Die Stoffis stehen in der Mitte eines Rings aus runenverzierten Hinkelsteinen, ähnlich denen, die sie bei ihrer Begegnung mit den Wächtern gesehen haben.

„Der Scheideweg!“, sagt Pinky fröhlich. „Er ist der Mittelpunkt von allem. Von hier aus kommen wir sicher ganz einfach nach Dreckmar! Seht euch nach Wegweisern um.“

„Dreckmar? Das klingt ja fabelhaft“, murmelt Stups und zieht eine Augenbraue hoch.

„Hey“, beschwert sich Pinky mit einem Grinsen, „mach dich nicht über meine lausige Heimatstadt lustig.“

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Legt je ein -Plättchen auf die markierten Felder.

SONDERREGEL

Diesen Ort verlassen: Um den richtigen Weg nach Dreckmar zu finden, müsst ihr eine gelbe Gruppenaufgabe (15) schaffen. Nur Stoffis auf einem -Feld können sich an dieser Aufgabe beteiligen. 

ERFOLG: Lest Abschnitt 31-4.

31-2

Führt eine Begegnung mit so vielen Kuschlern durch, wie Stoffis mitspielen. Stellt den Kuschler-Anführer auf das -Feld. Stellt die übrigen Kuschler benachbart zum Anführer. Fügt ihre Monsterkarten aber noch nicht der Bedrohungsleiste hinzu. Diese Monster bewegen sich vorerst nicht und greifen auch nicht an. Ihr könnt sie ebenfalls nicht angreifen.

Falls ihr bereits den richtigen Weg nach Dreckmar gefunden habt, lest Abschnitt 31-3.



31-3

Ihr müsst an den Kuschlern vorbeikommen. Ihr könnt entweder gegen sie kämpfen oder so tun, als wärt ihr super gut drauf, damit ihre Munter-Meter keinen Alarm schlagen.

SONDERREGEL

So tun als ob: Wenn ein Stoffi in seinem Zug benachbart zu einem Kuschler steht, kann er so tun, als wäre er super gut drauf. Dazu muss der Stoffi eine gelbe Kommunikationsprobe (5) durchführen. Ab sofort dürft ihr die Kuschler auch angreifen, allerdings müsst ihr dann sofort den FEHLSCHLAG-Effekt unten ausführen.

ERFOLG: Ein Kuschler winkt und sagt: „Tschühüüs.“

Entferne einen Kuschler, der benachbart zu dir steht, aus dem Spiel. Stelle dann deinen Stoffi auf seinen Charakterbogen. Falls keine Stoffis mehr auf dem Spielplan stehen, schlagt Seite 33 auf und lest Abschnitt 33-1. Ansonsten kann diese Würfelprobe erneut durchgeführt werden.

FEHLSCHLAG: Das Munter-Meter eines Kuschlers beginnt sich lautstark zu melden! Fügt die Monsterkarte jedes Kuschlers, der sich immer noch auf dem Spielplan befindet, der Monsterreihe hinzu. Alle Kuschler folgen ab sofort den normalen Regeln für das Bewegen und Angreifen von Monstern. Die Sonderregel „So tun als ob“ gilt nicht länger.

31-4

Ihr wisst nun, dass das -Feld der richtige Weg nach Dreckmar ist. Sobald ein Stoffi das -Feld betritt, entfernt seine Figur vom Spielplan. Falls kein Stoffi mehr auf dem Spielplan steht, schlagt Seite 33 auf und lest Abschnitt 33-1.

Falls gerade irgendwelche Monster im Spiel sind, lest Abschnitt 31-3.



Findet den Weg nach Dreckmar. Beachtet dabei die Sonderregel „Diesen Ort verlassen“ in Abschnitt 31-1.



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Eine Gruppe Kuschler blockiert die Straße und sie winken den Stoffis fröhlich zu.

„Hallo!“, ruft der gelbe Kuschler. Das Munter-Meter im Bauch des Kuschlers beginnt bereits, die Stimmung der Stoffis zu registrieren und auszuschlagen. Schnell lächeln alle Stoffis breit und winken zurück.

Lest Abschnitt 31-2.



Ein erschlaffter Bohnensack-Hund lehnt gegen einen der Runensteine. „Hallo. Wo geht es nach Dreckmar?“, fragst du.



„Ich hab ... noch nie von ... diesem Ort gehört“, sagt der Hund langsam und schleppend, mit einer Stimme, die so schlaff ist wie sein Gesicht. „Aber falls du ... einen Knopf übrig hättest, könnte ich ... meinen guten Riecher ... für euch einsetzen.“

Du darfst einen Knopf ablegen, um einen beliebigen Würfel auf der Leiste für Gruppenaufgaben auf eine 6 zu drehen.



Du findest einen Wegweiser, der umgestoßen wurde und halb von Dreck bedeckt ist. Mithilfe deiner Freunde stellst du ihn wieder auf. Aber in welche Richtung soll er bloß zeigen? Merkwürdig. Der Ortsname DRECKMAR wurde mit Rot durchgestrichen. Darüber wurde das Wort ORDNUNGSHAUSEN gemalt.

Du erhältst 1 Herz.



Der kleine Junge tritt im Schlaf. Im Abgrund rumort der Boden und die Stoffis kullern den Hügel hinab.

Bewegt jeden Stoffi um 4 Felder auf den unteren Seitenrand zu, aber nicht vom Spielplan herunter. Falls ein Stoffi dabei über eine grüne Linie bewegt wird, verliert er 1 Watte.



33-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Mischt alle verwendeten Monsterkarten zurück in den Monsterstapel. Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Wartet nur ab, bis ihr Dreckmar seht! Es ist sooo toll!“
Pinky ist ganz aufgeregt, den anderen ihre Heimatstadt zu zeigen. „In Dreckmar leben die besten Stoffis überhaupt und auf dem Markt gibt es super viele schöne Sachen! Die Leute kennen mich hier. Überlasst das Reden ruhig mir.“ Pinky hüpfte fröhlich und mit stolzgeschwellter Brust voraus. Die Stoffis folgen der gewundenen, staubigen Straße, die vom Scheideweg aus nach Dreckmar führt. Sie begegnen unterwegs kaum anderen Spielzeugen.

„Es ist fast nichts los auf den Straßen“, sagt Stampfi besorgt.

„Wahrscheinlich feiern sie alle in Klaas' Kombüse!“, antwortet Pinky. „Das ist mein altes Stammlokal!“

„Ich hoffe, du hast recht, Schwein“, grummelt Manni.

Schließlich gelangen sie nach Dreckmar, doch das Ortschild am Eingang wurde verändert. Wo früher der Name der Stadt stand, ist nun ein alter, gelber Karteikartenreiter angebracht. Das Wort **ORDNUNGSHAUSEN** wurde in grüner Farbe auf die schübige gelbe Oberfläche gemalt.

„Die Stadt hat wohl ein neues Image verpasst bekommen“, lacht Stups. Pinky sieht total geschockt aus.

„Vielleicht finden wir in Klaas' Kombüse heraus, was hier los ist“, sagt sie mit zusammengezogenen Brauen. „Falls es die Kombüse noch gibt. Wir können durch die Hintertür hineinschleichen, um nicht aufzufallen.“

Kurz darauf haben die Stoffis unter Pinkys Führung eine schlichte Holztür in einer verwinkelten Gasse erreicht. Fröhliche Akkordeonmusik dringt von drinnen an ihre Ohren. „Was ist das für ein schrecklicher Lärm?“ beschwert sich Stups. Manni verzieht ebenfalls das Gesicht.

„Willkommen in Klaas' Kombüse!“, sagt Pinky lächelnd.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Legt je ein -Plättchen auf die markierten Felder.

SONDERREGEL

Diesen Ort verlassen: Ihr könnt diesen Ort am Ende eines beliebigen Spielerzugs verlassen. Schlagt dann Seite 35 auf und lest Abschnitt 35-1. 

33-2

„Es is' alles ziemlich merkwürdich, seit Krepitus weg is'“, flüstert Klaas. „Diese Himmlische Behörde hat jetzt das Sag'n hier. Sie hab'n alle Stoffis aus der Fabrikfestung entlass'n un' durch so Maschinen ersetzt. Die bau'n da

jetzt 'ne große Mauer aus Plastiksteinen um die Fabrik. Dadurch is' Plastik total knapp geword'n.“ Klaas wirft einen Blick auf Mannis Plastikkörper. „An deiner Stelle würd' ich mich versteck'n.“

„Aber meine Muckis sind aus Plastik!“, protestiert Manni.

„Aye, aber das neue Gesetz sacht, man muss alles Plastik abgeb'n. Es kümmert die nich, dass es 'n Teil von dir is'.“

„Sollen diese Schurken ruhig kommen!“, knurrt Manni. 

33-3

„Das meiste Plastik wurd' von denen eingesackt, un' es is' verboten, welches auf'm Markt zu verkauf'n.“ Klaas sieht sich vorsichtig um und flüstert dann: „Sprecht am besten mit Filibert da drüb'n, der weiß vielleicht mehr. Gebt ihm 'n Trinkpäckchen aus, das lockert seine Zunge.“

Du kannst 1 Knopf oder 1 Watte ablegen, um ein -Plättchen auf das -Feld zu legen. Sobald ein Stoffi das Feld betritt, legt das -Plättchen ab und lest den zugehörigen Abschnitt unten.

33-4

„Hallihallo!“ Ein fröhlicher Kuschler betritt die Bar. Die wenigen Gäste springen sofort auf und beginnen enthusiastisch zu tanzen. Eine große Stoffgiraffe fordert euch auf, mit auf die Tanzfläche zu kommen.

SONDERREGELN

Tanzen: Jedes Mal, wenn ein Spieler einen schwarzen Würfel zieht, muss er ihn werfen, bevor er ihn auf die Bedrohungsleiste setzt. Bei seiner ersten Bewegung in diesem Zug muss er das Ergebnis seines Wurfs mit dem letzten schwarzen Würfel auf der Bedrohungsleiste vergleichen. Ist der gewürfelte Wert gleich oder höher, wird der schwarze Würfel in den Beutel zurückgelegt. Falls genauso viele schwarze Würfel auf der Bedrohungsleiste liegen, wie Monster im Spiel sind, wird die Situation gefährlich (untere Regel).

Gefährliche Situation: Sobald die Situation gefährlich wird, gilt die Tanzen-Regel oben nicht länger und die Monster werden ab sofort normal Monster-Züge ausführen. Ihr müsst alle Monster besiegen, bevor ihr diesen Ort verlassen könnt. 

33-5

Pinky spielt eine Melodie auf dem Klavier, doch eine der Tasten gibt keinen Ton von sich. Als Pinky den Klavierkasten öffnet, findet sie darin eine Nachricht. Von dem Blatt rieselt etwas Sand herunter.

Suche aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Gesichtskarte 3-1 heraus und lies sie laut vor. 



„Oh, danke dir“, flüstert Filibert, der Stoffesel, und nippt langsam an dem Trinkpäckchen. Als er fertig ist, sagt er: „Mopel auf dem Marktplatz hat einen geheimen Plastikvorrat. Das Passwort lautet: Schlumm-didel-dumm.“ 



Seht euch nach Informationen um. Erkundet die -Felder. Beachtet dabei die Sonderregel in Abschnitt 33-1.



Bedrohung: Führt eine Begegnung mit dem Kuschler-Anführer durch und zusätzlich mit so vielen zufälligen Monstern, wie Stoffis mitspielen minus 1. Führt danach aber keinen Monster-Spielzug durch. Legt alle Bedrohungswürfel ab, danach: Würfelbeutel auffüllen. Lest Abschnitt 33-4.



Hinter dem Tresen steht ein zotteliger, blauer Stoffi mit dichten, schwarzen Augenbrauen. „Pinky? Bist du das?“, fragt er fassungslos.

„Klaas!“, ruft Pinky. Sie rennt um den Tresen herum und umarmt ihn.

„Das mit dem Unauffälligkeit müssen wir noch mal üben“, murmelt Stups.

Du kannst 1 Knopf oder 1 Watte ablegen, um Klaas nach einem der folgenden Dinge zu fragen:

-  Die neusten Gerüchte: Lest 33-2.
-  Mannis Zubehör: Lest 33-3.
-  Die Speisekarte: Nimm dir aus dem Gegenstandsstapel ein „Trinkpäckchen“ oder „Süßigkeiten“. Mische danach den Stapel.



„Hey, mein altes Klavier!“, ruft Pinky begeistert. „Es ist echt noch da.“ Stups betrachtet das abgenutzte Ding, von dem schon die Farbe abblättert, näher.

„Es hat schon bessere Tage gesehen“, bemerkt sie.

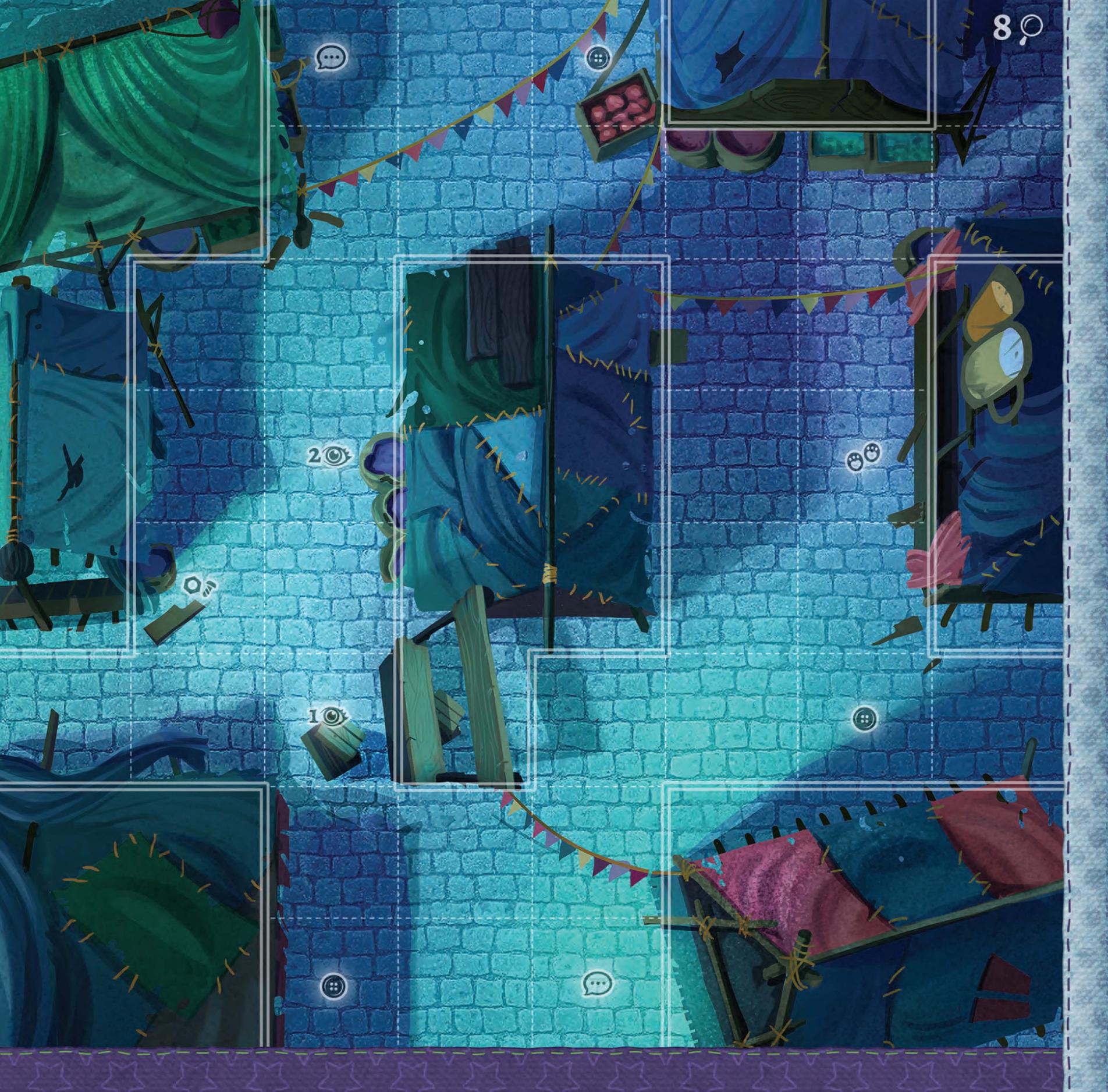
„Du aber auch, Lady“, gibt das Klavier schnippisch zurück.

Du kannst einen gelben Würfel ablegen, um auf dem Klavier zu spielen. Falls du das tust, lest Abschnitt 33-5.



In der realen Welt hustet der kleine Junge im Schlaf. Die Schwingtüren von Klaas' Kombüse werden durch einen starken Windstoß nach innen gedrückt und alle schrecken hoch.

Alle Stoffis, die sich bis zu 3 Felder entfernt vom -Feld befinden, sind **VERÄNGSTIGT**.



35-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Mischt alle verwendeten Monsterkarten zurück in den Monsterstapel. Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis treten aus Klaas' Kombüse und auf den geschäftigen Markt von Dreckmar hinaus. „Wie die berühmten Märkte von Itharia“, sagt Manni anerkennend.

„Was wird auf diesen Märkten so verkauft?“, fragt Leo.

„Ich weiß es nicht, Löwe. Tatsächlich bin ich noch nie dort gewesen, würde es aber gerne eines Tages. Ich erinnere mich nur daran, dass sie in meiner Sendung vorkamen“, antwortet Manni. Alle bleiben abrupt stehen.

„Du hattest eine Sendung?“, ruft Stups. „Eine echte Fernsehsendung? Hör doch auf!“ Sie schubst Manni spielerisch mit einem ihrer Wattehufe.

„Ja“, antwortet er. „Papa liebte meine Sendung.“

„Oh, schaut mal. Da drüben gibt es Aufziehmäuse!“, jubelt Stampfi und läuft auf einen Stand zu. Eine große Spielzeuglok muss ausweichen, um ihn nicht zu überfahren, und tschu-tschuuut dem unachtsamen Elefanten während hinterher.

„Ich werd besser ein Auge auf ihn haben“, sagt Pinky und beeilt sich, Stampfi zu folgen.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Legt je ein -Plättchen auf die markierten Felder. 

35-2

„Na, was sehen meine aufgemalten Augen denn da!“, entfährt es Lamunda, als sie Pinky, Leo und Stampfi erkennt. „Braucht ihr etwa rechtlichen Beistand, meine Lieben?“

„Unser Freund Manni wurde verhaftet! Und das nur, weil er aus Plastik ist“, erklärt Stups aufgebracht.

„Plastik!“, ruft Lamunda aus. „Oje. Ihr müsst ihn retten und zwar schnell! Man wird ihn sicher zum Büro des Bürgermeisters und von dort aus zur Wiederverwertung bringen!“ Lamunda beschreibt ihnen den Weg zum Lagerhaus des Bürgermeisterbüros. „Ihr werdet durch ein Fenster einsteigen müssen. Falls ihr zu spät kommt, wird man Manni und sein Zubehör in Kartons stecken und mit einem Laster abtransportieren! Hier, das werdet ihr gebrauchen können.“ Lamunda reicht Stups einen kleinen Samtbeutel mit Sand. „Er ist magisch!“

„Danke?“, antwortet Stups schulterzuckend.

Nimm dir das Zaubersand-Plättchen! Ihr könnt diesen Ort ab sofort am Ende eines beliebigen Spielerzugs verlassen. Schlagt dann Seite 37 auf und lest Abschnitt 37-1.

35-3

Oje, das war es nicht! Deckt eine Schlafkarte auf. 

35-4

Mopel holt unauffällig einen runden, grau-braunen Plastikschild unter dem Tresen hervor.

„Mein Schild!“, keucht Manni. Als er seinen Arm durch die Schlaufen auf der Rückseite steckt, leuchtet plötzlich der Verschluss vorne auf seinem Mächtigen Brustgurt golden auf. Der Schild dreht sich kurz, bevor er mit einem lauten metallischen Klang einrastet. Das Geräusch kommt aus einem kleinen Lautsprecher im Brustgurt.

In dem Moment bahnt sich Bürgermeister Keule seinen Weg durch die Menge und baut sich vor Manni auf.

„Plastik ist gegen das Gesetz!“, blafft er und zeigt auf den Schild. Manni holt aus und versucht Keule mit seiner Faust zu treffen, doch der riesige Stoffaffe hält Mannis Arm fest und hebt ihn hoch. „Kleiner Mann ist ganz aus Plastik“, bemerkt Keule stumpf. „Alles an kleiner Mann ist gegen das Gesetz!“

Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten den „Mächtigen Schild“ heraus und rüstet Manni mit ihm aus. Alle Stoffis erhalten 1 Herz. Manni muss 1 der folgenden Möglichkeiten wählen:

Kämpfen: Lest Abschnitt 35-6.

Sich ergeben: Lest Abschnitt 35-7.

35-5

Nee, das war es nicht! Deckt eine Schlafkarte auf. 

35-6

Führt eine Begegnung mit Keule (Obermonster) durch. Stellt Keule benachbart zu Manni.

SONDERREGELN

Verstärkung: Jedes Mal, wenn ein Stoffi Keule angreift, müsst ihr eine zufällige Begegnung mit 2 Monstern durchführen. Es dürfen aber nicht mehr zusätzliche Monster als Stoffis im Spiel sein. Falls neue Monster diese Anzahl überschreiten würden, kommen sie nicht ins Spiel.

Der Verhaftung widersetzen: Keule und alle anderen Monster bewegen sich immer auf Manni zu und greifen ihn an, falls möglich.

Falls Manni in sich zusammenfällt oder Keule besiegt wird oder flieht, lest Abschnitt 35-7.

35-7

Keules Handlanger umzingeln Manni und verhaften ihn.

Entfernt Manni und alle Monster vom Spielplan. Manni hat Ärger mit dem Gesetz. Die Stoffis müssen herausfinden, was sie nun tun können. 



Besucht die Händler und erkundet die -Felder. Seht euch nach Mannis Zubehör um. Die Regeln für Händler stehen auf Seite 6 der Grundspiel-Anleitung.



Erste Bedrohung: Legt alle Würfel von der Bedrohungsleiste ab, danach: Würfelbeutel auffüllen.

Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Ein Schild über dem schäbigen Stand verkündet:



KANZLEI LAMUNDA – DIE EINZIG RECHTMÄßIGE RECHTSAUSKUNFT.

Falls einer von euch „Ärger mit dem Gesetz hat“, darfst du Lady Lamunda um eine Rechtsauskunft bitten, indem du eines der folgenden Dinge aus gibst: 1 Knopf, 1 Watte, 1 Gegenstandskarte oder 1 beglichene Schuld. Falls du das tust, lest Abschnitt 35-2.



Mopels Wühlkisten enthalten viele kaputte Spielzeugteile und Kuscheltierreste. Neugierig durchsuchen die Stoffis die Kisten, finden aber nirgendwo Mannis Zubehör.

„Entschuldigung“, räuspert sich Stups. „Haben Sie vielleicht irgendwelche besonderen Sachen aus P-l-a-s-t-i-k?“

Mopel ist ein stämmiges, orangefarbenes Zottelmonster. Seine Plastikaugen schweifen nach links und rechts, dann fragt er nach dem Passwort.

„Schrumm-didel-dumm“: Lest 35-3.

„Schlumm-didel-dumm“: Lest 35-4.

„Schlumm-didel-bumm“: Lest 35-5.



Der kleine Junge will im Schlaf nach Manni und Stups greifen, findet aber keinen von beiden. Er klammert sich stattdessen an sein Kissen.

Falls Manni und/oder Stups im Spiel sind, sind sie **BESORGT**.

37-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Manni erkennt, dass er in einem Karton gefangen ist. Ein Leuchtflummi spendet gerade genug Licht, dass er seine Umgebung sehen kann. Er steht auf und stellt fest, dass er bis zur Hüfte in Plastikteilen von Hunderten von kaputten Spielzeugen steckt. Manni versucht zu springen, in der Hoffnung, eine Kartonklappe zu erwischen und sich so vielleicht hinauszuziehen, doch er kommt nicht ran.

„Denk nach, Manni!“ Er war es gewohnt, Probleme mit seinen Muskeln zu lösen, und nicht wie bei einem Rätsel nachzugrübeln. Gefangen zu sein, ist ein doofes Gefühl. Irgendwo in diesem Karton muss es etwas Hilfreiches geben, also fängt Manni an zu graben.

In der Zwischenzeit schlagen die anderen Stoffis ein Fenster des Lagerhauses ein und klettern in die Dunkelheit. Als sich ihre Augen an die Düsternis gewöhnt haben, erkennen sie erstaunt, dass überall im Lagerhaus Kartons stehen. Wie sollen sie Manni hier nur finden?

„Lasst uns aufteilen und Manni finden. Und dann nichts wie weg hier!“, flüstert Stups.

Alle fahren herum, als plötzlich das Ladetor laut nach oben fährt. Und da sehen sie den Puppenmacher, der neben einem dreirädrigen Laster steht.

„Ladet so viele von diesen Kartons ein, wie ihr könnt“, befiehlt er seinen Lakaien. Ein Schwarm Krabblers beginnt herumzuwuseln. Sie arbeiten zusammen, um die Kartons in den Laster zu laden. Der Puppenmacher bemerkt auf einmal die Glasscherben auf dem Boden und kniet sich hin. Er drückt einen Knopf an seiner Brille, woraufhin ein kleiner Suchscheinwerfer aus ihr hervorkommt. Er scannt die Umgebung nach den Tätern und ruft: „Haltet die Augen offen nach Eindringlingen!“

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Legt den Mini-Spielplan „Dunkler Karton“ neben dem Spielplan bereit. Stellt Manni auf das -Feld des Mini-Spielplans. Manni gilt als mitspielender Stoffi.

Jeder andere Spieler stellt seinen Stoffi auf ein Startfeld  des Hauptspielplans oder ein benachbartes Feld.

Legt ein -Plättchen auf das markierte Feld.

Legt die hier geltenden Umgebungskarten „Verstecke“ und „Dunkelheit / Schlechte Sicht“ neben den Spielplan.

Führt eine Begegnung mit dem Puppenmacher (Obermonster) durch.

SONDERREGELN

Die Suche nach Manni: Ein Stoffi auf einem -Feld, auf dem noch kein -Plättchen liegt, kann den Karton nach Manni durchsuchen, indem er eine gelbe Wahrnehmungsprobe (4) durchführt. Diese Probe kann mehrmals durchgeführt werden.

ERFOLG: Lege ein -Plättchen auf dein Feld. Falls alle 4 -Plättchen platziert wurden, lest 37-4.

FEHLSCHLAG: Nichts passiert.

Den Puppenmacher besiegen: Falls ihr den Puppenmacher besiegt habt, führt eine Begegnung mit so vielen Krabblern durch, wie Stoffis mitspielen. 

37-2

Falls sich keine Karton-Plättchen auf dem Spielplan befinden, lege eines auf ein beliebiges -Feld. Ansonsten entferne alle Karton-Plättchen bis auf eines vom Spielplan. Es sollte jetzt nur noch 1 Karton auf dem Spielplan liegen. Das ist der Karton, in dem Manni steckt!

„Da ist er!“ Leo entdeckt Mannis muskulösen Arm, der aus einem hohen Karton ragt. „Wir holen dich da raus, Kumpel“, knurrt der Stoffflöwe. Lest Abschnitt 37-3.

37-3

Der Puppenmacher wendet sich zu dem dreirädrigen Laster. „Wir haben einen strikten Zeitplan und wenn wir zu spät kommen, besteht eine Chance von 87,2 %, dass uns der Lizenzagent das Fell über die Ohren zieht! Los, los, meine Lakaien!“ Mit diesen Worten springt er auf den Fahrersitz und lässt den Motor an. Die Krabblers beeilen sich, ein paar letzte Kartons in den Laster zu laden. Aus einem ragt Mannis Arm heraus!

„Lasst sie nicht mit dem Karton abhauen!“, faucht Leo.

Sobald alle Stoffis (außer Manni) auf oder benachbart zu dem Karton stehen, in dem sich Manni befindet, lest Abschnitt 37-5.

37-4

Legt je ein Karton-Plättchen auf jedes -Feld, auf dem keines liegt.

Ab sofort gilt: Immer wenn sich ein Monster bewegt, läuft es auf das nächstgelegene Karton-Plättchen zu (statt auf einen Stoffi). Falls ein Monster nach seiner Bewegung auf einem Karton stehen würde, bleibt es 1 Feld davor stehen und das Plättchen wird entfernt.

Falls nur noch 1 Karton-Plättchen im Spiel ist, lest 37-3.

37-5

Die Stoffis halten sich gegenseitig an den Pfoten fest und greifen nach Mannis Hand. Stampfi spricht schnell die magischen Worte und ein goldener Schimmer umgibt die Stoffis, während sie sich auflösen.

Schlagt Seite 64 auf. Falls die Aufgewacht!-Karte aufgedeckt wurde, lest 64-2. Falls nicht, lest 64-1.



Manni muss einen Weg finden, sich zu befreien. Die übrigen Stoffis müssen herausfinden, in welchem Karton Manni steckt. Beachtet dabei die Sonderregel „Die Suche nach Manni“ in Abschnitt 37-1.



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Manni würde ungern laut nach draußen rufen, da er nicht weiß, wer auf der anderen Seite ist. Sind es die ewig nervigen Monster oder seine Freunde? Freunde! Und in diesem Moment erkennt Manni, dass diese tapfere Gruppe von Stoffis alle seine Freunde sind.

„Wenn sie doch meine Freunde sind, warum bin ich dann so egoistisch ihnen gegenüber?“, wundert er sich. „Du musst dir von nun an mehr Mühe geben, Manni. Erwinnere dich an die Folge von Mighty Manni, in der Dominia gelernt hat, dass Freunde wichtiger sind als uralte Schätze! Du bist besser als Dominia, oder?“

Manni nimmt sich aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Geschichtskarten 3-2 bis 3-6, ohne sie anzusehen, und legt sie verdeckt vor sich. Dann liest er die Geschichtskarte 3-2 für sich (nicht laut!) und folgt den Anweisungen auf der Karte.

Manni darf nicht verraten, was auf den Geschichtskarten passiert.

Hinweis: Falls der Manni-Spieler Hilfe beim Lesen benötigt, darf der helfende Spieler ebenfalls nichts verraten.



Der kleine Junge ist ruhelos im Schlaf. Er schlägt seine Decke weg und rollt sich zu einer Kugel zusammen. Im Lagerhaus fällt ein Karton von einem hohen Stapel.

Alle Stoffis außer Manni sind **BESORGT**.



39-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Schlafenszeit bedeutet seit jeher auch Geschichtenzeit, eine sehr liebevoll bewahrte Tradition im Haus des kleinen Jungen. Bevor er ins Bett geht, sucht er sich immer ein Buch aus, das Mama oder Papa dann mit ihm lesen. Doch nun, da er älter ist, erwarten seine Eltern, dass er mehr und mehr selbst liest.

Aber der kleine Junge sträubt sich gegen das Lesen. Es scheint ihm schwerzufallen, aus den vielen einzelnen Buchstaben zusammenhängende Wörter zu bilden. Beim Versuch zu lesen wird er immer öfter zornig und in letzter Zeit freute sich keiner mehr so richtig auf die Geschichtenzeit.

„Ich habe das Gefühl, wir machen etwas falsch“, sagt Papa eines Abends zu Mama, als sie sich beide bettfertig machen. „Aber ich weiß nicht, was. Ich möchte, dass er genauso gerne liest wie wir.“

„Ich werde morgen früh mit seiner Lehrerin sprechen“, schlägt Mama vor. „Vielleicht hat sie ein paar Tipps für uns? Er tut mir so leid, wenn ich sehe, wie frustriert er ist. Er gibt sich wirklich Mühe.“ Und auch sie runzelt die Stirn vor Sorge.

Stups erwacht mit einem Gähnen und gleitet vorsichtig aus den Armen des kleinen Jungen. Es ist nun die zweite Nacht in Folge, in der sie ohne Manni aufwacht, und sie vermisst ihn. Doch ihre Gedanken werden unterbrochen, als Dolli ins Zimmer gestürmt kommt. Die Modepuppe trägt ein einfaches Kleid, das Stampfi ihr aus einer zerrissenen Baumwollsocke notdürftig gebastelt hat.

„Wir müssen zurückgehen!“, sagt Dolli bestimmt und untermauert ihre Worte mit Gesten ihres übergroßen Muskelarms. „Das schulde ich ihm.“

„Ja, ich weiß“, stimmt Stups ihr zu. „Manni ist manchmal ein Dummkopf, aber hat sein Plastikherz am rechten Fleck.“ Kurz darauf kommen die anderen Stoffis von nebenan herüber, um zusammen zu beraten, was sie tun können.

„Wenn ihr Manni retten wollt, braucht ihr einen Eingang in den Abgrund“, sagt Theadora.

„Kommt ihr denn nicht mit?“, wimmert Stampfi. Die Stoffbärin schüttelt den Kopf.

„Tut mir leid, Stampfi, aber jemand muss hierbleiben und im Moment sind das Hopps und ich. Wenn wir auch gehen, sind sogar zwei Kinder in Gefahr. Außerdem bin ich zuversichtlich, weil ich weiß, dass so viele hervorragende Stoffis im Einsatz sind.“

„Lamunda hat uns diesen Staub gegeben“, sagt Stups. „Ich weiß aber nicht, wie er helfen soll.“ Hopps nimmt den Samtbeutel und leert ihn aus. Superfeiner, schimmernder Sand rieselt heraus und türmt sich zu einem kleinen Häufchen auf.

„Ich glaube, das ist Plastiksand“, sagt die Stoffhäs. Stampfis Rüssel zuckt wegen der ganzen Staubpartikel in der Luft.

„Oh nein“, stöhnt er, bevor er ein gewaltiges „Haaatschuuu!“ von sich gibt. Der Sand bläht sich zu einer Wolke auf und verschwindet spurlos.

„Bah! Also das war ziemlich ekelhaft!“, sagt eine fremde Stimme im Zimmer. Die Stoffis schrecken beim Klang der Stimme hoch. Mitten im Zimmer erscheint plötzlich ein dünner Mann auf einem fliegenden Teppich. Er streicht über seinen langen Spitzbart und lächelt zufrieden, als er bemerkt, wie die Stoffis über seine unerklärliche Ankunft staunen.

„Hey! Wer bist du denn?“, fragt Stups verblüfft.

Der seltsame Mann streckt beide Arme aus und verkündet: „Ich bin der Sandmann! Meister aller schlafriegen Dinge und so weiter.“ Dabei winkt er mit den Händen und in einer seiner Handflächen erscheint funkelnder Sand. Er bläst ihn fort und der Sand wirbelt durch das Kinderzimmer, bis er – puff! – mitten ins Gesicht des kleinen Jungen fliegt! „Dieser junge Mann wird schlafen wie ein Stein!“, sagt er sehr zufrieden mit sich.

„Bist du echt DER Sandmann?“, fragt Stampfi staunend. „Und warum bist du überhaupt hier?“

„Jawohl, ich bin niemand anderes als der echte Sandmann. Und ich freue mich, dass du von mir gehört hast. In letzter Zeit gibt es echte Probleme mit dem Wiedererkennungswert der Marke ‚Sandmann‘. Das ist nicht gut. Und was meinen Besuch hier angeht – ich habe gehört, dass wir einen gemeinsamen Freund haben. Meister Pieks? Ich brauche Hilfe bei einer wichtigen Angelegenheit und er hat vorgeschlagen, ich solle mit euch sprechen. Er hat auch gesagt, dass ihr Hilfe gebrauchen könntet und deshalb mit mir reden solltet. Tja da wären wir also.“

„Okay“, sagt Leo schulterzuckend. „Dann schieß mal los.“

Nehmt die Abenteuerkarten für Geschichte 4 (sie sind unten links mit einer orangenen 4 markiert) und legt sie als verdeckten Stapel bereit, ohne sie euch anzusehen.

Hinweis: Zu Beginn dieser Geschichte steht euch Manni nicht als spielbarer Charakter zur Verfügung. Stattdessen müsst ihr ihn retten. Derjenige von euch, der Manni spielen würde, startet diese Geschichte stattdessen mit Dolli. Der Dolli-Spieler nimmt sich aus den bereitgelegten Abenteuerkarten ihren Charakterbogen (bestehend aus 2 Karten), die Dolli-Regelkarte und „Mannis Arm“. Rüstet Dolli mit „Mannis Arm“ aus und setzt ihre Aufstellfigur zusammen.

RÜSTET EUCH AUS

Jeder Spieler durchsucht den Gegenstandsstapel nach einer Waffe seiner Wahl mit dem Schlüsselwort **Haushalt** und rüstet sie aus.

Schlagt Seite 41 auf und lest Abschnitt 41-1.

MEISTER PIEKS ERZÄHLT: EINE HUNGRIGE NEUE FREUNDIN

Eines Tages hüpfte ein junges Häschen fröhlich über eine Wiese, als es auf eine junge Fee stieß.

„Hallo, kleine Fee!“, sagte das Häschen.

„Hallo“, antwortete die Fee.

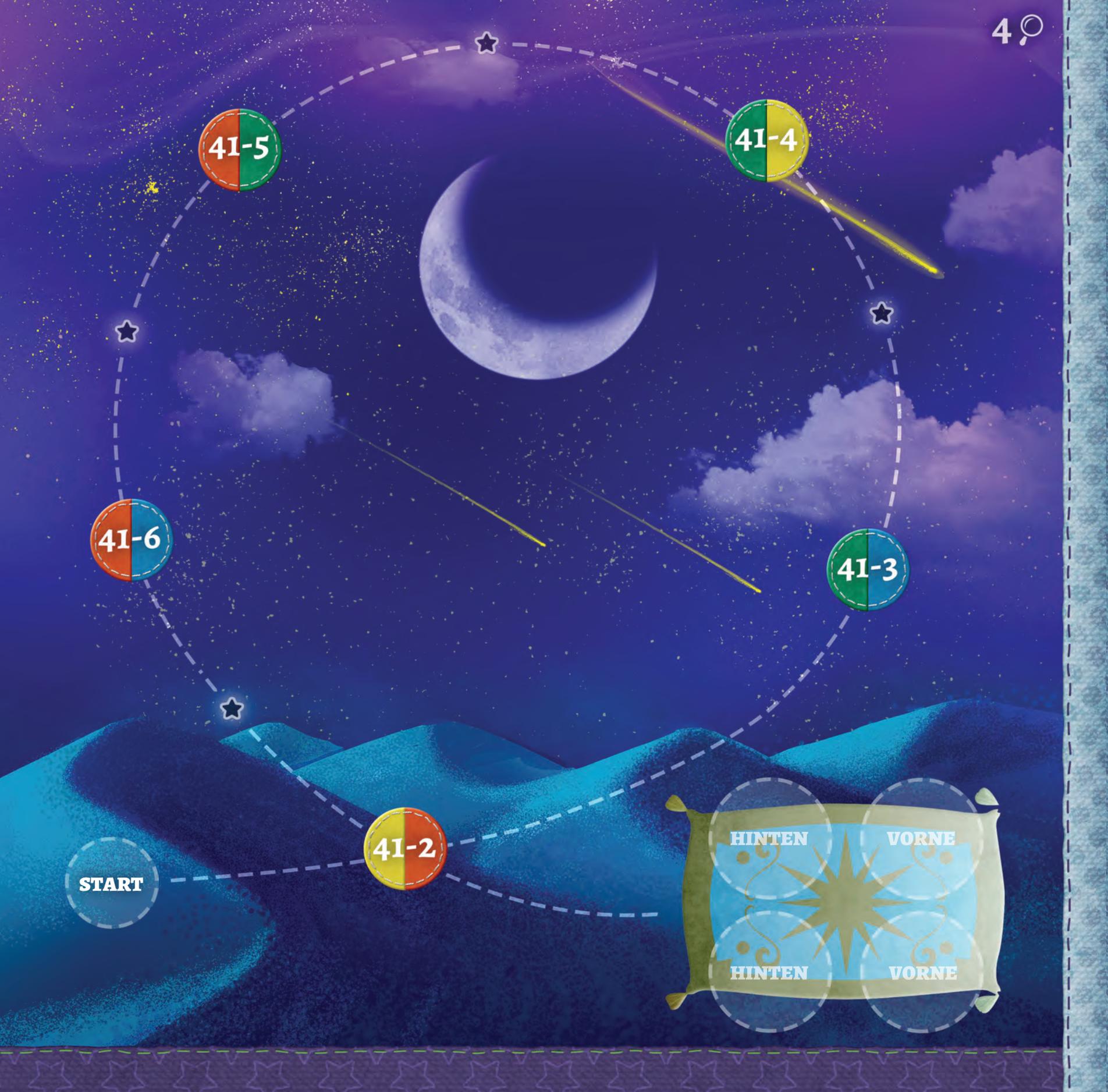
„Können wir Freunde sein?“, fragte das Häschen und seine neue Begleiterin stimmte zu. Auf jeden Fall sollten sie Freunde sein. Und so spielten die beiden und tobten über die Wiese. Nach einiger Zeit hörte das Häschen seine Mama nach ihm rufen.

„Möchtest du mit mir zum Essen nach Hause kommen und meine Mama, meinen Papa und alle meine Geschwister kennenlernen?“, fragte das Häschen. Seine neue Freundin stimmte zu. Auf jeden Fall sollten sie zusammen den Hasenbau besuchen. Aber als sie den Bau betraten, schrien Mama und Papa Hase vor Angst laut auf.

„Ich möchte euch meine Feenfreundin vorstellen“, sagte das junge Häschen.

„Aber Liebling, das ist doch keine Fee!“, rief seine Mutter. „Das ist ein gemeiner Kobold, der sich nur als Fee verkleidet hat!“ Das Häschen drehte sich um und sah, wie sein neuer Freund sich das Maul leckte, während er die Familienmitglieder des Häschens zählte. Und das Häschen erkannte, dass die Leute nicht immer die waren, als die sie sich ausgaben.





41-5

41-4

41-6

41-3



41-2

START

HINTEN

VORNE

HINTEN

VORNE

41-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Es gibt da eine Dame namens Modelinchen“, erklärt der Sandmann. „Sie versteckt sich zusammen mit einer Gruppe von Rebellen irgendwo in der Regenbogenwüste, an einem Ort, den man die Mädchenhöhle nennt. Sie kann euch helfen, euren Freund zu retten und nur ich weiß, wie ihr zu der Höhle gelangen könnt.“

„Und was willst du von uns?“, fragt Pinky.

„Ich möchte, dass ihr eine Sternschnuppe für mich fangt“, sagt der Sandmann. „Bringt sie dann Modelinchen als Geschenk in meinem Namen.“

„Warum denn das?“, fragt Leo, doch der Sandmann zuckt nur mit den Schultern.

„Abgemacht!“, ruft Dolli und überrascht damit die anderen. Doch dann beeilen sich alle, ihre Ausrüstung einzusammeln. Die Stoffis klettern auf den fliegenden Teppich und sind bereit für die Reise ins nächste Abenteuer.

„Ich werde hier auf euch warten“, sagt der Sandmann.

„Keine Sorge, mein Teppich kennt den Weg.“

„Aufsitzen!“, ruft Stups.

„Oje, ich weiß jetzt schon, dass ich das bereuen werde“, seufzt Stampfi. Als alle Platz genommen haben, schießt der magische Teppich vorwärts und verschwindet zusammen mit den Stoffis durch die Wand.

AUFBAU

Legt das Plättchen „Fliegender Teppich“ auf das **STARTFELD**. Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf eines der vier Felder des Teppichs.

SONDERREGELN



Immer wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges einen oder mehrere schwarze Würfel zieht, muss er sie werfen und auf die Bedrohungsleiste setzen. Sie stellen dar, dass es immer schwieriger wird, den Teppich zu kontrollieren. Legt dann ein ★-Plättchen auf ein beliebiges freies ★-Symbol. Diese stehen für Sternschnuppen, welche die Stoffis versuchen können zu fangen.



Ein Spieler darf pinke Würfel nach dem üblichen Verwenden auf die Leiste für Gruppenaufgaben setzen, um bei der Jagd nach den Sternschnuppen zu helfen.



Ein Spieler darf gelbe Würfel auch dazu verwenden, den bockigen fliegenden Teppich zu beruhigen. Dazu wählt er einen schwarzen Würfel auf der Bedrohungsleiste und würfelt dann 1 oder mehrere seiner gelben Würfel. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie der Wert des gewählten Würfels, legt er ihn ab. Danach: Würfelbeutel auffüllen.

Mit dem Teppich fliegen: Jeder Spieler muss den fliegenden Teppich in seinem Spielzug im Schritt „Aktionen durchführen“ 1 Feld weiterbewegen (folgt dem Looping in aufsteigender Zahlenreihenfolge) und den passenden Abschnitt lesen. (Diese Bewegung kostet keinen Würfel.)

Sternschnuppen fangen: Wenn ihr über ein ★-Plättchen fliegt, darf der Stoffi am Zug die Bewegung unterbrechen und versuchen, es zu fangen: Er muss eine pinke Glücksprobe schaffen, Schwierigkeit: 10 plus die Anzahl der Würfel auf der Bedrohungsleiste. Er darf beliebig viele pinke Würfel von der Leiste für Gruppenaufgaben nehmen und sie für seinen Wurf verwenden (danach werden sie abgelegt).

ERFOLG: Nimm dir das ★-Plättchen. Ihr müsst nun nicht länger Sternschnuppen fangen.

FEHLSCHLAG: Lege das ★-Plättchen ab, danach: Würfelbeutel auffüllen. Diese Probe kann beim nächsten ★-Plättchen wiederholt werden.

41-2

Falls ihr bereits eine Sternschnuppe **GEFANGEN** habt, lest Abschnitt 41-7. Ansonsten lest hier weiter:

Der fliegende Teppich scheint einen eigenen Willen zu haben und schlingert auf eine Sanddüne zu. „Hochziehen!“, rufst du den anderen zu, doch der Teppich sträubt sich gegen eure Bemühungen.

Führe eine rote Stärkeprobe ODER eine gelbe Kommunikationsprobe durch, Schwierigkeit: 2 plus die Anzahl der Würfel auf der Bedrohungsleiste.

ERFOLG mit Rot: Du schaffst es kurz vor der Düne, den Teppich hochzuziehen.

ERFOLG mit Gelb: Du schaffst es gerade noch, den Teppich vor der Düne zu beruhigen.

FEHLSCHLAG: Der Teppich kracht in die Sanddüne und einige Stoffteile im Sand fliegen umher. Stoffis auf den vorderen Teppichfeldern erleiden je 4 Schaden.

Hinweis: Ihr könnt euch normal verteidigen.

41-3

Ihr steuert direkt auf eine düstere, zornige Wolke zu und keiner ist sich sicher, ob ihr den fliegenden Teppich durch die Turbulenzen steuern könnt!

Führe eine blaue Widerstandsprobe ODER eine grüne Beweglichkeitsprobe durch, Schwierigkeit: 3 plus die Anzahl der Würfel auf der Bedrohungsleiste.

ERFOLG mit Blau: Ihr rollt die Teppichkante als Schutz nach oben und geht dahinter in Deckung, während ihr in die dunkle Wolke fliegt. Du wirst **MUTIG**.

ERFOLG mit Grün: Eine knisternde elektrische Energie pulsiert in der Wolke. Gerade als sie den Teppich zu zerreißen droht, zieht ihr an seiner Seite und dreht euch aus der Bahn. Du erhältst 1 Herz.

FEHLSCHLAG: Der Flug ist turbulent und ihr werdet dabei klatschnass. Alle Stoffis sind **DURCHNÄSST**.

41-4

Ihr fliegt auf eine Kuh zu, die versucht, über den Mond zu springen! Vielleicht kann sie euch ein Stück mitnehmen.

Führe eine gelbe Kommunikationsprobe ODER eine grüne Beweglichkeitsprobe durch, Schwierigkeit: 4 plus die Anzahl der Würfel auf der Bedrohungsleiste.

ERFOLG mit Gelb: Ihr landet mit dem Teppich auf dem Rücken der Kuh und du ermutigst sie. Sie muht fröhlich. Du erhältst 1 Herz.

ERFOLG mit Grün: Die Kuh muht, als du ihren Schwanz packst, doch sie springt weiter über den Mond und scheint sich nicht weiter um euch zu kümmern. Du erhältst 1 Herz.

FEHLSCHLAG: Die Kuh tritt dir ins Gesicht! Du verlierst 2 Watte.

41-5

Als ihr den Mond passiert habt, geht es steil nach unten Richtung Erde. Doch plötzlich seid ihr auf Kollisionskurs mit einer Papierfliegerstaffel vor euch!

Führe eine rote Stärkeprobe ODER eine grüne Beweglichkeitsprobe durch, Schwierigkeit: 5 plus die Anzahl der Würfel auf der Bedrohungsleiste.

ERFOLG mit Rot: Ihr hängt euch an die Ecken des Teppichs, als wäre er ein Fallschirm, wodurch er abbrems und die Papierflieger verfehlt. Du erhältst 1 Herz.

ERFOLG mit Grün: Ihr lehnt euch stark zur Seite und schrammt knapp an den Papierfliegern vorbei. Du wirst **MUTIG**.

FEHLSCHLAG: Alle Stoffis an Bord schneiden sich an den Papierfliegern. Jeder Stoffi verliert 1 Watte.

41-6

Der Boden kommt rasend schnell näher – passt auf!

Führe eine rote Stärkeprobe ODER eine blaue Widerstandsprobe durch, Schwierigkeit: 6 plus die Anzahl der Würfel auf der Bedrohungsleiste.

ERFOLG mit Rot: Die Unterseite des Teppichs berührt schon fast den sandigen Boden, als ihr es schafft, ihn hochzuziehen. Entfernt alle negativen Zustände von allen Stoffis.

ERFOLG mit Blau: Ihr streift die Düne unter euch, bleibt aber auf Kurs. Ziehe eine Gegenstandskarte.

FEHLSCHLAG: Stoffis auf den hinteren Teppichfeldern erleiden je 4 Schaden. **Hinweis:** Ihr könnt euch normal verteidigen.

41-7

Die Stoffis fliegen über die Wüste hinweg und die Sternschnuppe erleuchtet ihren Weg.

Schlagt Seite 43 auf und lest Abschnitt 43-1.



4★

1★

1👁️



2★



2👁️



3★



43-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Oh, oh“, stöhnt Stampfi. „Ich glaube, ich höre Kläffer!“ Stampfis Ohren sind so groß, dass die anderen ihm sofort glauben. Der fliegende Teppich beginnt plötzlich zu schlingern und wird langsamer.

„Och nee, mach jetzt bloß nicht schlapp!“, jammert Stups. „Wir brauchen dich doch!“ Aber der Teppich landet sanft auf dem Sand und bewegt sich nicht mehr. Rings um die Stoffis türmen sich merkwürdige Felsformationen und große, verschlungene Pflanzen auf.

„Fauler Fetzen!“, schimpft Leo und kickt regenbogenfarbenen Sand auf den Teppich. „Was tun wir jetzt?“

„Ich glaube nicht, dass er faul ist“, widerspricht Dolli. Sie hockt sich hin und tätschelt den Teppich mit Mannis muskulösem Arm, worauf der Teppich ein leises Schnurren von sich gibt. „Ich denke, er hat uns an den richtigen Ort gebracht.“

„Dann müssen wir hier nach Hinweisen suchen“, sagt Pinky. „Kommt, Leute! Lasst uns aufteilen und diese Mädchenhöhle finden.“

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld ☹️ oder ein benachbartes Feld.

Legt je ein 😊-Plättchen auf die markierten Felder.

SONDERREGELN

Hinweise finden: Es gibt 4 Hinweise, mit denen ihr den Eingang zur Mädchenhöhle finden könnt. Wenn ein Stoffi auf einem ★-Feld erfolgreich eine Aktion *Suchen* durchführt, darf er den passenden ★-Abschnitt lesen (statt einen Gegenstand zu ziehen).

Gefährliche Greifpflanzen: Es gibt hier merkwürdige künstliche Aquariumpflanzen, die nach euch greifen, wenn ihr nicht aufpasst. Jedes Mal, wenn ihr ein schwarzen Würfel auf die Bedrohungsleiste setzt, müsst ihr ihn vorher werfen:

1-4: Nichts passiert.

5-6: Jeder Stoffi, der benachbart zu einer doppelten weißen Linie steht, ist **GEFANGEN**.

1★

Du untersuchst die merkwürdigen Felsen von oben bis unten. Am Fuße eines besonders hohen Felsens findest du eine Stelle, in die etwas eingeritzt wurde. Du wischst etwas Sand weg und erkennst im schwachen Licht den Buchstaben „U“. Was das wohl bedeutet? 🗝️

2★

Du untersuchst den kleinen Felsen und entdeckst zwei in den Stein gehämmerte Buchstaben, die fast komplett von Sand bedeckt sind: „T“ und „E“. Sind das Hinweise? 🗝️

3★

Auf der Seite der Felssäule entdeckst du ein kleines Metallschild, auf dem der Buchstabe „P“ steht. Hm. 🗝️

4★

An diesem Felsen hängt eine rostige kleine Kette an einem Nagel. An der Kette baumelt ein kleines „S“. S wie seltsam. 🗝️

43-2

Was tust du jetzt? Lege einen beliebigen Würfel ab und wähle eine der folgenden Möglichkeiten:

- 🎲 Hau auf den flachen Stein. Lest 43-5.
- 🎲 Kick einen Kiesel auf den flachen Stein. Lest 43-3.
- 🎲 Gieß Wasser auf den flachen Stein. Lest 43-4.
- 🎲 Puste den Sand vom flachen Stein. Lest 43-6.
- 🎲 Leg dich auf den flachen Stein. Lest 43-7.
- 🎲 Verbeug dich vor dem Stein und stell dich vor. Lest 43-8.

43-3

Du hoffst, dass du nicht zu albern dabei ausgesehen hast. Besonders weil du keine Ahnung hast, was das bringen soll. Auf einmal passiert ... nix. 🗝️

43-4

Du träufelst etwas Wasser über den Stein und es fühlt sich richtig an, aber leider passiert nix. 🗝️

43-5

Nix passiert. Und deine Pfote tut ziemlich weh ... 🗝️

43-6

Du hockst dich hin und pustest über den Stein. Der Sand verschwindet auf magische Weise und darunter kommt eine sternförmige Vertiefung zum Vorschein.

Sobald ein Stoffi mit der Sternschnuppe auf diesem Feld steht, lest Abschnitt 43-9.

43-7

Aus dieser Perspektive sieht alles ganz anders aus, aber leider passiert nix. 🗝️

43-8

Die anderen Stoffis kichern, während du dich tief vor dem flachen Stein verbeugst und deinen Namen nennst. Den Stein lässt das leider kalt. Wie unhöflich! 🗝️

43-9

Der Boden unter den Stoffis beginnt zu beben und alle plumpsen unsanft auf ihre Hintern. Unter der Steinmulde öffnet sich ein Loch und der umliegende Sand beginnt eine Rutsche hinabzustürzen.

„Haltet euch fest!“, ruft Pinky, während sie alle vom unaufhaltsamen Strom des Sandes mitgerissen werden.

Schlagt Seite 45 auf und lest Abschnitt 45-1.



Findet 4 Hinweise. Beachtet dabei die Sonderregel „Hinweise finden“ in Abschnitt 43-1. Erkundet dann die ☹️-Felder.



Bedrohung: Führt eine zufällige Begegnung durch.



Du untersuchst die Felsformation nach Hinweisen und entdeckst plötzlich Muster, die in den Stein gehauen wurden. Die Felsen hier sind vielleicht die Ruinen uralter Steinhäuser. Du erkennst ein paar Buchstaben in den Mustern. Einige von ihnen sind kaum noch zu erkennen. Folgendes kannst du lesen: „Tat-n sa~~n m~~r al- Wo-t-.“



Du entdeckst einen großen, flachen Stein im Sand. Es sieht aus, als seien da Muster auf dem Stein, aber du kannst sie kaum erkennen.



Falls ihr alle 4 Hinweise gefunden habt (ihr habt alle Stern-Abschnitte gelesen), lest Abschnitt 43-2.



Der Sandmann geht im Kinderzimmer des kleinen Jungen ungeduldig auf und ab. Er sieht immer wieder zu der Sanduhr hinüber, die er auf den Nachttisch gestellt hat. Die letzten purpurnen Sandkörner rieseln gerade hindurch. Der Sandmann schmaukt verärgert und dreht die Sanduhr wieder um. Im Abgrund geht ein gewaltiger Ruck durch den Sand.

Bewegt alle Figuren 2 Felder in Richtung des ☹️-Feldes.



10



11

12

45-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Bin ich irgendwo kaputt?“, stöhnt Dolli, die sich langsam aufrappelt. Die Stoffis sind allesamt einen steilen Tunnel hinabgepurzelt und auf einem Sandhügel gelandet.

„Du siehst besser aus, als ich mich fühle“, antwortet Stups und schüttelt Sand aus ihrem Schweif.

„Das. War. Der. Hammer!“, jauchzt Pinky. „Ich würde sofort noch mal rutschen. Und dann noch mal.“

Stampfi niest laut und mault: „Ich will zurück ins Bett!“

Weiterer Sand strömt von oben herein und dazu schwaches Licht, sodass die Stoffis mehr von ihrer Umgebung erkennen können. Sie befinden sich in einer höhlenartigen Kammer, die wahrscheinlich Teil einer alten, verlassenen Ruine ist. An den Wänden der Kammer türmen sich eine Menge Plastikspielzeuge, die alle mehr oder weniger kaputt sind.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld. 

45-2

Plötzlich ertönt ein klackerndes Geräusch hinter den Stoffis. Als sie sich umdrehen, sehen sie Max und Moritz, die Marionettenbrüder. Sie gleiten auf den Sandhaufen, auf dem auch die Stoffis gelandet sind.

Falls ihr verkleidet seid, lest Abschnitt 45-3. Ansonsten lest weiter:

„Schau mal, Bruder. Die Eindringlinge haben uns direkt zu Modelinchens Versteck geführt“, lacht Max, während er sich den Sand abklopft.

Moritz klatscht in seine hölzernen Hände. „Denk nur an unsere Belohnung, Bruder!“, kichert er. „Die Behörde wird uns in echte Jungen verwandeln! Ich wollte immer schon ein echter Junge sein!“

Führt eine Begegnung mit den Obermonstern Max und Moritz durch. 

45-3

„He, ihr da! Wohin sind diese Stoffi-Rowdys gelaufen?“, fragt Moritz die verkleideten Stoffis. Jeder von ihnen zeigt in eine andere Richtung. „Ach, vergesst es!“, grummelt er genervt. „Macht weiter mit ... was auch immer ihr hier unten macht. Uns interessiert das nicht, stimmt's, Bruder?“ „Richtig, Bruder“, lacht Max. „Interessiert uns nicht die Bohne!“

Ihr könnt diesen Ort am Ende eines beliebigen Spielerzugs verlassen. Schlagt dann Seite 47 auf und lest Abschnitt 47-1.

45-4

Die Stoffis öffnen das Kunststoffkästchen, doch leider ist der winzige Lautsprecher darin total beschädigt.

„Oh, ich hab's!“, sagt Stampfi aufgeregt. Er holt die Sternschnuppe hervor und setzt sie in die Kette ein. Sie passt perfekt und strahlt hell auf, bevor sie verschwindet. Der Lautsprecher sieht nigelnagelneu aus.

„Ich ... ich kann reden! Vielen, vielen Dank!“, ruft das Modelinchen. „Wenn ich einen Körper hätte, würde ich euch jetzt drücken! Wie kann ich mich erkenntlich zeigen?“

„Modelinchen“, sagt Stups traurig, „wir wurden vom Sandmann hierhergeschickt, um dir eine Sternschnuppe als Geschenk zu bringen, aber nun ist sie weg.“

„Ach, dieser verrückte Zausel!“, lacht das Modelinchen. „Er ist unsterblich in mich verliebt, aber ich bin mir nicht sicher, ob er weiß, dass ich keinen Körper habe.“ Plötzlich bemerkt sie Dolli und sagt: „Oh! Du bist ja auch eine Modepuppe. Tut mir leid, der Arm hat mich durcheinandergebracht!“

„Ja, Modelinchen“, sagt Dolli. „Dieser Arm gehört zu unserem Freund, der in die Fabrikfestung entführt wurde. Wir brauchen deine Hilfe, um ihn zu retten.“

„Ich glaube, da habe ich genau das, was ihr braucht!“, sagt das Modelinchen und nickt in Richtung der Spielzeugfee. Ein paar Minuten später überreichen die Rebellen den Stoffis handgenähte Kostüme aus alten Stofffetzen. Die Stoffis ziehen sich schnell um und schauen sich gegenseitig an. Sie sehen aus wie Dunkelherzen!

Ihr seid nun verkleidet! Jeder Spieler wählt eine Dunkelherz-Figur und ersetzt seine Stoffi-Figur auf dem Spielplan durch diese. Nehmt euch die passenden Monsterkarten als Erinnerung daran, welches Dunkelherz ihr seid. Falls keine Monster im Spiel sind, könnt ihr diesen Ort am Ende eines beliebigen Spielerzugs verlassen. Schlagt dann Seite 47 auf und lest Abschnitt 47-1.

45-5

Die Stoffis stehen vor einer großen Frisier- und Schminkbüste aus Plastik. Sie hat lavendelfarbenes Haar und trägt violetten Lidschatten.

„Das Modelinchen!“, flüstert Dolli staunend. Das Modelinchen starrt sie eindringlich an und beginnt zu sprechen.

„Wwwsss zlll sssskt bidd klo sss zt ...“, sagt eine verzerrte metallische Stimme. Am Hals des Modelinchens ist eine sternförmige Plastikhalskette mit Lautsprecheröffnungen angebracht. Der Lautsprecher ist offenbar kaputt. Eine Spielzeugfee landet neben der Büste.

„Antwortet dem Modelinchen!“, befiehlt sie. Eine Bye-bye Kitty schubst die Stoffis mit einem abgebrochenen Lineal nach vorne.

„Wie denn?! Wir können sie nicht verstehen!“, gibt Stups zurück.

„Ach, so ein Mist! Wir verstehen sie auch nicht“, seufzt die Fee. „Sie ist unsere weise Anführerin, aber ihre Worte haben vor einer Weile aufgehört Sinn zu ergeben. Seitdem ist es echt doof!“

Um den Lautsprecher zu reparieren, müsst ihr eine gelbe Gruppenaufgabe (14) schaffen. Nur Stoffis auf oder benachbart zum -Feld können sich beteiligen.

ERFOLG: Lest Abschnitt 45-4.



Erkundet das -Feld.



Bedrohung: Lest Abschnitt 45-2.



„Ich kann kaum was sehen“, wimmert Stampfi.

„Alles, was ich sehe, ist Elefant“, mault Leo und schiebt eines von Stampfis großen Ohren aus seinem Gesicht.

Die Stoffis schleichen sich in die Höhle und bleiben dabei im Dämmerlicht dicht beieinander. In der Mitte der großen Kammer steht ein Kindertisch, auf dem alles für eine Teeparty gedeckt ist. Plötzlich hören sie etwas.

„Ähm ... Leute?“, sagt Pinky besorgt. Mit einem Mal kommt Bewegung in die Spielzeughaufen an den Wänden der Kammer. Dunkle Schemen erheben sich und gehen langsam auf sie zu.

„Roar!“, brüllt Leo. „Kommt heraus, damit ich euch sehen kann, während ich euch in Stücke reiße!“

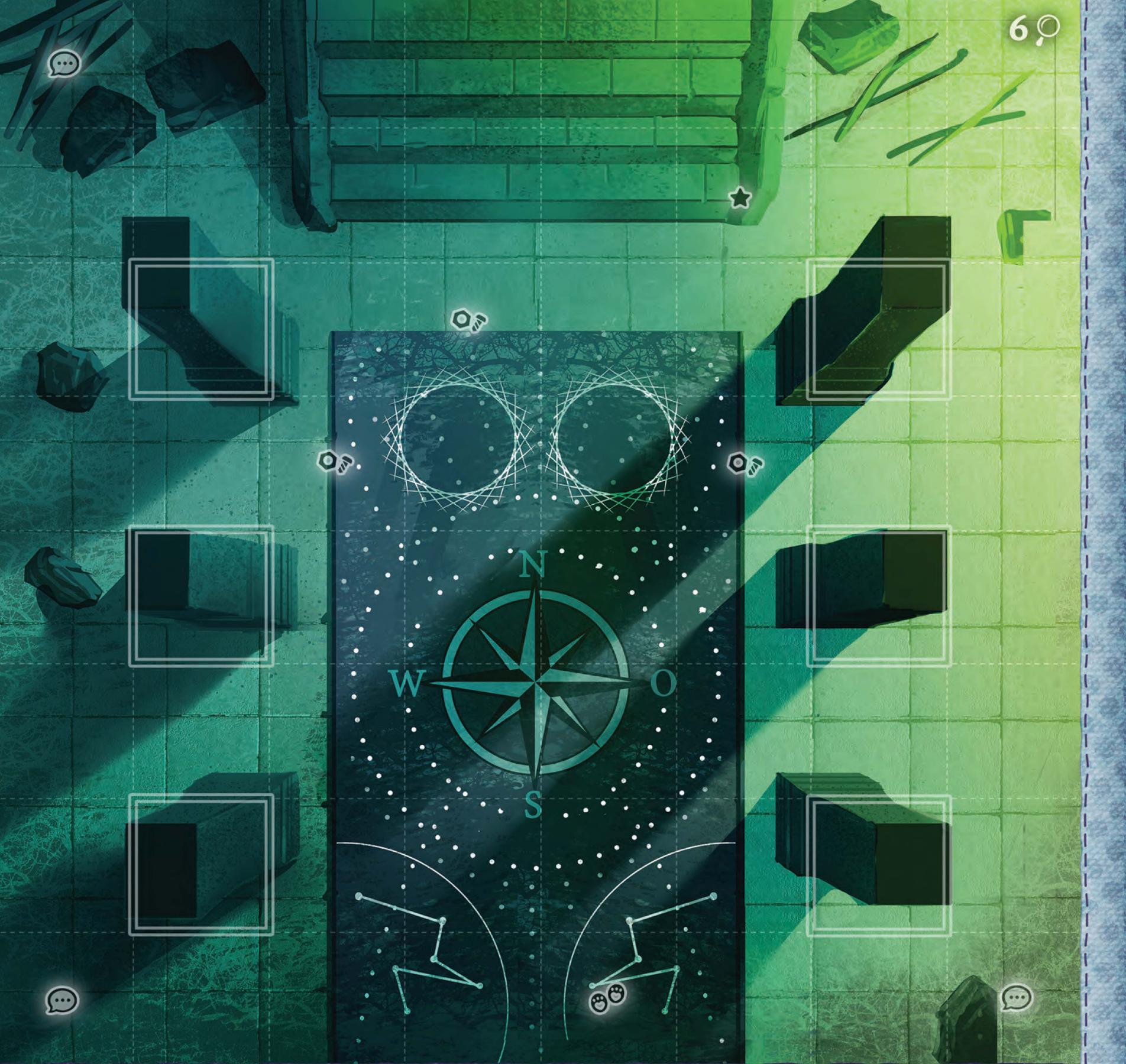
Sie sind umzingelt von einer ganzen Reihe sonderlicher Plastikspielzeuge mit selbst gebastelten Waffen. Es sind viel zu viele, um gegen sie zu kämpfen. Die seltsamen Spielzeuge zwingen die Stoffis zum anderen Ende der Kammer.

Stelle deinen Stoffi auf das -Feld. Lege je ein -Plättchen auf den Globus, das Feuerwehrauto und den winzigen Vogel. Lest Abschnitt 45-5.



Der Sandmann geht seinen Plan durch, um Modelinchens Hand anzuhalten. Er kniet sich hin und tut so, als würde er ihr einen Ring anstecken. Ein Gefühl der Hoffnung, aber auch der Angst beschleicht die Stoffis im Abgrund.

Der Stoffi des Buchwächters ist **BESORGT**. Legt alle Würfel von der Bedrohungsleiste ab, danach: Würfelbeutel auffüllen.



47-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Hü, magischer Teppich!“, befiehlt Stups und die Stoffis schießen über die Dünen davon. Das Modelinchen hat ihnen erzählt, dass die meisten Plastikspielzeuge, die zur Festung gebracht werden, in winzig kleine Stückchen zermahlen und in der Plastikwüste entsorgt werden. Die besten Plastikteile werden eingeschmolzen und zu Bausteinen verarbeitet. Das hörte sich gar nicht gut an, und darum beeilen sich die Stoffis jetzt umso mehr. Sie dürfen auf keinen Fall zulassen, dass diese Behörde Manni in Plastiksand oder Bausteine verwandelt!

Das Modelinchen hat den Stoffis auch erzählt, dass die meisten Plastikspielzeuge aus billigen Materialien bestehen und leicht kaputtgehen oder den Kindern nach kurzer Zeit keinen Spaß mehr machen. Dennoch, die Stoffis sind sich einig, dass kein Spielzeug dieses Schicksal verdient.

Als sie in der Nähe der Fabrikfestung landen, verabschieden sich alle vom fliegenden Teppich. Dann gehen die Stoffis den Rest des Weges zu Fuß und üben dabei ihre besten Dunkelherz-Imitationen. Vor dem Eingang schließen sie sich anderen Monstern an, die gerade die Festung betreten.

„Mein Kostüm zwickt an meinem Hintern“, flüstert Stampfi und zieht an seinem Hosenboden. Pinky kann nicht anders und muss kichern. „Schhh!“, mahnt Stups.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi (immer noch in Dunkelherz-Verkleidung) auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Legt je ein -Plättchen auf die markierten Felder. Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten das Obermonster „Lizenzagent“ heraus.

Führt eine Begegnung mit dem Lizenzagenten, 4 Krabblern, 4 Kläffern und 4 Kuschlern durch. Stellt die Lizenzagent-Figur auf das -Feld. Stellt die Anführer (mit der runden Basis) der Krabbler, Kläffer und Kuschler jeweils auf ein anderes -Feld. Stellt alle übrigen Figuren benachbart zu ihren Anführern. Bringt die Karten des Lizenzagenten und der Anführer normal ins Spiel, aber NICHT die Karten der anderen Monster.

SONDERREGELN

Bleibt unauffällig: Ihr könnt auf dieser Seite nicht angreifen.

Monster-Spielzug: Bei einem Monster-Spielzug werden die Monster NICHT aktiviert. Lest stattdessen Abschnitt 47-2.

Monster mit Ballast: Manche Monster tragen Kartons oder Säcke voller Zeug. Wer zu Beginn seines Zugs einen schwarzen Würfel zieht, muss ihn werfen, bevor er auf die Bedrohungsleiste gesetzt wird:

1-2: Bewege den Lizenzagenten und alle anderen Monster 1 Feld in Richtung Süden (falls möglich).

3: Bewege den Lizenzagenten und alle anderen Monster 1 Feld in Richtung Westen (falls möglich).

4: Bewege den Lizenzagenten und alle anderen Monster 1 Feld in Richtung Osten (falls möglich).

5-6: Bewege den Lizenzagenten und alle anderen Monster 1 Feld in Richtung Norden (falls möglich).

Findet heraus, wohin das Plastik gebracht wird: Falls ein Monster auf der Bedrohungsleiste einen schwarzen Würfel neben seiner Karte hat, trägt dieses Monster Plastik. Wenn ein Spieler in seinem Zug neben einem Monster mit Plastik steht, kann er eine gelbe Wahrnehmungprobe durchführen, Schwierigkeit: der Würfelwert neben der Monsterkarte plus 2. Diese Probe kann beliebig oft wiederholt werden.

ERFOLG: Entferne das Monster aus dem Spiel und lege seinen schwarzen Würfel ab. Lies dann den Abschnitt unten, der zu dem Monster passt.

FEHLSCHLAG: Lest Abschnitt 47-3.

Krabbler-Anführer

Ein Krabbler schiebt einen Puppenwagen voller Plastikteile vor sich her. Du siehst ein paar Knöpfe darin und schnappst sie dir unauffällig. Du erhältst 2 Knöpfe.

Kläffer-Anführer

Du folgst einem Kläffer mit einer Frisbee in der Schnauze. Plötzlich will ein anderer Kläffer die Frisbee für sich haben und ein wildes Tauziehen beginnt. Die Ablenkung hilft dir. Du wirst **MUTIG**. Wähle sofort einen Würfel im Ablagebereich und speichere ihn auf der **MUTIG**-Karte.

Kuschler-Anführer

Ein Kuschler trägt einen prallen Sack, aus dem ein scharfkantiges abgebrochenes Plastikteil herausragt. Du ziehst heimlich mit einem Ruck daran und der Sack reißt auf! Unter den heruntergefallenen Teilen sind auch zwei unterschiedliche Dolli-Puppenarme. Treffer! Du erhältst 1 Herz.

Der Lizenzagent

Du erhaschst einen Blick auf das Klemmbrett des Lizenzagenten. Es hat zwei Spalten mit Spielzeuglisten. In der Spalte mit der Überschrift Bausteine erkennst du das Wort „Actionfiguren“. Sie wollen aus Manni Plastiksteine

machen! Du siehst dich um und entdeckst ein Schild, das zur Bausteinverarbeitung führt! Ihr könnt diesen Ort nun am Ende eines beliebigen Spielerzugs verlassen. Schlagt dann Seite 49 auf und lest Abschnitt 49-1.

47-2

Ein Kuschler watschelt zum Lizenzagenten und zieht an seinem Hosenbein. „Tschühüss“, sagt der Kuschler und zeigt in die Menge in eure Richtung. „Tschühüss.“

Bewegt den Lizenzagenten 3 Felder auf den nächstgelegenen verkleideten Stoffi zu. Dann verliert jeder zu ihm benachbarte Stoffi 3 Watte.

47-3

Ein Kuschler kommt herbei und die Nadel seines Munter-Meters schlägt aus. Doch er scheint nicht sicher zu sein, welches Monster das verursacht hat.

„Hallihallo“, sagt er und winkt dir im Vorbeigehen zu. Du murmelst etwas zurück und versuchst so gut wie möglich ein fröhliches Dunkelherz nachzuzahlen.

Erhöhe den Wert des schwarzen Würfels neben der Monsterkarte um 1 (außer er ist bereits eine 6). Du bist **BESORGT**.



Findet heraus, wohin das Plastik gebracht wird. Beachtet dabei die gleichnamige Sonderregel in Abschnitt 47-1.



Bedrohung: Lest Abschnitt 47-2.



Der kleine Junge regt sich plötzlich und kratzt sich am Bein. Der Sandmann erstarrt vor Schreck. Im Abgrund fangen die Kostüme der Stoffis an zu kratzen.

Ziehe 5 Würfel aus dem Würfelbeutel. Setze alle schwarzen Würfel auf die Bedrohungsleiste und folge dabei der Sonderregel „Monster mit Ballast“ in Abschnitt 47-1. Lege die übrigen Würfel zurück in den Beutel.

49-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Spürt ihr die Hitze?“, fragt Dolli.

„Wir müssen nah an den Öfen sein“, schlussfolgert Stampfi. Die Stoffis folgen dem Strom der Monster, bis sie sich sicher sind, auf dem richtigen Weg zu sein.

„Schaut mal, was ich in der ganzen Aufregung gefunden habe!“ Dolli zeigt den anderen ein verschiedenfarbiges Paar schlanker Puppenarme. „Ich kann es kaum abwarten, bis ich sie ausprobieren kann!“, flüstert sie lächelnd. Alle Dollis haben dieselbe Körperform. Das Plastik, das für ihre Herstellung verwendet wird, hat viele Schattierungen, sodass sie alle verschiedene Hauttöne haben. Dolli stört es aber nicht, wenn ihre neuen Arme unterschiedliche Farben haben.

Die Stoffis gehen allem Ärger aus dem Weg, weichen anderen Lakaiken aus und folgen dem Klang der Maschinen. Schließlich führt sie ihr Weg in eine Halle mit riesigen Fließbändern, die auf Hochtouren laufen. Die Stoffis stehen auf einer Plattform hoch über dem geschäftigen Treiben. Unter ihnen bewegen sich zerbrochene Spielzeugteile auf den Fließbändern in alle Richtungen. Manchmal sieht man auch ganze Kartons voller Spielzeuge vorbeiröhlen.

„Manni könnte in einem dieser Kartons sein!“, ruft Stups über den Lärm der Halle hinweg. „Lasst uns keine Zeit verlieren!“ Und damit sausen die Stoffis los.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi (immer noch in Dunkelherz-Verkleidung) auf das Startfeld  oder ein benachbartes Feld.

Mischt alle 4 Karton-Plättchen (Kartonsseite nach oben). Legt je 1 verdeckt auf jedes der 3 -Felder. Das übrige Plättchen wird verdeckt neben den Spielplan gelegt für den Fall, dass ihr es später noch braucht.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Erzwungene Bewegung“ neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Zahnrad-Felder: Sobald sich eine Figur oder ein Plättchen auf eines der -Felder bewegt oder bewegt wird, lest den passenden -Abschnitt.

Gefahr-Felder: Falls ein -Plättchen auf ein -Feld bewegt wird, legt es ab und deckt eine Schlafkarte auf. Falls eine Figur auf ein -Feld bewegt wird, ist sie besiegt und fällt in sich zusammen. Ein Stoffi, der auf diese Weise in sich zusammenfällt, wird für den Rest dieser Geschichte aus dem Spiel entfernt.

Kartons öffnen: Ein Stoffi auf einem Feld mit einem Karton kann versuchen, diesen auszuleeren, indem er eine rote Stärkeprobe (6) durchführt. Diese Probe kann beliebig oft durchgeführt werden. 

ERFOLG: Decke das Plättchen auf und lies den angegebenen Abschnitt.

FEHLSCHLAG: Nichts passiert.

49-2

Der Karton ist voller ausrangierter Spielzeuge.

Ersetze den Karton 49-2 durch ein -Plättchen und lege ein weiteres -Plättchen auf ein benachbartes Feld. Falls noch nicht geschehen, lege das beiseitegelegte Karton-Plättchen auf das -Feld. 

49-3

Der Karton ist voll mit Plastikzubehör.

Ersetze den Karton 49-3 durch ein -Plättchen. Falls noch nicht geschehen, lege das beiseitegelegte Karton-Plättchen auf das -Feld. Falls ein Stoffi auf dem Feld mit dem -Plättchen eine erfolgreiche Aktion *Suchen* durchführt, lege das -Plättchen ab und lies den -Abschnitt (statt einen Gegenstand zu ziehen). 

49-4

Der Karton ist mit vielen verlorenen Spielzeugen gefüllt.

Ersetze den Karton 49-4 durch ein -Plättchen und lege ein weiteres -Plättchen auf ein benachbartes Feld. Falls noch nicht geschehen, lege das beiseitegelegte Karton-Plättchen auf das -Feld. 

49-5

Der Karton kippt um und plötzlich kullert Manni heraus. Er prustet vor Wut und hebt seinen einen guten Arm, um zum Schlag auszuholen. Stups reißt ihre Maske herunter. „Manni, wir sind es!“, schreit sie und stürmt vor, um Manni zu umarmen. Diesmal leistet der völlig erschöpfte Manni keinen Widerstand.

„Ihr seid meinetwegen gekommen!“, sagt er staunend.
„Natürlich sind wir das, du Nase! Schnell, Pfoten her!“

Ersetze Karton 49-5 durch Mannis Figur. Falls das Feld besetzt ist, stelle ihn auf das nächste freie Feld.

SONDERREGELN

Manni bewegen: Wer irgendwann in seinem Zug benachbart zu Manni steht, kann diesen mitnehmen und am Ende seines Zugs benachbart zu sich stellen.

Diesen Ort verlassen: Falls alle Stoffis in einer Reihe nebeneinanderstehen und keine Karton- oder -Plättchen mehr im Spiel sind, halten sich die Stoffis an den Pfoten und kehren in die reale Welt zurück. Schlagt Seite 65 auf. Falls die Aufgewacht!-Karte aufgedeckt wurde, lest Abschnitt 65-2. Falls nicht, lest 65-1.



Inmitten des Haufens kleiner Spielzeugteile entdeckst du etwas ganz und gar Außergewöhnliches.

Suche aus den bereitgelegten Abenteuerkarten das „Mächtige Schwert“ heraus. Sobald Manni im Spiel ist, rüste ihn damit aus. 



Findet Manni, indem ihr die Kartons öffnet. Beachtet dabei die gleichnamige Sonderregel in Abschnitt 49-1.



Bedrohung: Führt eine Begegnung mit dem Obermonster Puppenmacher durch.



Das breite Fließband quietscht und rattert, während es Kartons zum Ausleeren und Sortieren befördert.



Ein Roboterarm schnappt vorbeifahrende Kartons und schüttet ihren Inhalt auf das Fließband.

Falls ein Karton-Plättchen auf dieses Feld bewegt wird, deckt es auf und lest den angegebenen Abschnitt.



Ein kleiner Kamerasensor scannt die vorbeifahrenden Gegenstände und sortiert sie.

Falls Manni, Dolli oder ein -Plättchen auf dieses Feld bewegt wird, bewege es 1 Feld in Richtung des roten Pfeils. Falls irgendein anderes Plättchen oder ein anderer Stoffi auf dieses Feld bewegt wird, bewege ihn 1 Feld in Richtung des grünen Pfeils.



Der kleine Junge dreht sich auf den Bauch und zieht die Knie an, sodass sein Hintern nach oben ragt. Im Abgrund kommen die Maschinen kurz ins Stocken. Dann bewegen sich die Fließbänder mit einem gewaltigen Quietschen für eine kurze Zeit in die entgegengesetzte Richtung.

Bewegt alle Figuren und Plättchen 1 Feld gegen die Pfeilrichtungen.



51-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die ganze Familie ist aufgeregt. Alle gehen früh ins Bett, um fit für das große Spiel am nächsten Tag zu sein. Der kleine Junge bekommt sogar einen besonderen Fan-Jubel von seiner Schwester, den sie sich extra für ihn ausgedacht hat.

„Wow“, sagt seine Schwester, nachdem sie ihm einen Gutenachtkuss gegeben hat, „morgen ist dein erstes richtiges Fußballspiel!“ Dann huscht sie in ihr Kinderzimmer. Papa gibt ihm auch einen Kuss und sagt, dass er stolz darauf sei, wie viel sein kleiner Sohn trainiert habe. Mama klagt, dass er viel zu schnell groß werde. Der kleine Junge möchte ihnen nicht erzählen, wie nervös er wegen des Spiels morgen ist, und dass er Angst hat, vor so vielen Leuten zu versagen. Doch als Mama ihm verrät, dass sie eine besondere Überraschung für ihn hat, vergisst der kleine Junge all das ganz schnell.

„Manni!“, ruft er, als Mama ihm die Actionfigur reicht. „Danke, Mama!“ Der kleine Junge drückt seine Mutter ganz fest. Er hat Manni in den letzten Tagen ganz schlimm vermisst und ist so froh, ihn zurückzuhaben, dass er sofort und ohne jede Sorge einschläft.

Manni stupst Stups' Nase mit einem bestiefelten Fuß an. „Stups! Steh auf, es ist Zeit!“

„Mir hat schon lange kein Grobian mehr gegen die Schnute getreten“, murmelt Stups schläfrig. „Das kann nur eines bedeuten: Manni ist wieder da!“

„Hör auf zu jammern, Pferd. Los geht's!“ Stups steht auf und beugt sich über Manni.

„Ich bin kein Pferd und das weißt du auch“, schnappt sie. „Weißt du, das Wort ‚Actionfigur‘ wurde wahrscheinlich nur erfunden, damit Jungs sich nicht doof fühlen, wenn sie mit Puppen spielen. Denn das ist genau das, was du bist. Eine Puppe.“ Manni grübelt darüber nach.

„Hm, vor nicht allzu langer Zeit hätten mich deine Worte sehr wütend gemacht“, räumt er ein. „Aber ich habe sehr viel Respekt vor Dolli. Wenn ich also wirklich eine Puppe bin, dann – beim Kekskrümel – bin ich stolz darauf!“

„Wow!“, staunt Stups. „Lass dich ansehen, Herr, Ich-habe-mich-weiterentwickelt. Ich bin fast stolz auf dich. Und schau, da kommen die anderen.“ Sie nicken Pinky, Leo und Stampfi zu, die gerade das Bett hochklettern. Keiner von ihnen scheint zu bemerken, dass unter der Schranktür ein purpurner Schimmer hervorsickert.

Währenddessen im Abgrund ... Krepitus seufzt und lehnt sich an die Wand seiner Gefängniszelle, als plötzlich die Tür aufgeschlossen wird. Der Lizenzagent kommt lächelnd herein und sieht sich um. Er lächelt weiter, aber sein Blick verrät, dass er Krepitus verabscheut.

„Ich habe es dir doch schon gesagt“, beginnt Krepitus kopfschüttelnd. „Ich mache nie wieder Alpträume, also verschwinde.“

„Oh, das Erzeugen von Alpträumen fällt nicht länger in Ihren Zuständigkeitsbereich, keine Sorge“, sagt der Agent lächelnd. „Die Himmlische Personalabteilung hat Ihre Akte geprüft, Krepitus, und zugestimmt, dass Ihre Weiterbeschäftigung für uns keinen Mehrwert mehr darstellt. Nein, ich bin hier, weil es gestern Abend ein paar Stoffis tatsächlich geschafft haben, in die Fabrikfestung einzudringen. Waren es kreative, unkonventionelle Querdenker? Mit Sicherheit. Es vermittelt allerdings eine völlig falsche Message, was unsere Sicherheitsstufe angeht, fürchte ich. Und der Puppenmacher sagt mir, dass Sie diese Stoffis kennen würden.“

„Tja, da steckst du wohl ganz schön in der Tinte, mein lieber Agent“, lacht Krepitus. „Die werden dich genauso fertigmachen, wie sie mich fertiggemacht haben.“

„Absurd“, sagt der Lizenzagent mit einem selbstgefälligen Lächeln. „Ich habe ihnen proaktiv die Hand gereicht. Bald schon werde ich sie an Bord holen und dann werden wir Synergien bilden.“

„Ja, viel Glück damit“, sagt Krepitus grinsend. „Ich würde meinen Hintern darauf verwetten, dass ihre Fäuste Synergien mit deinem Gesicht bilden. Wie hast du ihnen überhaupt die Hand gereicht?“

„Ich habe einen Ihrer alten Greifer geschickt“, antwortet der Agent. Daraufhin prustet Krepitus mit lautem Lachen los.

„Du hast was? Hahaha! Hast du eine Ahnung, was du da getan hast, du verrückter Bürokrat? Sie werden direkt zu dir kommen! Direkt. Zu. Dir.“ Und der Lizenzagent, dessen Gesicht mittlerweile etwas weniger erfreut wirkt, stürmt davon, während Krepitus' spöttisches Lachen durch die Fabrikfestung hallt.

Nehmt die Abenteuerkarten für Geschichte 5 (sie sind unten links mit einer blauen 5 markiert) und legt sie als verdeckten Stapel bereit, ohne sie euch anzusehen.

RÜSTET EUCH AUS

Jeder Spieler durchsucht den Gegenstandsstapel nach einer Waffe seiner Wahl mit dem Schlüsselwort **Haushalt** und rüstet sie aus.

Schlagt Seite 52 auf und lest Abschnitt 52-1.

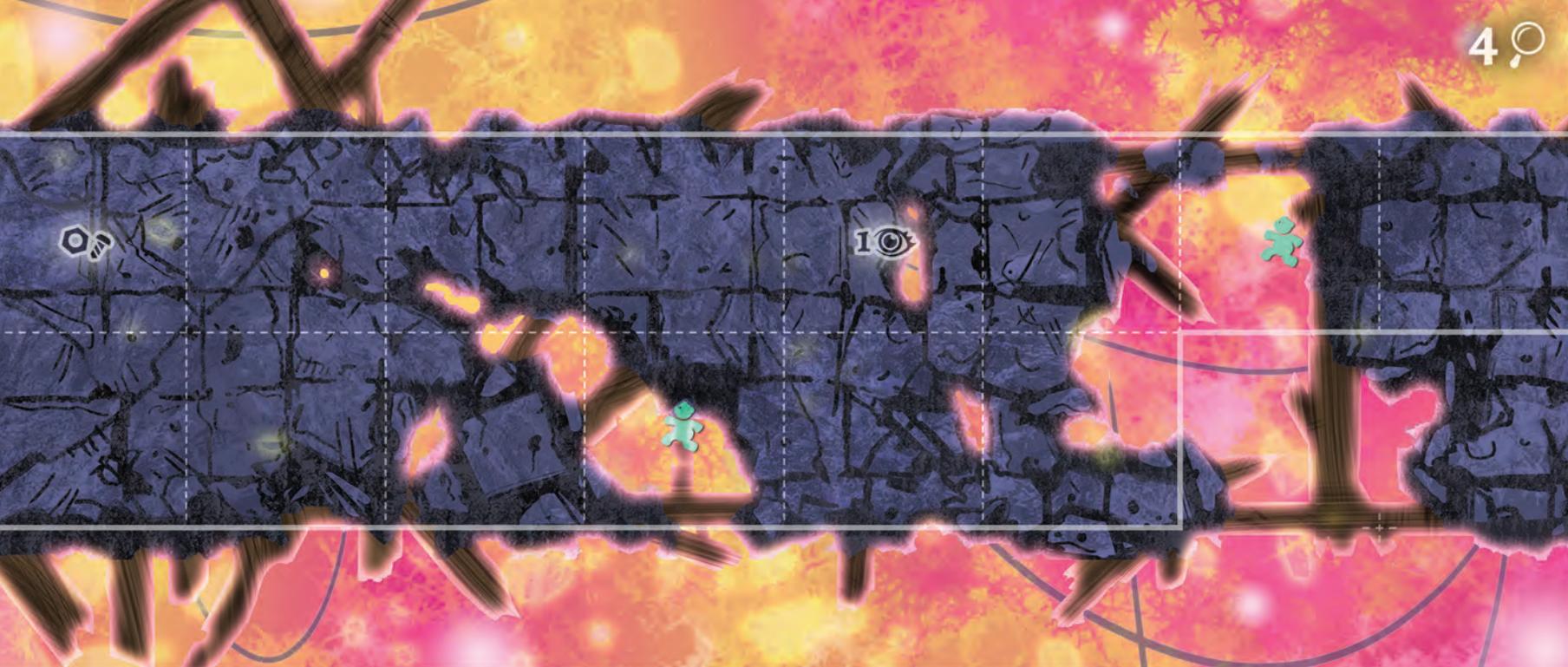
MEISTER PIEKS ERZÄHLT: DIE ZWEI PRINZEN

Es waren einmal zwei Prinzenbrüder, die beide um die Hand derselben Prinzessin aus einem Nachbarland anhielten. Die beiden Prinzen hätten nicht unterschiedlicher sein können. Der eine war außerordentlich fröhlich und glaubte, dass man in allem immer das Positive sehen sollte. Er lebte mit einem Lächeln im Gesicht und hatte stets ein freundliches Wort auf den Lippen. Der andere war sehr verbittert und sah hinter jeder Wegbiegung nur Enttäuschung und Unglück kommen. Er ging mit müdem Seufzen und einem finsternen Blick durchs Leben.

Als die Brüder sich der Prinzessin vorstellten, erwartete der fröhliche Prinz, dass sie sich für ihn entscheiden würde, und weil sein Bruder so pessimistisch war, glaubte auch dieser, dass es so kommen würde. Doch stattdessen schüttelte die Prinzessin den Kopf und winkte die beiden weg.

„Eure festgefahrenen Einstellungen zum Leben haben euch geblendet“, sagte sie. „Ich werde strahlen und glücklich sein, wenn mir nach Strahlen und Glücklichkeit zumute ist. Und ich werde grübeln und mürrisch sein, wenn ich mich danach fühle, zu grübeln und mürrisch zu sein. Das Leben ist nicht so simpel, wie jeder von euch denkt.“





WACKELIGE KNIE

52-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Sooo, die ganze Bande ist hier!“, verkündet Pinky grinsend, als sie sich auf dem Bett versammelt haben. „Was denn?“, fragt sie, als sie die entsetzten Gesichter von Manni und Stups bemerkt. „Hab ich was zwischen den Zähnen? Hab ich überhaupt Zähne?“ Dann hören sie alle das langsame Knarren der aufschwingenden Schranktür.

„Es ist der Typ!“, quickt Stampfi und in dem Moment hat der riesige Greifer den kleinen Elefanten auch schon blitzschnell geschnappt. Die anderen wehren sich tapfer, doch es ist sinnlos. Der Roboter zieht sie alle aus dem Bett und in den Schrank. Dann schließt er die Tür.

Die Stoffis spüren, wie sie in die Tiefe stürzen. Der Schrank beb und Kleidungsstücke fallen von ihren Bügeln. Ein Schuhkarton fällt herab, prallt aber harmlos am Kamerakopf des Greifers ab.

Dann hört es auf. Die Tür öffnet sich und Dampf steigt auf. Der Greifer stapft aus dem Schrank heraus, die Stoffis fest im Griff.

AUFBAU

Führt eine Begegnung mit dem Obermonster Greifer Typ 1.0 durch.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Großer Sprung“ neben den Spielplan.

Jeder Spieler behält seine Figur auf seiner Karte. Ihr seid momentan im Griff des Greifers.

SONDERREGELN

Greifer-Aktivierungen: Der Greifer bewegt sich stets in Richtung des ★-Feldes.

Für den Greifer gelten Sprungfelder als normale Felder, seine Bewegung darf aber nicht auf einem solchen Feld enden. Falls sich der Greifer auf ein ☉-Feld bewegt, lest den passenden Abschnitt.

Der Greifer kann keine Stoffis als Ziel wählen, deren Figuren noch nicht auf dem Spielplan stehen.

Sich befreien: Alle Stoffis, die noch auf ihren Karten stehen, gelten als benachbart zum Greifer und können ihn angreifen. Jedes Mal, wenn der Greifer eine dunkle Watte verliert, wählt ihr gemeinsam einen Stoffi aus, der nun frei ist. Stellt ihn benachbart zum Greifer und führt eine Begegnung mit einem zufälligen Monster durch.

Fehlschlag bei einem Großen Sprung: Falls ein Großer Sprung fehlschlägt, stellt den Stoffi neben das Zielfeld in den Bereich ohne Felder. Dieser Stoffi ist **GEFANGEN**. Sobald er den Zustand loswird, stellt ihr den Stoffi auf das Zielfeld oder benachbart dazu.

Diesen Ort verlassen: Sobald ein Stoffi das ★-Feld betritt, entfernt ihr seine Figur aus dem Spiel. Falls dann keine Stoffis mehr im Spiel sind, schlägt Seite 55 auf und lest Abschnitt 55-1. ☼

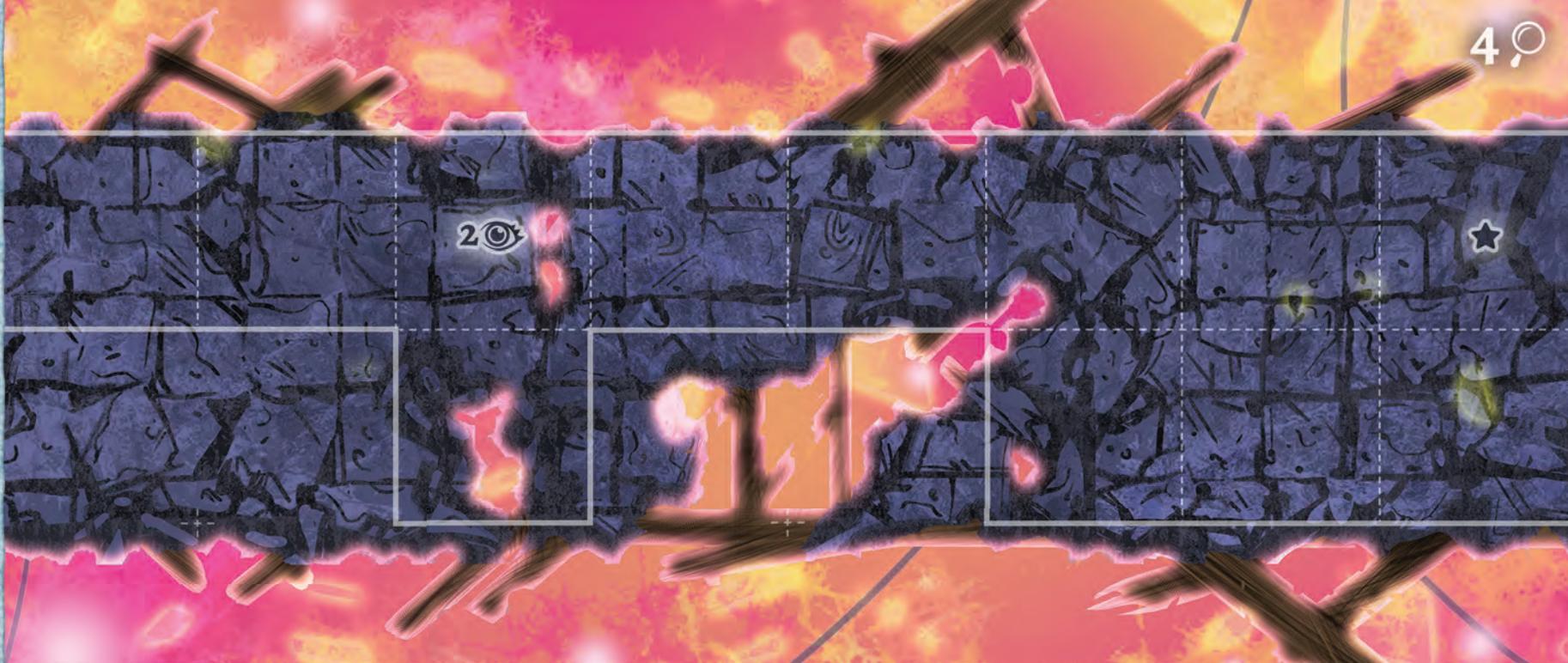
52-2

Der vertraute Geruch von Schwefel kann nur eines bedeuten: Die Stoffis sind tief in den uralten Gewölben unter der Fabrikfestung. Das Stampfen der schweren Greiferschritte hallt von den Wänden wider, während er langsam voranschreitet und eine sehr alte Brücke überquert, die eine brennende Höhle überspannt.

Der Greifer hält die zappelnden Stoffis eng an seinen Metallkörper, während er weitermarschiert. Stups bemerkt eine kleine rechteckige Messingplatte, die mit Nieten an der Brust des Roboters befestigt ist. Die Ränder der Platte weisen schwarze Brandspuren auf. „Das muss ein Typ 1 sein!“, ruft Pinky. „Die waren doch bekannt dafür, schnell kaputtzugehen!“

Um die Platte abzubekommen, müsst ihr eine gelbe Gruppenaufgabe (15) schaffen. Nur Stoffis, die noch auf ihren Karten stehen, können sich beteiligen.

ERFOLG: Als die Platte entfernt ist, greifen die Stoffis in die Brust des Greifers und ziehen an seinen Kabeln. Stups bemerkt, dass sich der Greifer steuern lässt, wenn man an bestimmten Kabeln zieht.



Entfernt die Karte des Greifers von der Bedrohungsleiste. Wählt einen Stoffi, der noch auf seiner Karte steht. Dieser übernimmt die Kontrolle über den Greifer. Sucht aus den bereitgelegten Abenteuerkarten die Regelkarte „Gekaperter Greifer“ heraus und gebt sie dem gewählten Stoffi. Stellt alle anderen Stoffis, die sich noch auf ihren Karten befinden, benachbart zum Greifer. Führt dann eine Begegnung durch mit 1 zufälligen Monster pro Stoffi, der gerade auf den Spielplan gestellt wurde. 🎲

53-3

Der Stein beginnt unter den Beinen des schweren Greifers zu bröckeln. Es knirscht laut und plötzlich brechen seine Füße durch den Boden. Der Greifer versucht sich festzuhalten und lässt dabei die Stoffis fallen, doch es ist bereits zu spät. Die Stoffis hechten zur Seite, als ein schmaler Abschnitt der Brücke zusammenbricht und zusammen mit dem Greifer in die Tiefe und die Flammen stürzt.

„Bis dann, Typ!“, ruft Stampfi ihm hinterher.

Stellt alle Stoffis, die noch auf ihren Karten stehen, benachbart zum Greifer. Entfernt dann den Greifer aus dem Spiel. 🎲

53-4

Du bemerkst, dass der Brückenbelag schwach und bröcklig ist. Es scheint sicher genug für einen kleinen Stoffi zu sein, aber wenn etwas Schweres hier langlaufen würde ...

Falls sich der Greifer auf das 2👁️-Feld bewegt, lest Abschnitt 53-3. 🎲



Schüttelt den Greifer ab und erreicht das ★-Feld. Beachtet dabei die Sonderregel „Diesen Ort verlassen“ in Abschnitt 52-1.



Bedrohung: Führt eine Begegnung mit 2 zufälligen Monstern durch.



Lest Abschnitt 52-2.

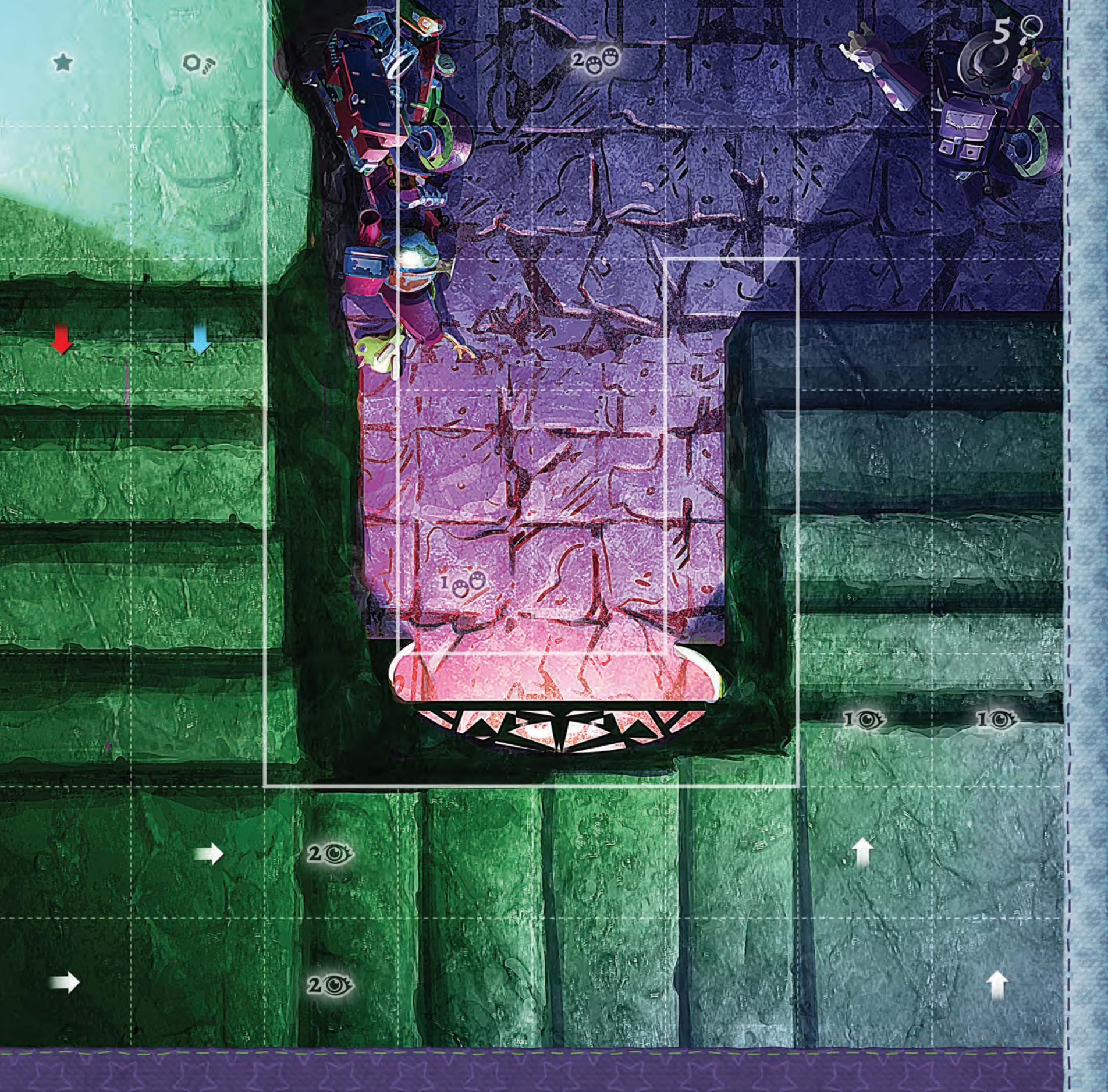


Falls sich der Greifer hierhinbewegt hat, lest Abschnitt 53-3. Lest andernfalls Abschnitt 53-4.



Dem kleinen Jungen ist viel zu heiß und er tritt seine Decke weg. Seine Haare kleben schweißsnass am Kopf und er wälzt sich unruhig im Bett hin und her. Im Abgrund schießt plötzlich ein Feuerball herauf.

Jeder Stoffi, der nicht auf dem 👁️-Feld oder benachbart dazu steht, muss würfeln. Bei einer 1 oder 2 ist der Stoffi **ANGEBRANNT**.



55-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Äh ... und wohin gehen wir jetzt?“, fragt Stups und sieht Pinky und Stampfi an.

„Du hast gesagt, du hättest eine Karte dieses Ortes gesehen, nicht wahr, Schweini?“, fragt Manni.

„Das ist echt lange her“, antwortet Pinky und sieht sich um. Überall gibt es unbekannte Treppen und Gewölbegänge, die in alle erdenklichen Richtungen führen.

„Ich rieche Kekse!“, ruft Stampfi.

„Wie kannst du jetzt nur an Gebäck denken?“, stöhnt Stups. „Wir haben Monster im Nacken.“

„Warte, der Elefant ist da an was dran!“, unterbricht Manni das Stoffeinhorn lächelnd. „Roch das Lebkuchenhaus des Zauberers nicht auch nach Keksen? Es hat praktisch danach gestunken! Zeige uns den Weg, mein langnäsiger Freund!“ Stampfi geht mit stolzgeschwellter Brust voran.

„Alle Stoffis und Plastikleute mir nach!“ Er beginnt, die Treppen hinaufzusteigen, bleibt aber abrupt stehen, als auf dem oberen Treppenabsatz eine Schar Monster auftaucht, die kichernd Bowlingkugeln hervorholen. Stampfi dreht sich schnurstracks um und will nach unten rennen, aber dann hört er auch aus dieser Richtung Monster.

„Wir müssen weiter nach oben!“, schreit Manni und läuft die Stufen hinauf, um Stampfi beizustehen. „Kämpfe an meiner Seite, großer Elefant!“ Und mit diesen Worten legt er seine Plastikhand kameradschaftlich auf Stampfis Schulter.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi (oder den Greifer, falls ein Stoffi ihn kontrolliert) auf das 1☉-Startfeld oder benachbart dazu.

Führt eine Begegnung mit so vielen Kuschlern durch, wie Stoffis mitspielen.

Legt die 4 Bowlingkugel-Plättchen neben den Spielplan.

SONDERREGELN

Bowlingkugeln: Jedes Mal, wenn ein Stoffi einen schwarzen Würfel zieht, wird geprüft, ob Bowlingkugeln im Spiel sind, beginnend bei der untersten Stufe. Bewegt jedes Bowlingkugel-Plättchen in die Richtung des Pfeils, auf dem es liegt, bis es den nächsten Pfeil erreicht oder den Spielplan verlassen würde.

Falls eine Bowlingkugel auf ein Feld mit einem Stoffi rollt, wird sie zurück in den Vorrat gelegt. Der Stoffi erleidet 5 Schaden (er kann sich normal verteidigen). Stoffis können Felder mit Bowlingkugeln nicht betreten. Falls eine Bowlingkugel auf ein Feld mit einem Monster oder vom Spielplan rollen würde, wird sie in den Vorrat zurückgelegt, ohne dass etwas passiert.

Falls danach 1 oder mehr Kuschler auf oder benachbart zum ★-Feld stehen, muss der Stoffi am Zug den gezogenen schwarzen Würfel werfen, bevor er ihn auf die Bedrohungsleiste setzt:

1-3: Lege eine Bowlingkugel aus dem Vorrat auf den blauen Pfeil (falls er frei ist).

4-6: Lege eine Bowlingkugel aus dem Vorrat auf den roten Pfeil (falls er frei ist).

Falls keine Kuschler auf oder benachbart zum ★-Feld stehen, setzt der Stoffi am Zug den gezogenen schwarzen Würfel wie üblich auf die Bedrohungsleiste.

Diesen Ort verlassen: Sobald ein Stoffi das ★-Feld betritt, entfernt seine Figur aus dem Spiel. Falls danach keine Stoffis mehr im Spiel sind, schlägt Seite 57 auf und lest Abschnitt 57-1.



55-2

Die Stoffis hören eine vertraute Stimme und plötzlich eilt eine kleine Gestalt aus der anderen Richtung herbei. Es ist Meister Pieks! „Lauft weiter! Ich werde sie aufhalten!“, ruft er und feuert mit seinem magischen Bleistift – Zapp! – eine knisternde Energiekugel auf eine Bettwanze. Der Anblick der alten Puppe erfüllt die Stoffis mit neuem Mut!

Jeder Stoffi erhält 1 Herz. Besiegt die Bettwanze auf dem 2☉-Feld. Stellt dann die Pieks-Figur auf das Feld.

SONDERREGEL

Hilfe von Meister Pieks: Jeder Stoffi kann zu einem beliebigen Zeitpunkt in seinem Zug gelbe oder pinke Würfel verwenden, um Pieks angreifen zu lassen. Pieks hat eine Reichweite von 4.



Erreicht das ★-Feld. Beachtet dabei die Sonderregel „Diesen Ort verlassen“ in Abschnitt 55-1.



Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Die Stoffis haben es bis zum ersten Treppenabsatz geschafft. Im orange-farbenen Licht des Eingangs unter ihnen bewegen sich Schatten, und sie hören das metallische Klappern von weiteren mechanischen Monstern. Wenn sie nicht schnell weiterlaufen, werden sie sicher bald überwältigt.



Schnaufend und keuchend erreichen die Stoffis den zweiten Treppenabsatz. Ein großer Aufruhr auf der unteren Ebene kündigt die Ankunft weiterer Monster an. Die Stoffis können nichts weiter tun, als weiter nach oben zu laufen, mitten in die Gefahr hinein.

Der Lärm der mechanischen Monster wird lauter und aus der Dunkelheit taucht ein wuselnder Schwarm Bettwanzen auf!

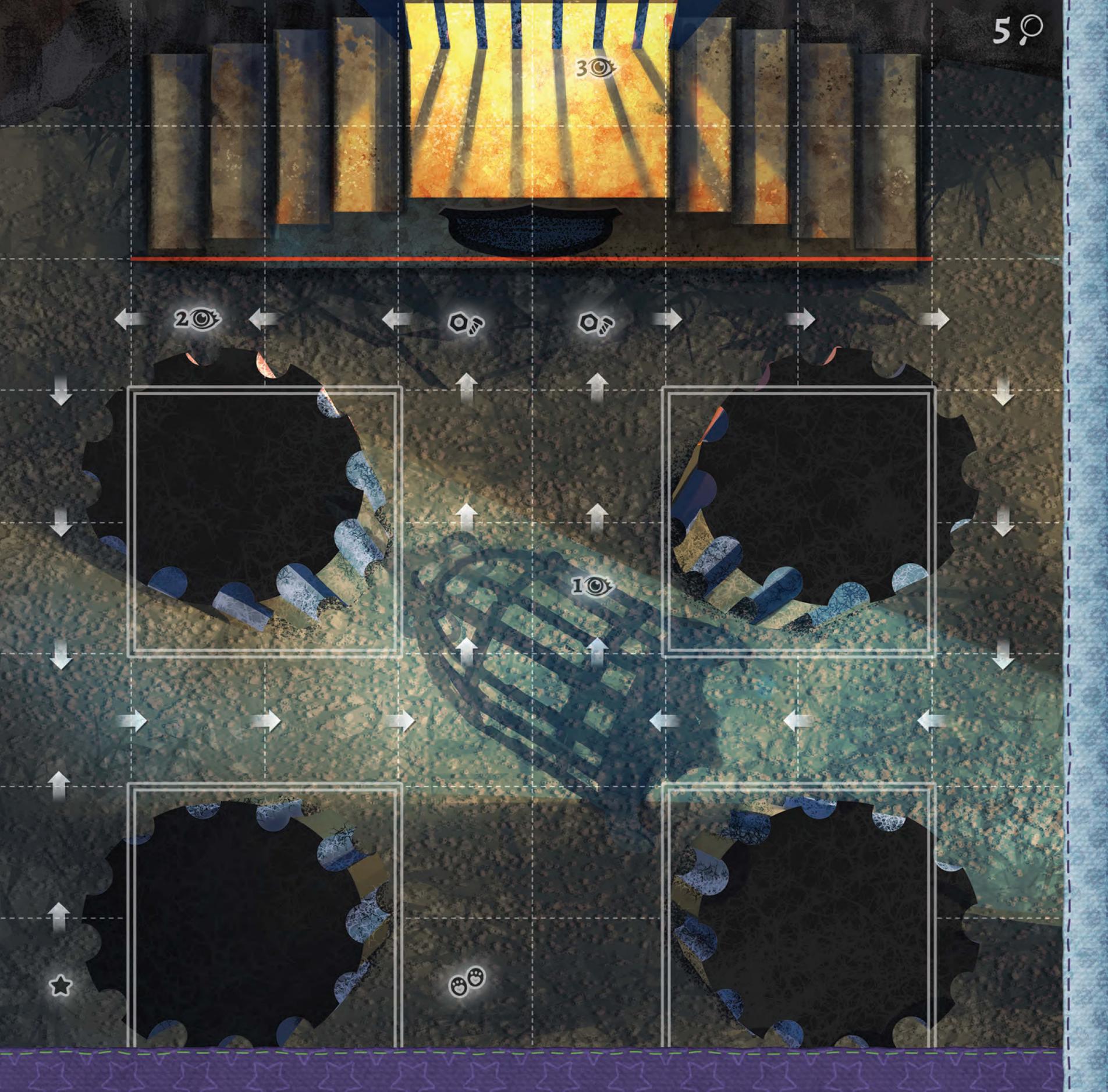
Führt eine Begegnung mit so vielen Bettwanzen durch, wie Stoffis mitspielen plus 2. Stellt die erste Bettwanze auf das 2☉-Feld. Stellt die anderen dann eine nach der anderen benachbart zu einer Bettwanze, die bereits auf dem Spielplan steht.

Lest Abschnitt 55-2.



Der kleine Junge bewegt seine Beine, als ob er im Schlaf rennen würde. Im Abgrund spüren die Stoffis seine Ruhelosigkeit.

Manni und Stups sind **BESORGT**, falls sie im Spiel sind.



57-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Dank des heldenhaften Einsatzes von Pieks sind die Stoffis ihren Verfolgern entkommen. Sie nutzen den kurzen Ruhemoment, um Luft zu holen und den Ort zu suchen, an dem Krepitus gefangen gehalten wird.

„Was sagt deine Nase, Stampfi?“; fragt Stups. Stampfi hält seinen Rüssel so hoch, wie er kann. Die Zeit scheint dahinzukriechen und die anderen Stoffis werden ungeduldig.

„Und?“; knurrt Leo.

„Ich habe den Geruch verloren.“ Stampfi senkt seinen Rüssel und lächelt verlegen. „Tut mir leid.“

„Und was jetzt?“; murrnt Manni, doch niemand hat eine Chance zu antworten. Ein leises Knurren erregt ihre Aufmerksamkeit. Im schummrigen Fackelschein können sie zwei Kläffer ausmachen. Sie liegen vor einem Tor, das mit einem schweren Eisengitter versperrt ist.

„Sieht aus, als würden sie etwas Wichtiges bewachen“, grübelt Pinky.

„Mit diesen Biestern bin ich schon mal fertig geworden“, sagt Manni und schwingt sein Plastikschwert.

„Ich will sehen, was hinter diesem Tor ist“, flüstert Stups. „Aber die Hunde dürfen uns nicht entdecken.“

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi (oder den Greifer, falls ein Stoffi ihn kontrolliert) auf das Startfeld  oder benachbart dazu.

Stellt je 1 zufälligen Kläffer auf beide -Felder, aber fügt ihre Karten noch nicht zur Bedrohungsleiste hinzu. Stellt sie so auf, dass sie jeweils in Pfeilrichtung schauen.

Legt die hier geltende Umgebungskarte „Erzwungene Bewegung“ neben den Spielplan.

Achtung: Stoffis sind von den erzwungenen Bewegungen (Pfeile) auf dieser Seite nicht betroffen!

SONDERREGEL

Wächter auf Patrouille: Die Kläffer bewachen das vergitterte Tor. Sobald sie die Stoffis sehen, werden sie laut loskläffen und Alarm schlagen. Wenn sich die Kläffer bewegen, schauen sie immer in Richtung des Pfeils, der von ihrem Feld wegzeigt. Die Kläffer sehen nur das, was sich in gerader Linie vor ihnen befindet. Falls irgendein Stoffi entweder auf einem Feld in gerader Linie vor einem Kläffer steht, oder auf einem Feld, das benachbart zu einem Kläffer ist, schlägt der Kläffer Alarm.

Ausnahme: Die Kläffer schlagen KEINEN Alarm, wenn sie den Greifer sehen.

Falls der Alarm ausgelöst wird, lest Abschnitt 57-3. 

57-2

„Warum muss Moritz den Gefangenen nie Essen bringen?“, meckert Max. „Warum, Bruder?“ Einer der Marionettenbrüder erscheint mit einem Essenstablett, halb gehend, halb schwebend.

Stellt Max auf das -Feld. Falls der Alarm ausgelöst wurde, lest Abschnitt 57-3. Ansonsten wird Max' Karte noch nicht zur Bedrohungsleiste hinzugefügt und er folgt ebenfalls der Regel „Wächter auf Patrouille“ in Abschnitt 57-1.

Falls sich Max auf das -Feld bewegt, lest 57-7. 

57-3

Fügt die Karten aller Monster im Spiel zur Bedrohungsleiste hinzu. Falls Max im Spiel ist, legt 2 dunkle Watte auf seine Karte. Ab sofort werden sich alle Monster nach den normalen Regeln bewegen und angreifen. Die Regeln „Wächter auf Patrouille“ und „Erzwungene Bewegung“ gelten nicht länger. 

57-4

Irgendwo knirschen Zahnräder. Der von der Decke hängende Vogelkäfig senkt sich herab und landet mit einem lauten Scheppern auf dem Boden. Die Käfigtür springt auf und heraus schlüpft eine kleine, graue Aufziehmaus. Sie piepst und quietscht und schüttelt ihr Köpfchen.

„Das ist ja Quieks!“, ruft Stampfi fröhlich und die Maus flitzt zu dem Elefanten! Plötzlich ertönt ein Alarm.

Der Spieler am Zug darf aus dem Gegenstandsstapel die Karte „Quieks“ heraussuchen und sie seinem oder einem anderen Stoffi geben. Jeder Stoffi im Spiel erhält 1 Herz.  ist nicht länger verfügbar. Lest 57-3.

57-5

SONDERREGEL

Diesen Ort verlassen: Sobald ein Stoffi das -Feld betritt, entfernt seine Figur vom Spielplan. Falls dann kein Stoffi mehr im Spiel ist, schlägt Seite 59 auf und lest Abschnitt 59-1.

57-6

„Ich kann wieder Kekse riechen!“, flüstert Stampfi, als sie sich dem Tor nähern.“ 

57-7

Max steigt grummelnd die Treppe hinauf und verschwindet durch das nun geöffnete Tor.

Entfernt Max aus dem Spiel. Das Tor ist nun offen! Lest Abschnitt 57-5.

57-8

An der Säule gibt es zwei Hebel. Du ziehst am rechten, woraufhin ein lautes KLONG! ertönt. Die schweren Eisenstäbe heben sich quietschend!

Das Tor ist nun offen! Lest Abschnitt 57-5.

57-9

Das Tor ist durch schwere Eisenstangen versperrt und es gibt keinen offensichtlichen Weg, es zu öffnen.“ 



Findet einen Weg, um durch das versperrte Tor bei  zu gelangen.



Erste Bedrohung: Lest Abschnitt 57-2.
Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.



Ein unheimlicher Schatten auf dem Boden lenkt deine Aufmerksamkeit auf einen metallenen Vogelkäfig, der hoch oben an einer Kette aufgehängt ist. In der Dunkelheit glaubst du, Formen im Inneren des Käfigs sehen zu können!



Du entdeckst zwei Hebel, Seite an Seite. Um an die Hebel heranzukommen, musst du entweder den Greifer kontrollieren oder du brauchst einen anderen Stoffi auf einem benachbarten Feld, der dir eine Räuberleiter macht. Falls du an die Hebel kommst, wähle eine dieser Möglichkeiten:

-  Zieh am linken Hebel: Lest 57-4.
-  Zieh am rechten Hebel: Lest 57-8.



Falls das Tor geöffnet ist, lest Abschnitt 57-6. Falls nicht, lest 57-9.



Ein scharfes Pfeifen schneidet durch die Dunkelheit. Die Kläffer bleiben wie angewurzelt stehen. Es ist fast so, als würde die Zeit selbst stillstehen. Die Stoffis wissen nicht, was das zu bedeuten hat, aber sie nutzen sofort ihren Vorteil.

Beginnend beim Buchwächter und dann im Uhrzeigersinn darf sich jeder Stoffi bis zu 3 Felder weit bewegen.



1★

1

3

3★

2★

2

4

4★

1

2

59-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn.

AUFBAU

Jeder Spieler stellt seinen Stoffi (oder den Greifer, falls ein Stoffi ihn kontrolliert) auf das Startfeld  oder benachbart dazu.

Legt je ein Türplättchen auf alle Zellentüren.

Legt je ein -Plättchen auf alle markierten Felder.

SONDERREGELN

In die Zellen schauen: Um die -Felder erkunden zu können, musst du Stampfi sein, den Greifer kontrollieren oder einen Stoffi benachbart zu dir haben, der dich hochhebt.

Verschlossene Türen: Alle Türen sind verschlossen. Um eine Tür aufzubrechen, muss ein Stoffi, der benachbart zu ihr steht, eine rote Stärkeprobe (6) schaffen. Die Schwierigkeit sinkt um 1 für jeden benachbarten Stoffi. Falls ein Stoffi den Greifer kontrolliert, kann er stattdessen auch 1 dunkle Watte abgeben, um die Tür aufzubrechen.

★-Plättchen: Falls ein Stoffi ein Feld mit -Plättchen betritt, entfernt es und lest den passenden Abschnitt.

Falls Max im vorherigen Raum das Tor geöffnet hat, lest Abschnitt 59-2. Ansonsten lest hier weiter:

Die Stoffis stehen am Eingang zu einem von Fackeln erleuchteten Gang. Auf beiden Seiten sind Zellentüren zu sehen. „Oje“, seufzt Stups.

„Lasst uns ausschwärmen und den Zauberer finden“, sagt Manni. „Elefant, halte deine Nase bereit.“

Mit hochgehaltenem Rüssel bewegt sich Stampfi langsam auf die nächste Zellentür zu. Die anderen teilen sich auf und laufen auf Zehenspitzen durch die Halle.

Deckt eine Schlafkarte auf. 

59-2

„Ach je, nun schau sich einer diesen Versager an!“

Die Stoffis können Max hören, der irgendwo weiter vorne an einer Zellentür steht und Krepitus verspottet.

„Ich weiß nicht, wie lange der Lizenzagent dich noch hier behalten wird. Du bist eine Belastung für das Budget und er braucht dich nicht mehr. Alpträume gehören der Vergangenheit an. Die Kauflust der Leute ist das, was wirklich Gewinn abwirft. Guten Appetit!“ Er schiebt das Essenstablett durch den Schlitz von Krepitus' Zelle und geht zurück zum Tor. Doch nun wird ihm der Weg durch die wütenden Stoffis versperrt. „Nun wünschte ich wirklich, mein Bruder wäre hier und ich hätte stattdessen frei!“, nörgelt er.

Deckt eine Schlafkarte auf. Führt eine Begegnung mit dem Obermonster Max durch. Stellt ihn auf das -Feld. Fügt 2 dunkle Watte zu seiner Karte hinzu. Falls ihr Max besiegt habt, lest Abschnitt 59-7.

59-3

In dieser Zelle stecken spielzeuggroße Gefangene.

Krepitus ist nicht in dieser Zelle. 

59-4

In dieser Zelle stecken spielzeuggroße Gefangene.

Krepitus ist nicht in dieser Zelle. 

59-5

In dieser Zelle steckt ein menschengroßer Gefangener.

Krepitus könnte in dieser Zelle sein. 

59-6

Diese Zelle ist leer.

Lege das -Plättchen aus dieser Zelle ab. Krepitus ist nicht in dieser Zelle. 

59-7

Der zusammengefallene Max hat die Zellschlüssel dabei! Du schnappst sie dir und schließt die Türen auf.

Entfernt alle Türplättchen.

1

Du findest eine Gruppe Stoffis mit fehlenden Knöpfen und hervorquellender Watte, die sich in einer Ecke aneinanderkauern.

„Wir haben nur unsere Freunde beschützt und dafür hat man uns hier reingeworfen“, sagt ein Teddy.

Jeder Stoffi darf 1 Knopf oder 1 Watte abgeben, um 1 Herz zu erhalten. 

2

Die Zelle ist voller Spielzeuge, die zu Waffen und anderen Gegenständen umfunktioniert wurden.

Suche aus dem Gegenstandsstapel eine Karte deiner Wahl heraus und rüste sie aus. 

3

In der hintersten Ecke der Zelle lehnt Krepitus an einer Mauer. Er sieht völlig fertig aus.

„Zauberer, wir sind gekommen, um dich zu retten!“, verkündet Manni. Krepitus sieht die Stoffis mit eingesunkenen Augen an.

„Es ist zu spät“, flüstert er. „Ich bin alt und müde und soll mit einer lausigen Rente abgespeist werden. Ich habe versagt.“

„Die Welt braucht dich!“, schreit Pinky. „Du bist der beste Alpträumschöpfer im ganzen Universum! Deine

Träume haben Kinder dazu gebracht, sich ganz doll an ihre Stoffis zu klammern und heulend nach ihren Eltern zu schreien. Dieser Agent, der all das übernommen hat, ist ein Betrüger! Die Kinder lassen ihre Stoffis links liegen und wenn sie schreien, dann nur nach neuem Billigspielzeug. Du warst viel besser als das!“

Solange keine Monster im Spiel sind, könnt ihr diesen Ort am Ende eines beliebigen Spielerzugs verlassen. Schlagt dann Seite 61 auf und lest 61-1.

4

Diese Zelle ist leer. 



Findet heraus, in welcher Zelle Krepitus steckt, und befreit ihn.



Bedrohung: Führt eine Begegnung mit 2 zufälligen Kläffern durch. Stellt sie auf das -Feld oder benachbart dazu.



1 Falls du in die Zelle schauen kannst (beachte die Sonderregel „In die Zellen schauen“), lest Abschnitt 59-3.



2 Falls du in die Zelle schauen kannst (beachte die Sonderregel „In die Zellen schauen“), lest Abschnitt 59-4.



3 Falls du in die Zelle schauen kannst (beachte die Sonderregel „In die Zellen schauen“), lest Abschnitt 59-5.



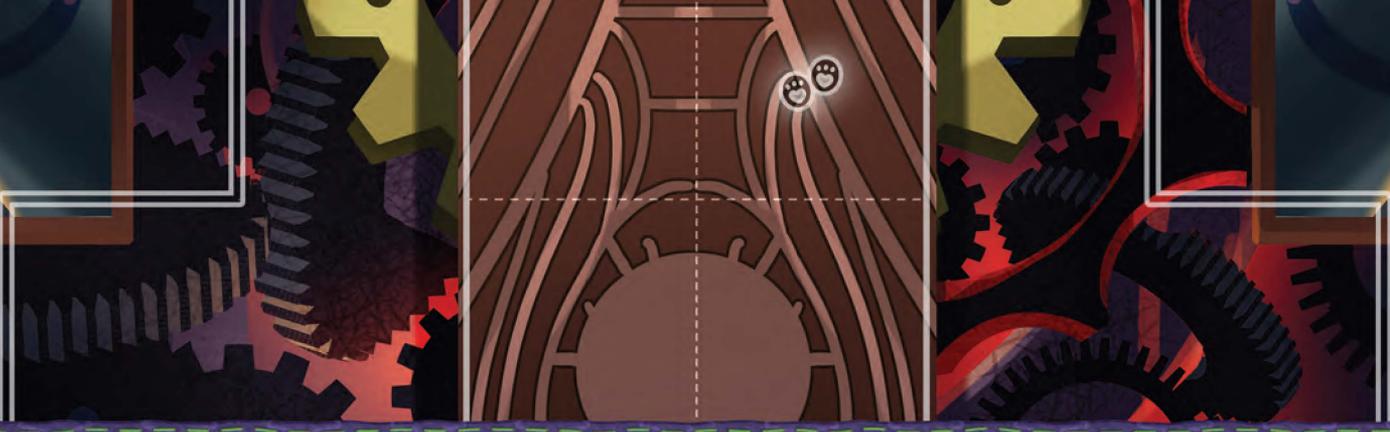
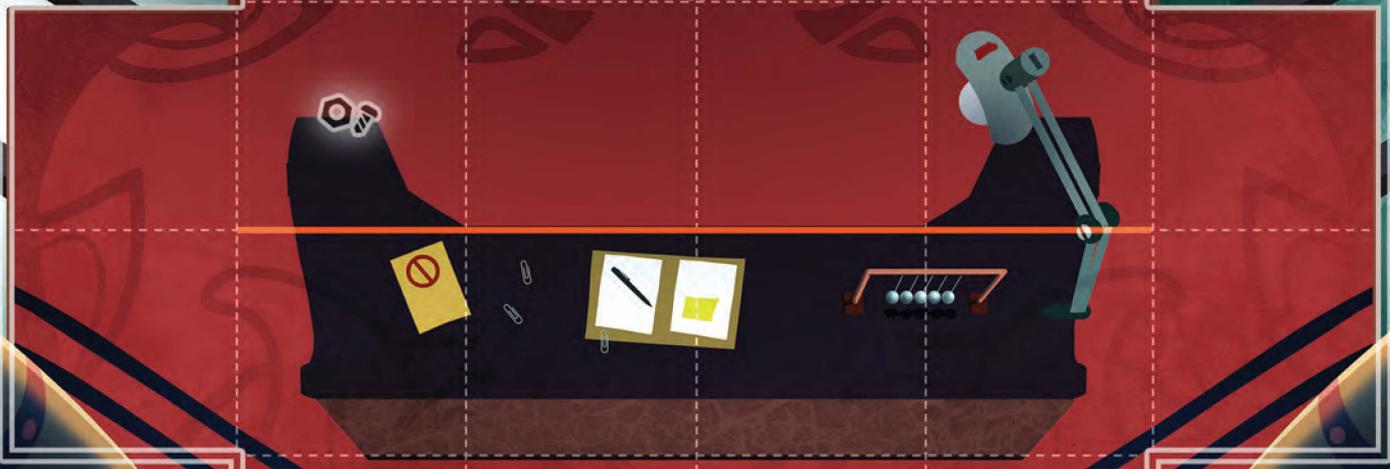
4 Falls du in die Zelle schauen kannst (beachte die Sonderregel „In die Zellen schauen“), lest Abschnitt 59-6.



„Igitt! Du hast eine Spinne auf deinem Rücken!“ Der Buchwächter hat eine Spinne auf seinem Rücken. Ein anderer Stoffi muss eine grüne Geschicklichkeitsprobe (4) durchführen.

ERFOLG: Puh! Das war knapp! Der Buchwächter und der Stoffi, der die Probe geschafft hat, erhalten 1 Herz.

FEHLSCHLAG: Der Buchwächter ist VERÄNGSTIGT.



61-1

Legt alle Würfel in den Würfelbeutel zurück (außer gespeicherte Würfel). Mischt alle verwendeten Monsterkarten zurück in den Monsterstapel. Der Buchwächter gibt das Lesezeichen an seinen linken Nachbarn und der neue Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Krepitus führt die Stoffis durch die verwinkelten Gänge der riesigen Fabrikfestung. Immer wenn sie auf Monster treffen, befiehlt er den verwirrten Kreaturen, sich zurückzuhalten, und sie gehorchen. Krepitus scheint sehr erschöpft zu sein und hält immer wieder kurz an, um zu Atem zu kommen.

„Geht es dir gut, Herr Krepitus?“, fragt Stampfi, doch Krepitus winkt nur ab. Er ist zu stolz, um Hilfe zu erbitten.

Schließlich erreichen sie das Kontrollzentrum für die gesamte Fabrikfestung. Als sie sich nähern, öffnet sich lautlos eine Doppeltür. Sie gibt den Blick frei auf ein riesiges Büro mit Fenstern auf allen Seiten, von denen aus man die Arbeiten in der Fertigungshalle überblicken kann. Die dumpfen Geräusche von Industriemaschinen verursachen einen pochenden Rhythmus, den die Stoffis in ihren kleinen Plastikherzen spüren können.

„Krepitus! Ausgezeichnetes Timing!“, sagt der Lizenzagent. Er sitzt hinter dem riesigen Schreibtisch in der Mitte. „Der Papierkram kam gerade rein und wir werden das Arbeitsverhältnis nun formell auflösen.“

Krepitus schlurft vorwärts und warnt die Stoffis mit einer Handbewegung, dass sie zurückbleiben sollen. Grüne Energie flackert in seiner schrumpeligen Handfläche. Krepitus holt mit seinem Arm aus und schleudert einen grünen Feuerball in Richtung Schreibtisch, doch der aalglatte Agent weicht ihm mit Leichtigkeit aus. Der Feuerball zerschmettert ein Fenster hinter ihm. Glas fällt in Splittern zu Boden. Doch der Lizenzagent lächelt nur und macht ein spöttisches Gesicht, als hätte er Mitleid.

„Tatsächlich unterzeichne ich in diesem Moment Ihre Kündigung, Krepitus. Wir wünschen Ihnen für Ihren weiteren beruflichen Werdegang alles Gute!“, sagt der Agent und tut dies mit einem schwungvollen Strich seines Kugelschreibers. Ein Strahl aus purer Energie trifft Krepitus mitten in die Brust und lässt ihn rückwärts durch den Raum fliegen, wo er wie ein Häufchen Elend auf dem Boden landet.

Die Stoffis sind sich unsicher, was sie tun sollen. Doch genau in diesem Moment humpelt Meister Pieks in den Raum. Seine Anwesenheit ist beruhigend und macht Mut.

„Für alle Kinder auf dieser Welt, denen du eine Höllenangst eingejagt hast!“, schreit Stups und gemeinsam stürzen sich die Stoffis auf den Bösewicht.

Deckt eine Schlafkarte auf.

AUFBAU

Stellt die Stoffis und Pieks auf das Startfeld  oder benachbart dazu.

Legt die Krepitus-Figur auf das -Feld.

Führt eine Begegnung mit dem Obermonster Lizenzagent durch.

Legt 1 Zustandskarte „MUTIG“, 1 Zustandskarte „WÜTEND“, 2 Wattleplättchen und 1 Herzplättchen beiseite.

SONDERREGELN

Falls ein Stoffi in sich zusammenfällt: Lest 61-2.

Falls ihr den Lizenzagenten besiegt habt: Lest 61-3.

61-2

„Es ist sinnlos! Er kann nicht besiegt werden!“, ruft Manni. „Mein Zubehör ist Schrott. Wie konnte ich nur je daran glauben, dass es besondere Macht hätte?!“

„Dein Zubehör hat keine Macht“, lacht Pieks. „Verstehst du es nicht? Die Macht ist in dir!“

„Ich? Aber ich bin nur eine Actionfigur. Eine Plastikpuppe!“

„Oh, du bist so viel mehr als nur Plastik!“, beharrt Pieks. „Jemand hat dich so sehr geliebt und geschätzt, dass er dich an sein eigenes Kind weitervererbt hat! Du bist ein Familienerbstück – wie ich! Die Macht steckte die ganze Zeit in dir!“

Plötzlich ergibt alles einen Sinn. Manni dreht sich zum Lizenzagenten um, hält sein Plastikschwert in die Höhe und brüllt: „Ich habe die Macht!“ Die Luft knistert energiegeladen und mächtige Blitze aus reiner blauer Energie zucken über das Schwert!

„Hmpf. Jetzt muss ich meine Termine wohl verschieben“, seufzt der Agent.

Suche aus den bereitgelegten Abenteuerkarten das „Power-Schwert“ heraus und ersetze Mannis Waffe durch diese neue Waffe. 

61-3

„Das war's, ich kündige!“, ruft der Lizenzagent empört. Mit einem Schwung seines langen Arms befördert er die ganzen Sachen vom Schreibtisch in seinen Aktenkoffer, dreht sich auf dem Absatz um und stürmt wütend hinaus. Wenige Sekunden später stürmt er wieder herein, schnappt sich die Schneekugel, die er vergessen hat, dreht sich wieder um und verschwindet diesmal wirklich.

„Glaubt ihr, sein Name ist Kai-Uwe?“, fragt Stampfi. „Er kommt mir vor wie ein Kai-Uwe.“

Die Stoffis beeilen sich, nach Krepitus zu sehen. Pieks ist an seiner Seite und hält den Radiergummi seines magischen Bleistifts über Krepitus' Brust. Krepitus' Augenlider öffnen sich und er scheint überrascht zu sein, dass er noch lebt.

„Ich fühle mich ... gut“, sagt er, als könne er es selbst nicht glauben.

„Sehr schön! Du hast noch viel zu tun!“, sagt Pieks und klopft mit dem Bleistift auf Krepitus' Bein.

„Ja, ich glaube, ich bin jetzt bereit“, stimmt Krepitus zu.

Ihr habt gewonnen! Falls die Aufgewacht!-Karte aufgedeckt wurde, schlägt Seite 67 auf und lest 67-1. Falls nicht, schlägt Seite 66 auf und lest 66-1.



Besiegt den Lizenzagenten.



Bedrohung: Nichts passiert. Die Situation ist schon schlimm genug.



„Lass mich, ich bin zu nichts nütze“, flüstert Krepitus mit heiserer Reibeisenstimme. „Rettet euch! Erfüllt euer Schicksal!“ Und bei diesen Worten wirft er einen Arm hoch und hält sich in einer theatralischen Geste das Handgelenk an die Stirn, um zu zeigen, wie mutlos er ist. „Um Himmels willen, Krepitus“, seufzt du. „So schlimm ist es doch nicht.“

Du erhältst 1 Herz.



Bewege Pieks benachbart zu deinem Stoffi.



„Nimm schnell, was du brauchst!“, drängt Pieks.

Wähle 1 Plättchen oder 1 Karte aus den beim Aufbau beiseitegelegten Sachen.



Der kleine Junge hebt seinen Kopf vom Kissen und reibt sich die verschlafenen Augen. Er tastet im Dunkeln nach seinen Lieblingsstoffis. Als er sie nicht finden kann, hält er für einen Moment verwirrt inne.

„Ich will Eis“, murmelt er, dreht sich zur Seite und schläft wieder ein.

Jeder Stoffi erhält 1 Herz.

62-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:
Die Stoffis krabbeln unter dem Bett des kleinen Jungen hervor.

„Was ist gerade passiert?“, fragt Manni verdattert, während er wacklig aufsteht. Seinem Gesicht fehlen die üblichen überschwänglichen Emotionen. Es ist eher eine Maske des Schocks.

„Beeilung!“, zischt Pinky. „Ins Zimmer des kleinen Mädchens! Die Sonne ist schon fast aufgegangen!“ Die Stoffis rennen, so schnell sie können. Manni folgt ihnen, aber er ist zu sehr in seine eigenen Gedanken versunken, um sich zu beeilen.

„Da ist man mal für eine Weile weg und die Welt ist total verrückt geworden“, murmelt er.

„So ein Glück!“, ruft Theadora aus, als sie die anderen ins Zimmer des kleinen Mädchens kommen sieht. „Wir waren schon ganz krank vor Sorge!“

„Ich nicht!“, sagt Leonard und stemmt prahlerisch die Klauen in die Hüfte, aber Flops lacht und gibt dem Löwen einen verspielten Schubs.

„So, Stups, du hattest also einen ersten Eindruck vom Abgrund“, sagt eine gebrechliche Stimme vom Bett über ihnen und der alte Pieks humpelt an den Rand, wobei er sich schwer auf seinen Bleistift stützt. Das alte Ding wurde schon so oft angespitzt, dass es eher einem kurzen Gehstock als einem Stab gleicht.

„Es war unglaublich“, sagt Stups, immer noch ganz aufgeregt. „Und auch beängstigend.“

„Meister Pieks, im Abgrund stimmt etwas nicht“, sagt Stampfi, während er nervös mit seinen Pfoten ringt. „Es ist alles wieder ganz verraucht und eklig.“

„Führt Krepitus etwa wieder etwas im Schilde?“, fragt Pieks stirnrunzelnd.

„Nein“, antwortet Pinky kopfschüttelnd. „Er scheint ganz brav geworden zu sein oder so. Jemand anderes hat die Herrschaft über den Abgrund übernommen.“

„Interessant“, sinniert Pieks.

„Das kannst du laut sagen, Sockenmann!“, knurrt Manni, als er den Raum betritt. „Diese ganze Nacht war äußerst interessant. Was den alten Zauberer betrifft, so bedauere ich, dass ich ihn nicht retten konnte.“

Ein Geräusch aus der Küche lässt alle hochfahren und Pieks flüstert: „Einer von den Erwachsenen ist aufgestanden und macht Kaffee! Alle auf Position!“ Die Stoffis hechten auf ihre zugewiesenen Plätze im Kinderzimmer des kleinen Mädchens. Stups schnappt Manni und zieht ihn mit sich.

„Du gehst mir echt auf die Nerven, Freundchen“, sagt Stups, als sie in das Zimmer des kleinen Jungen zurück-

kommen. „Aber du bist ein verdammt guter Kämpfer, das muss ich dir lassen.“

„Du auch“, sagt Manni. „Aber nun lass meine Hand los, Gaul. Das ist mir peinlich.“ Die beiden huschen das Flugzeugbett hinauf und Manni wirft einen langen Blick auf das Gesicht des kleinen Jungen.

„Unheimlich“, flüstert er. „Er ist MEINEM kleinen Jungen so ähnlich und doch irgendwie nicht.“ Er will sich gerade an Stups wenden, um ihr noch eine Frage zu stellen, doch in dem Moment kommt Papa herein und Manni erstarrt und rutscht auf den Boden. Papa hebt ihn auf und lächelt breit.

„Siehst so aus, als wärst du echt gut angekommen“, sagt Papa, bevor er die Vorhänge aufzieht und das helle Morgenlicht hereinlässt.

62-2

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:
Die Stoffis krabbeln unter dem Bett des kleinen Jungen hervor.

„Was ist gerade passiert?“, fragt Manni verdattert, während er wacklig aufsteht. Seinem Gesicht fehlen die üblichen großen Emotionen. Es ist eher eine Maske des Schocks.

„Beeilung!“, zischt Pinky. „Der kleine Junge ist bereits aufgewacht. Ihr beide, schnell auf eure Plätze!“ Manni und Stups klettern das Flugzeugbett hoch. Pinky und Stampfi huschen hinter die Zimmertür, gerade als Papa hereinkommt, mit einem weinenden kleinen Jungen auf dem Arm.

„Aha!“, ruft Papa. „Siehst du? Da ist Manni, in deinem Bett. Du hast ihn nur nicht gesehen, das ist alles.“

„Manni!“, jubelt der Junge und Papa setzt ihn ab. Der kleine Junge schnappt sich Manni und verlässt den Raum mit seinem Vater.

„Ich bau für Manni eine Burg aus Klötzen!“

„Tolle Idee“, stimmt Papa zu. Stups sieht ihnen traurig nach. Ihr kleiner Junge scheint gar nicht bemerkt zu haben, dass sie ebenfalls verschwunden war.

„Keine Sorge, Stups“, flüstert Pinky, die mit Stampfi hinter der Tür hervorkommt. „Manni ist einfach nur neu, das ist alles.“

„Kinder haben immer eine Menge Liebe zu verschenken“, meint Stampfi lächelnd.

„Ach, es ist nichts“, sagt Stups schulterzuckend. „Ich mach mir keine Sorgen oder so.“ Doch als ihre Freunde zurück ins Zimmer des kleinen Mädchens schleichen, seufzt das Einhorn und blickt nervös aus dem Fenster.

GESPRÄCHSTHEMEN MIT KINDERN

- ✖ Hast du schon mal bemerkt, wie sich jemand mit der Zeit verändert hat? Was hat sich verändert und was ist gleich geblieben?
- ✖ Hast du schon mal bemerkt, wie sich deine Umgebung mit der Zeit verändert hat? Was hat sich verändert und was ist gleich geblieben?
- ✖ Wie hast du dich mit der Zeit verändert?



63-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Stampfi fällt aus dem Trockner und landet mit dem Gesicht voran auf dem Boden.

„Mir wird bestimmt für den Rest meines Lebens schwindelig sein“, jammert er. Stups, Leo und Pinky springen auf den Boden und werden dabei von Mondlicht eingerahmt, das durch das Küchenfenster fällt.

„Was für eine Nacht“, stöhnt Stups und zieht eine rote Socke von ihrem Kopf, die da sicher nicht hingehört.

„Das sagst du so locker!“, nörgelt Manni. Die Actionfigur springt geschickt vom Trockner, prallt von Stampfis Hinterteil ab und landet elegant auf den Füßen. „Sagt mir geradeheraus – ist das Leben in diesem Haushalt immer so verrückt?“, verlangt er zu wissen.

„Das ist eigentlich schon laaange her“, antwortet Pinky.

„Viel zu lange“, knurrt Leo.

„Das ist auch für mich alles neu“, bemerkt Stups. „Klar, es ist wahrscheinlich härter für dich, Manni. Stoffis sind es gewohnt, nachts das Böse abzuwehren. Ihr Actionfiguren, tja, ich habe keine Ahnung, was ihr Typen nach Sonnenuntergang normalerweise so macht. Teepartys vielleicht? Maniküre?“

Manni wirft dem Einhorn einen Blick zu, den selbst Zitronen als sauer bezeichnen würden.

„Diese Marionettentypen waren echt gaga, oder?“, fragt Leo in die Runde. „Selbst für den Abgrund.“

„Total!“, trötet Stampfi, der schwankend wieder auf die Füße kommt. „Zum Glück sind wir nicht auf sie getroffen, als wir voneinander getrennt waren. Das hätte böse enden können!“

„Der Elefant spricht wahr“, sagt Manni. „Lasst uns hoffen, dass unsere Gruppe nie wieder bei einem Abenteuer getrennt wird!“ Dann verabschieden sie sich und schleichen zurück in die Schlafzimmer der Kinder.

Als Manni und Stups in das Flugzeugbett geklettert sind, blickt Manni einen Moment lang in das friedliche Gesicht des kleinen Jungen.

„Es ist komisch“, sagt er. „Ich kenne dieses Kind kaum, aber als wir in der Traumwelt waren, hatte ich Sorge, er würde aufwachen und ganz ohne uns sein.“

„Du scheinst es langsam zu kapieren“, meint Stups. Sie lässt sich neben ihren kleinen Jungen fallen und kuschelt sich an ihn. „Komm schon“, sagt sie und winkt Manni näher.

„Ich weiß nicht“, sagt Manni zögerlich. „Kuscheln ist nicht so meine Art. Ich bin mehr für meine vernichtenden Axthiebe bekannt.“

„Heb dir die für die Bettwanzen auf“, flüstert Stups und winkt ihn wiederum heran. Manni seufzt und schlüpf

unter die Decke, um nahe bei dem kleinen Jungen zu sein. Nun muss er zugeben, dass es sich wie ein gutes Ende dieser Nacht anfühlt.

Am Morgen kommt Mama herein und stellt fest, dass ihr Sohn bereits gähmend aufwacht.

„Guten Morgen, mein kleiner Prinz“, sagt sie liebevoll. „Ich habe dich gestern Abend ganz arg vermisst.“

„Mamaaaa!“, ruft der kleine Junge strahlend und setzt sich auf. „Hast du mir einen Kuss gegeben, als du wieder da warst?“, fragt er.

„Natürlich! Ich bin auf Zehenspitzen hereingeschlichen und habe dir einen Gutenachtkuss auf die Stirn gegeben. Aber jetzt komm her. Ich möchte einen Gutenmorgenkuss!“

63-2

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Stampfi fällt aus dem Trockner und landet mit dem Gesicht voran auf dem Boden.

„Mir wird bestimmt für den Rest meines Lebens schwindelig sein“, jammert er. Stups, Leo und Pinky springen auf den Boden und werden dabei von Mondlicht eingerahmt, das durch das Küchenfenster fällt.

„Was für eine Nacht“, stöhnt Stups und zieht eine rote Socke von ihrem Kopf, die da sicher nicht hingehört.

„Das sagst du so locker!“, nörgelt Manni. Die Actionfigur springt geschickt vom Trockner, prallt von Stampfis Hinterteil ab und landet elegant auf den Füßen. „Sagt mir geradeheraus – ist das Leben in diesem Haushalt immer so verrückt?“, verlangt er zu wissen.

„Das ist eigentlich schon laaange her“, antwortet Pinky.

„Viel zu lange“, knurrt Leo.

„Das ist auch für mich alles neu“, bemerkt Stups. „Klar, es ist wahrscheinlich härter für dich, Manni. Stoffis sind es gewohnt, nachts das Böse abzuwehren. Ihr Actionfiguren, tja, ich habe keine Ahnung, was ihr Typen nach Sonnenuntergang normalerweise so macht. Teepartys vielleicht? Maniküre?“

Manni wirft dem Einhorn einen Blick zu, den selbst Zitronen als sauer bezeichnen würden.

„Diese Marionettentypen waren echt gaga, oder?“, fragt Leo in die Runde. „Selbst für den Abgrund.“

„Total!“, trötet Stampfi, der schwankend wieder auf die Füße kommt. „Zum Glück sind wir nicht auf sie getroffen, als wir voneinander getrennt waren. Das hätte böse enden können!“

„Der Elefant spricht wahr“, sagt Manni. „Lasst uns hoffen, dass unsere Gruppe bei einem Abenteuer nie wieder getrennt wird!“ Dann schleichen alle zurück in die Kinderzimmer. Doch da erstarren Stups und Manni. Mama sitzt auf dem Boden neben dem Bett und beruhigt ihren kleinen Jungen.

„Alles wieder gut“, sagt Mama. „Ich bin wieder zu Hause, wie ich es versprochen habe.“ Stups und Manni kriechen so nah ans Bett heran, wie sie können, und liegen dann still. Als der kleine Junge schließlich einschläft, steht Mama seufzend auf. Dann sieht sie Stups, hebt das Einhorn auf und legt es neben ihren kleinen Jungen. Manni hebt sie ebenfalls auf, legt ihn aber in eine Spielzeugbox voller Plastik-Bauernhoftiere und schließt den Deckel.

„Oh nein“, ächzt Manni.

„Hi!“, sagt eine freundliche Plastikkuh. „Kannst du erraten, welches Tier dieses Geräusch macht?“, fragt sie und muht.

„Eine Kuh“, seufzt Manni.

„Toll! Und welches Tier macht dieses Geräusch?“, fragt die Kuh und muht noch mal.

„Beim Kekskrümel, ich muss hier raus!“, stöhnt Manni verzweifelt. Als der kleine Junge Manni schließlich nach sieben Stunden findet, ist die Actionfigur ziemlich schlecht gelaunt.

GESPRÄCHSTHEMEN MIT KINDERN

- ✪ Warst du schon mal von deiner Familie oder deinen Freunden getrennt?
- ✪ Was kann man daraus lernen, wenn man mal allein ist?
- ✪ Was macht dir Mut oder beruhigt dich, wenn deine Freunde und deine Familie nicht bei dir sind?

64-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis krabbeln unter dem Flugzeugbett hervor.

„O Mann, das war echt knapp!“, lacht Stups erleichtert.

„Ich kann nicht glauben, dass wir es geschafft haben!“

„Komm schon, Manni“, murmelt Leo und drückt die Hand, die noch immer in seiner Klaue liegt. Mit einem ordentlichen Ruck zieht er an ihr – dann schreit er plötzlich „Du heilige Mieze!“ und macht einen Satz in Pinkys Arme. Unter dem Bett kommt eine Modepuppe hervor, die schon bessere Tage gesehen hat. Sie hat keine Kleidung an, einer ihrer Arme fehlt und der andere ist offensichtlich nicht ihr eigener. Einer von Mannis großen, muskulösen Armen wurde an die Puppe angesteckt. Sie hebt ihn hoch und – winkt schüchtern in die Runde.

„Ähm, hi?“, sagt sie nervös.

„Japp, die ist ja sooo angsteinflößend, Leo. Bist du okay, großer Löwe?“, fragt Pinky grinsend. Leo befreit sich schnell aus ihren Armen. Er ist es nicht gewohnt, vor allen bloßgestellt zu werden, und murmelt knurrend etwas in seine Mähne.

„Wo. Ist. Manni?!“, will Stups wissen und droht der Puppe mit einem ihrer Hufe. „Wie hast du seinen Arm gestohlen?“

„Ich habe gar nichts gestohlen!“, gibt die Puppe zurück. Dann erzählt sie ihnen allen, wie Manni sie gefunden hat und dass er ihr einen seiner Arme gegeben hat, damit sie entkommen konnte. „Er ist ein wahrer Held. Ich hoffe, dass ich mich bald erkenntlich zeigen kann. Oh, ich heiße übrigens Dolli.“ Sie erzählt ihnen die ganze Geschichte und die Stoffis stellen sich nacheinander vor. Doch plötzlich werden sie durch das Klingeln eines Weckers unterbrochen, das vom Flur her kommt.

„Wir müssen dich in Position bringen!“, flüstert Pinky. „Komm schnell!“ Sie rennen zurück ins Wohnzimmer und helfen Dolli dabei, auf das Regal zu klettern.

„Bleib hier und rühr dich nicht. Und lass deinen Arm über die Kante hängen“, weist Stups die Puppe an.

„Manni hat für ein paar Tage eine Auszeit bekommen“, erklärt Pinky. „Wir kommen und holen dich heute Abend. Versprochen!“

64-2

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis krabbeln unter dem Flugzeugbett hervor und hören den kleinen Jungen leise wimmern.

„Mist!“, flüstert Stups und sie beeilt sich aufs Bett zu kommen, um ihren kleinen Jungen zu beruhigen.

Pinky dreht sich um und will Manni gerade raten, dasselbe zu tun – doch Manni ist gar nicht da! Stattdessen steht eine Modepuppe vor ihr. Sie hat keine Kleidung an, einer ihrer Arme fehlt und der andere ist offensichtlich nicht ihr eigener. Einer von Mannis großen, muskulösen Armen wurde an die Puppe angesteckt. Sie hebt ihn hoch und ... winkt schüchtern in die Runde.

„Ähm, hi?“, sagt sie nervös.

„Wo ist Manni?“, knurrt Leo und droht der Puppe mit einer seiner Klauen. „Wie hast du seinen Arm gestohlen?“

„Ich habe gar nichts gestohlen!“, gibt die Puppe zurück. Dann erzählt sie ihnen allen, wie Manni sie gefunden hat und dass er ihr einen seiner Arme gegeben hat, damit sie entkommen konnte. „Er ist ein wahrer Held. Ich hoffe, dass ich mich bald erkenntlich zeigen kann. Oh, ich heiße übrigens Dolli.“ Sie erzählt ihnen die ganze Geschichte und die Stoffis stellen sich nacheinander vor. Doch der kleine Junge wimmert immer noch und plötzlich hören sie Papa im Flur, der nach seinem Sohn sehen will.

„Komm schnell, wir müssen dich verstecken!“, flüstert Pinky. Die Stoffis schlüpfen gerade noch rechtzeitig hinaus und ins Wohnzimmer. Sie hieven Dolli hinauf auf das Bücherregal, wo sie ihren muskulösen Arm über die Kante hängen lässt. Oben weint der kleine Junge bereits und ruft nach Manni, während Papa ihn zu trösten versucht.

Als die Luft rein ist, schleichen sich Pinky, Stampfi und Leo zurück in das Zimmer des kleinen Mädchens.

„Armer kleiner Kerl“, sagt Stampfi traurig. „Er vermisst Manni so sehr. Wenn wir ihn nicht bald finden, wird es nur noch schlimmer!“

GESPRÄCHSTHEMEN MIT KINDERN

- ✳ Hast du etwas, das du sehr gerne magst und nicht teilen möchtest?
- ✳ Hast du vielleicht mehr Sachen, als du wirklich brauchst?
- ✳ Man kann nicht nur Dinge teilen, die man anfassen kann. Welche anderen Dinge kann man teilen?



65-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

„Dem Himmel sei Dank!“, keucht der Sandmann, als die Stoffis unter dem Bett hervorkriechen. „Ich habe mir langsam Sorgen gemacht.“

„Es geht uns gut!“, versichert Pinky ihm.

„Äh, ich habe nicht von euch gesprochen“, sagt er.

„Mein Geschenk! Habt ihr ...? Hat sie ...?“ Er kann seine Nervosität kaum zügeln.

„Das Modelinchen war von deinem Geschenk sehr beeindruckt“, bestätigt Stups. „Ich glaube, sie ist jetzt bereit, mit dir zu reden.“

„Du weißt, dass sie nur eine Büste ist, ja?“ fragt Stampfi. Der Stoffelefant steckt immer noch in seinem Dunkelherz-Kostüm.

„Was heißt hier ‚nur‘? Pah!“, sagt der Sandmann empört. „Nun, danke für eure Hilfe, Stoffis“, sagt er. Und mit diesen Worten löst er sich zusammen mit dem magischen Teppich einfach in Luft auf.

„Ihr seid alle meinerwegen aufgebrochen!“, sagt Manni mit einem verdatterten Gesichtsausdruck. „Ich danke dir aufrichtig, Stups“, sagt er ernst. „Dir auch, Pinky. Leonard. Dolli! Ich freue mich, dich wiederzusehen. Danke auch dir. Und danke an ...“ Mannis Stimme verstummt, als er das Dunkelherz erblickt. In diesem Moment platzen die Nähte schließlich und Stampfis Kostüm fällt zu Boden.

„Och menno!“, sagt Stampfi traurig. „Ich wollte das behalten!“ Alle lachen, sammeln die Überreste ihrer Verkleidungen ein und schieben sie in den Schein unter dem Bett, bevor er verblasst. Dolli tritt mit Mannis Arm nach vorn und hilft ihm, ihn einzuklicken.

„Ich sehe, du hast neue Arme und Kleidung“, bemerkt Manni. „Sehr hübsch, Dolli!“

„Ich fühle mich ein wenig zerlumpt“, gibt sie zu, „aber ich bin sehr dankbar!“ Es ist noch früh genug, dass Manni von seinen Erlebnissen im Karton berichten kann.

„Wir müssen etwas gegen diesen Lizenzagenten unternehmen“, stöhnt Pinky. „Das ist der Allerschlimmste!“

„Kein Problem!“, lacht Leo. „Manni hat jetzt sein mächtiges Schwert zurück! Er wird den Typen in Scheiben schneiden!“ Doch Manni lässt vor Scham den Kopfhängen.

„Daraus wird leider nichts“, sagt er traurig. „Anscheinend ist mein Zubehör nur billiges Weichplastik. Ich dachte, in ihm stecke große Macht, aber da lag ich falsch. Jeder von euch hat sein Leben für mich riskiert und wir haben nichts erreicht!“

„Hey, ist schon gut“, sagt Stups. „Wir kriegen das schon irgendwie hin.“

„Wir müssen Krepitus retten“, sagt Stampfi. „Richtig? Er kann diesem Linsenagenten eins auf die Mütze geben!“

„Und was, wenn er zu viel Angst hat?“, fragt Stups.

„Beim letzten Mal schien er ziemlich fertig zu sein.“

„Wir werden ihn einfach überzeugen müssen“, sagt Pinky. „Er muss aus all dem etwas gelernt haben.“

An diesem Morgen backt Papa Pfannkuchen, während Mama Pausenbrote schmiert.

„Vergiss nicht, mich nach dem Gespräch mit seiner Lehrerin anzurufen“, sagt Papa leise. Mama nickt zu ihrem kleinen Sohn hinüber, der langsam das Etikett der Sirupflasche verliert.

„Vielleicht wird auch alles in Ordnung sein“, meint sie lächelnd.

65-2

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Als die Stoffis im Kinderzimmer ankommen, sehen sie, wie der Sandmann einen Beutel mit funkelndem Sand über dem Gesicht des kleinen Jungen auskippt.

„Ihr habt euch ja ganz schön Zeit gelassen!“, sagt er wütend. „Es hat viel Kraft gekostet, den Jungen ruhig zu halten.“

„Uns geht es gut. Danke der Nachfrage“, antwortet Pinky schnippisch.

„Mein Geschenk! Habt ihr ...? Hat sie ...?“ Der Sandmann kann seine Nervosität kaum zügeln.

„Das Modelinchen war von deinem Geschenk sehr beeindruckt“, bestätigt Stups. „Ich glaube, sie ist jetzt bereit, mit dir zu reden.“

„Nun, danke für eure Hilfe, Stoffis“, sagt er. Und mit diesen Worten löst er sich zusammen mit dem magischen Teppich einfach in Luft auf.

„Ihr seid alle meinerwegen aufgebrochen!“, sagt Manni mit einem verdatterten Gesichtsausdruck. „Ich danke dir aufrichtig, Stups“, sagt er ernst. „Dir auch, Pinky. Leonard. Dolli! Ich freue mich, dich wiederzusehen. Danke auch dir. Und danke an ...“ Mannis Stimme verstummt, als er das Dunkelherz erblickt. In diesem Moment platzen die Nähte schließlich und Stampfis Kostüm fällt zu Boden. Alle lachen.

Sie sammeln die Überreste ihrer Verkleidungen ein und schieben sie in den Schein unter dem Bett, bevor er verblasst. Dolli tritt mit Mannis Arm nach vorn und hilft ihm, ihn einzuklicken.

„Ich sehe, du hast neue Arme und Kleidung“, bemerkt Manni. „Sehr hübsch, Dolli!“

„Ich fühle mich ein wenig zerlumpt“, gibt sie zu, „aber ich bin sehr dankbar!“ Es ist noch früh genug, dass Manni von seinen Erlebnissen im Karton berichten kann.

„Wir müssen etwas gegen diesen Lizenzagenten unternehmen“, stöhnt Pinky. „Das ist der Allerschlimmste!“

„Kein Problem!“, lacht Leo. „Manni hat jetzt sein mächtiges Schwert zurück! Er wird den Typen in Scheiben schneiden!“ Doch Manni lässt vor Scham den Kopfhängen.

„Daraus wird leider nichts“, sagt er traurig. „Anscheinend ist mein Zubehör nur billiges Weichplastik. Ich dachte, in ihm stecke große Macht, aber da lag ich falsch. Jeder von euch hat sein Leben für mich riskiert und wir haben nichts erreicht!“

„Wir müssen Krepitus retten“, sagt Stampfi. „Richtig? Er kann diesem Linsenagenten eins auf die Mütze geben!“

„Und was, wenn er zu viel Angst hat?“, fragt Stups.

„Beim letzten Mal schien er ziemlich fertig zu sein.“

„Wir werden ihn einfach überzeugen müssen“, sagt Pinky. „Er muss aus all dem etwas gelernt haben.“

An diesem Morgen backt Papa Pfannkuchen, während Mama Pausenbrote schmiert.

„Vergiss nicht, mich nach dem Gespräch mit seiner Lehrerin anzurufen“, sagt Papa leise. Mama nickt zu ihrem kleinen Sohn hinüber, der mit dem Kopf auf dem Tisch liegt.

„Vielleicht bekommt er einfach nicht genug Schlaf?“, überlegt Mama.

GESPRÄCHSTHEMEN MIT KINDERN

- ☘ Denke an jemanden, den du kennst. Wie unterscheidet ihr beide euch?
- ☘ Gibt es etwas, das dir schwerfällt, das andere aber ganz leicht finden?
- ☘ Gibt es etwas, das du ganz leicht findest, das anderen aber schwerfällt?

66-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:
Die Stoffis kehren lachend zurück, klopfen sich gegenseitig auf die Schultern und reden munter über ihr Abenteuer.

„Und dann, und dann sah sein Gesicht so aus!“ Stups stemmt ihre Hufe in die Hüften und macht ihre beste Imitation des wutschnaubenden Lizenzagenten. Alle brechen in Gelächter aus.

„Genau so sah er aus!“, lacht Stampfi. „Das war das doofe Gesicht, das er gemacht hat!“

„Schhhh!“, zischt Leo. Über ihnen im Bett rührt sich der kleine Junge, weil sie sich so laut gefreut haben. Manni bleibt stehen und schnuppert.

„Kaffee!“, flüstert er.

„Okay, ich muss los. Sehen wir uns heute Abend, Leute?“, fragt Pinky.

„Auf jeden Fall“, antwortet Stups.

„Dann bis heute Abend, ihr Helden!“, ruft Pinky grinsend.

Manni und Stups sind gerade in Position gegangen, als Mama und Papa hereinkommen. „Oh“, flüstert Mama, als sie ihren kleinen Sohn fest schlafen sieht.

Der kleine Junge gähnt und streckt sich, als Papa ihm durch die Haare wuschelt.

„Guten Morgen, Sportsfreund! Du gehst jetzt aufs Klo und dann treffen wir uns gleich unten zum Essen. Du brauchst heute ein ordentliches Frühstück vor deinem großen Spiel!“

„Das Spiel!“ Die Erwähnung seines ersten großen Fußballspiels ist genug, um den kleinen Jungen aus dem Bett springen zu lassen. „Ich werde heute ein Ass schießen!“

„Warte, du wirst was?“, fragt Papa.

„Nur Spaß!“, kommt es von der Treppe herüber.

Etwas später starrt der kleine Junge aus dem Autofenster, während sie vor dem Fußballplatz parken. Nervös drückt er Stups und Manni an seine Brust. Er hat noch nie bei einem richtigen Fußballspiel mitgespielt. Da sind so viele Leute! Viel mehr als beim Training.

„Du wirst Manni und Stups während des Spiels hier im Auto lassen müssen“, sagt Papa, aber der Junge will das nicht und drückt sie noch fester an seine Brust.

„Und wenn deine Schwester sie für dich hält?“, schlägt Mama vor.

„Oh!“, sagt seine Schwester. „Ja, ja, ja, lass mich deine Stoffis halten! Ich verspreche, ich werde gut auf sie aufpassen. Und ich werde sie so halten, dass du sie sehen kannst! Dann können sie dir auch zuschauen“, sagt sie mit einem wissenden Lächeln.

Das Spiel beginnt unter dem Jubel und den Anfeuerungen der Eltern beider Mannschaften. Die Pfeife des Schiedsrichters ertönt und eine Horde kleiner Kinder jagt enthusiastisch dem Ball hinterher. Wie ein Bienenschwarm tummeln sie sich um den Ball und es geht immer wieder das Feld rauf und runter. Doch der kleine Junge ist nicht beim Ball. Er steht hinten, in der Nähe des eigenen Tores, und sieht hilflos und verängstigt aus. Als der Ball an ihm vorbeirollt, steht er nur da und guckt panisch. Mama und Papa feuern ihn an, doch ihre Gesichter zeigen Besorgnis.

Der Trainer läuft an der Seitenlinie entlang zum kleinen Jungen und versucht ihn mit ein paar motivierenden Worten aufzumuntern, aber in dem Moment rennt die gegnerische Mannschaft am Jungen vorbei und schießt ein Tor. Ein paar Mitspieler des kleinen Jungen halten auf dem Weg zu ihren Positionen an, um nach ihm zu sehen. Es dauert nicht lang, da kommt die andere Mannschaft wieder mit dem Ball auf den kleinen Jungen zu.

Seine Schwester kann sich auf der Tribüne nicht mehr beherrschen. Sie steht auf und schreit: „Du schaffst das, Bruderherz!“ Dabei hält sie Manni hoch. Der Junge blickt auf und sieht Manni und seine Familie. Und dann hält seine Schwester auch Stups hoch. Das ist alle Unterstützung, die sich der Junge nur wünschen kann, und er fängt an zu laufen.

Mit ein paar schnellen Schritten überrascht er den Stürmer der anderen Mannschaft von der Seite und schießt den Ball weg zu einem Mitspieler. Plötzlich geht es in die andere Richtung. Es ist, als wäre gerade ein Licht in ihm angegangen. Dieser Moment wird den kleinen Jungen für immer verändern. Er hat gelernt, dass es besser ist, irgendetwas zu tun als gar nichts, wenn man unter Druck steht, und andere sich auf einen verlassen. Für den Rest des Spiels stellt er sich jedem Angriff auf das Tor seiner Mannschaft entgegen.

Am Ende des Spiels loben ihn seine Mitspieler und sein Trainer sagt: „Guter Einsatz.“

Zurück im Abgrund ... Krepitus steht in seinem Büro und starrt aus dem zerbrochenen Fenster auf die stille Fertigungshalle unter sich. In seinem Kopfrattern die Zahnräder. An der Tür ist ein leises Klopfen zu hören.

„Ihr habt nach mir gerufen, Eure Lordschaft?“, fragt der Puppenmacher. Krepitus dreht sich nicht einmal zu dem verrückten Wissenschaftler um.

„Verteile Flugblätter in Ordnungshäusern ... in Dreckmar, meine ich natürlich“, trägt Krepitus ihm auf. „Sag allen, wir stellen wieder Arbeiter ein. Erfahrung in der Fabrik ist von Vorteil, aber wir nehmen jeden.“

„Sehr wohl, Eure Lordschaft“, sagt der Puppenmacher.

GESPRÄCHSTHEMEN MIT KINDERN

- ✪ Hast du mal eine Sache aufgegeben, weil du Angst hattest, nicht gut genug darin zu sein?
- ✪ Muss man gut in etwas sein, um Spaß daran zu haben?
- ✪ Hast du mal eine Sache, die du aufgegeben hast, noch mal versucht? Wie hast du dich dabei gefühlt?



„Ich werde mehr Monster benötigen“, fährt Krepitus langsam fort, während sich in seinem Kopfe ein Plan formt. „Gruseligere und viel furchterregendere.“

„Das Gruseligste, was wir je geschaffen haben, war Skrala“, sagt der Puppenmacher. „Ihr wollt doch sicher nicht noch eine von ihrer Art erschaffen, Eure Lordschaft!“ Bei diesen Worten leuchten Krepitus' Augen auf.

„Nein, aber du hast mich gerade auf eine wunderbar schreckliche Idee gebracht“, sagt er. Dann wirft er den Kopf zurück und lacht laut ...

67-1

Der Buchwächter liest den folgenden Abschnitt vor:

Die Stoffis kehren lachend zurück, klopfen sich gegenseitig auf die Schultern und reden munter über ihr Abenteuer. Doch dann bemerken sie, dass sie unter dem Bett gefangen sind. Eine Wand aus Decken versperrt ihnen den Weg. Sie versuchen gerade, sich einen Weg nach draußen zu bahnen, als die Stimmen von Mama und Papa ertönen, die ins Kinderzimmer kommen.

„Beim Kekskrümel! Was ist denn hier passiert?“, fragt Papa.

„Jemand hatte wohl einen wilden Traum“, sagt Mama.

„Alle Decken liegen auf dem Boden!“

„Guten Morgen, Schlafmütze“, sagt Papa. „Wie hast du es geschafft, verkehrt herum im Bett zu liegen?“

„Geh weg“, grummelt der Junge verschlafen. Er will an diesem Morgen nicht aufstehen.

„Vielleicht sollte ich dir was von meinem Kaffee geben?“, scherzt Papa.

„Geh weg.“

„Davon wachsen dir Haare auf der Brust. Wenn du das nächste Mal schwimmen gehst, sind alle beeindruckt.“

„Geh weg!“ Doch Papa hebt den erschöpften Jungen hoch und trägt ihn ins Bad.

„Bis heute Abend“, flüstert Pinky. Sie, Stampfi und Leo schleichen aus dem Zimmer.

Etwas später starrt der kleine Junge aus dem Autofenster, während sie vor dem Fußballplatz parken. Nervös drückt er Stups und Manni an seine Brust. Er hat noch nie bei einem richtigen Fußballspiel mitgespielt. Da sind so viele Leute! Viel mehr als beim Training.

„Du wirst Manni und Stups während des Spiels hier im Auto lassen müssen“, sagt Papa, aber der Junge will das nicht und drückt sie noch fester an seine Brust.

„Und wenn deine Schwester sie für dich hält?“, schlägt Mama vor.

„Oh!“, sagt seine Schwester. „Ja, ja, ja, lass mich deine Stoffis halten! Ich verspreche, ich werde gut auf sie aufpassen. Und ich werde sie so halten, dass du sie sehen kannst! Dann können sie dir auch zuschauen“, sagt sie mit einem wissenden Lächeln.

Das Spiel beginnt unter dem Jubel und den Anfeuerungen der Eltern beider Mannschaften. Die Pfeife des Schiedsrichters ertönt und eine Horde kleiner Kinder jagt enthusiastisch dem Ball hinterher. Wie ein Bienenschwarm tummeln sie sich um den Ball und es geht immer wieder das Feld rauf und runter. Doch der kleine Junge ist nicht beim Ball. Er steht hinten, in der Nähe des eigenen Tores, und sieht hilflos und verängstigt aus. Als der Ball an ihm vorbeirollt, steht er nur da und guckt panisch. Mama und Papa feuern ihn an, doch ihre Gesichter zeigen Besorgnis.

Der Trainer läuft an der Seitenlinie entlang zum kleinen Jungen und versucht ihn mit ein paar motivierenden Worten aufzumuntern, aber in dem Moment rennt die gegnerische Mannschaft am Jungen vorbei und schießt ein Tor. Ein paar Mitspieler des kleinen Jungen halten auf dem Weg zu ihren Positionen an, um nach ihm zu sehen. Es dauert nicht lang, da kommt die andere Mannschaft wieder mit dem Ball auf den kleinen Jungen zu.

Seine Schwester kann sich auf der Tribüne nicht mehr beherrschen. Sie steht auf und schreit: „Du schaffst das, Bruderherz!“ Dabei hält sie Manni hoch. Der Junge blickt auf und sieht Manni und seine Familie. Und dann hält seine Schwester auch Stups hoch. Das ist alle Unterstützung, die sich der Junge nur wünschen kann, und er fängt an zu laufen.

Mit ein paar schnellen Schritten überrascht er den Stürmer der anderen Mannschaft von der Seite. Er holt aus, um den Ball wegzuschießen, doch kurz vor dem Kontakt bleibt sein Fuß im Rasen hängen. Der Ball prallt von seinem Kopf ab, während er fällt. Der Stürmer der anderen Mannschaft stolpert über den Jungen, weitere Kinder fallen hinterher und es bildet sich ein großer Haufen Kinder mit Grasflecken im Gesicht.

Der Ball rollt zu einem Mitspieler des Jungen, der nun ungestört in die andere Spielfeldhälfte laufen kann und ein Tor erzielt! Seine Mitspieler helfen dem kleinen Jungen vom Rasen auf, lachen und klopfen ihm auf den Rücken.

„So kann man's auch machen!“, ruft sein Trainer mit einem breiten Grinsen.

Dieser Moment wird den kleinen Jungen für immer verändern. Er hat gelernt, dass es besser ist, irgendetwas zu tun als gar nichts, wenn man unter Druck steht und andere sich auf einen verlassen. Für den Rest des Spiels stellt er sich jedem Angriff auf das Tor seiner Mannschaft entgegen. Manche gehen an ihm vorbei, aber andere nicht. Und das ist okay, denn es motiviert ihn, noch besser zu werden.

Zurück im Abgrund ... Krepitus steht in seinem Büro und starrt aus dem zerbrochenen Fenster auf die stille Fertigungshalle unter sich. In seinem Kopf rattern die Zahnräder. An der Tür ist ein leises Klopfen zu hören.

„Ihr habt nach mir gerufen, Eure Lordschaft?“, fragt der Puppenmacher. Krepitus dreht sich nicht einmal zu dem verrückten Wissenschaftler um.

„Verteile Flugblätter in Ordnungshäusern ... in Dreckmar, meine ich natürlich“, trägt Krepitus ihm auf. „Sag allen, wir stellen wieder Arbeiter ein. Erfahrung in der Fabrik ist von Vorteil, aber wir nehmen jeden.“

„Sehr wohl, Eure Lordschaft“, sagt der Puppenmacher.

„Ich werde mehr Monster benötigen“, fährt Krepitus langsam fort, während sich in seinem Kopfe ein Plan formt. „Gruseligere und viel furchterregendere.“

„Das Gruseligste, was wir je geschaffen haben, war Skrala“, sagt der Puppenmacher. „Ihr wollt doch sicher nicht noch eine von ihrer Art erschaffen, Eure Lordschaft!“ Bei diesen Worten leuchten Krepitus' Augen auf.

„Nein, aber du hast mich gerade auf eine wunderbar schreckliche Idee gebracht“, sagt er. Dann wirft er den Kopf zurück und lacht laut ...

GESPRÄCHSTHEMEN MIT KINDERN

- ✚ Hast du mal eine Sache aufgegeben, weil du Angst hattest, nicht gut genug darin zu sein?
- ✚ Muss man gut in etwas sein, um Spaß daran zu haben?
- ✚ Hast du mal eine Sache, die du aufgegeben hast, noch mal versucht? Wie hast du dich dabei gefühlt?



STUPS

Stups war eines der ersten Geschenke, die der kleine Junge bekommen hat, und lange Zeit war sie das Einzige, was ihm wirklich wichtig war. Der kleine Junge schöpft viel Kraft aus seiner plüschigen Einhorn-Freundin und Stups hat geschworen, ihn niemals im Stich zu lassen.

MANNI

Manni war früher eine von Papas Actionfiguren. Sein harter Plastikkörper ist mehr für das tägliche Spielen gemacht als fürs Kuscheln, aber das ist dem kleinen Jungen egal. Für ihn ist Manni groß und stark wie sein Papa. Mannis Auftreten als echt starker Typ bringt ihn aber öfters in Schwierigkeiten.



INHALTSVERZEICHNIS

Geschichte 1:	
Gute Nacht, kleiner Mann	Seite 3
Geschichte 2:	
Getrennt	Seite 15
Geschichte 3:	
Auszeit	Seite 27
Geschichte 4:	
Sand-tastisch	Seite 39
Geschichte 5:	
Entscheidungsspiel	Seite 51
Enden	Seite 62