

COMIC, LABYRINTH UND SPIEL IN EINEM!

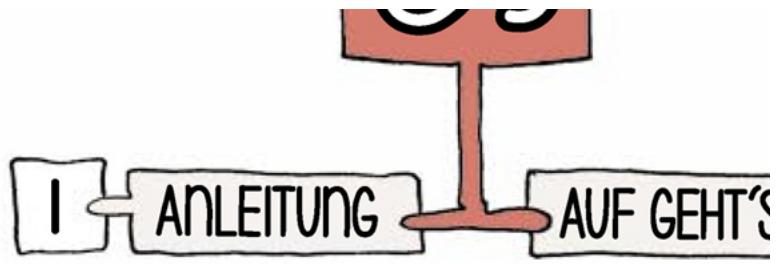
2

Adventure Game Comics



MANTIKORE

DAS
JENSEIT



I ANLEITUNG

AUF GEHT'S

Titel der englischen Originalausgabe

Adventuregame Comics II – The E

Für Kazuo

Veröffentlicht durch den MANTIKORE-VERLAG

Frankfurt am Main 2025

www.mantikore-verlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe

MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONC

Englische Ausgabe © Jason Shiga

Buchdesign von Charice Silverman

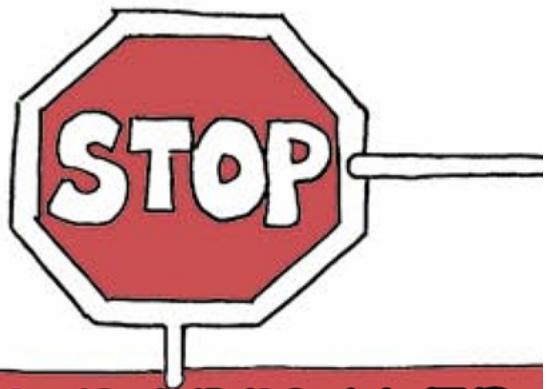
Inking: Elena Diaz

Coloring: Lark Pien

Deutschsprachige Übersetzung: Alexandre
Lektorat: Karl-Heinz Zapf
Satz: Karl-Heinz Zapf

VP: 424-218-01-03-0625

ISBN: 978-3-96188-219-9



DIES IST KEIN NORMALER

Hil Ich bin Jason Shiga, Autor dieses Buchs. Es unterscheidet sich von allen anderen Comics, die du kennst.



Statt einer einzelnen Geschichte, teilt sich dieser Comic in Hunderte Abenteuer und Enden auf.



Klingt ko
Comic zu
nur an f

1) Jedes Bild ist durch eine Röhre mit dem nächsten verbunden – nach rechts, links, oben, unten oder sie teilt sich sogar. Wenn das passiert, entscheidest DU, welchem Pfad du folgen willst.



2) Manchmal führt die Röhre einer Zahl. Dann blättere zu entspricht.

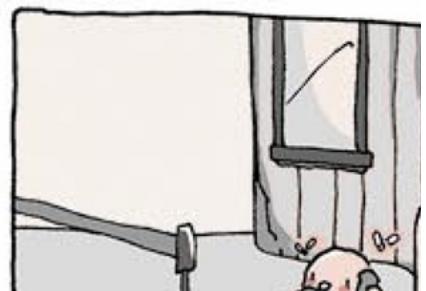
Eins noch.

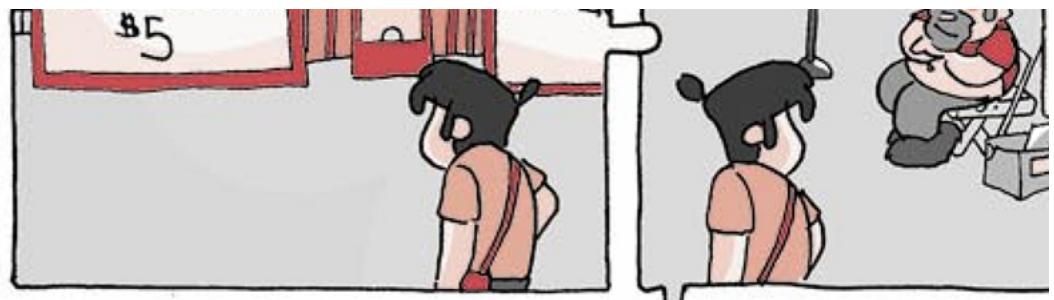
Manchmal ist ein Kästchen leer. Dann setzt du dort eine eigene Zahl ein, blätterst zu der Seite und prüfst, ob du recht hast.

Das war's! Vergiss diese Regeln nicht und denk daran, dass du auch mal um die Ecke denken musst, um alle Geheimnisse zu entdecken.

Blätte zu Abschnit das Al







5

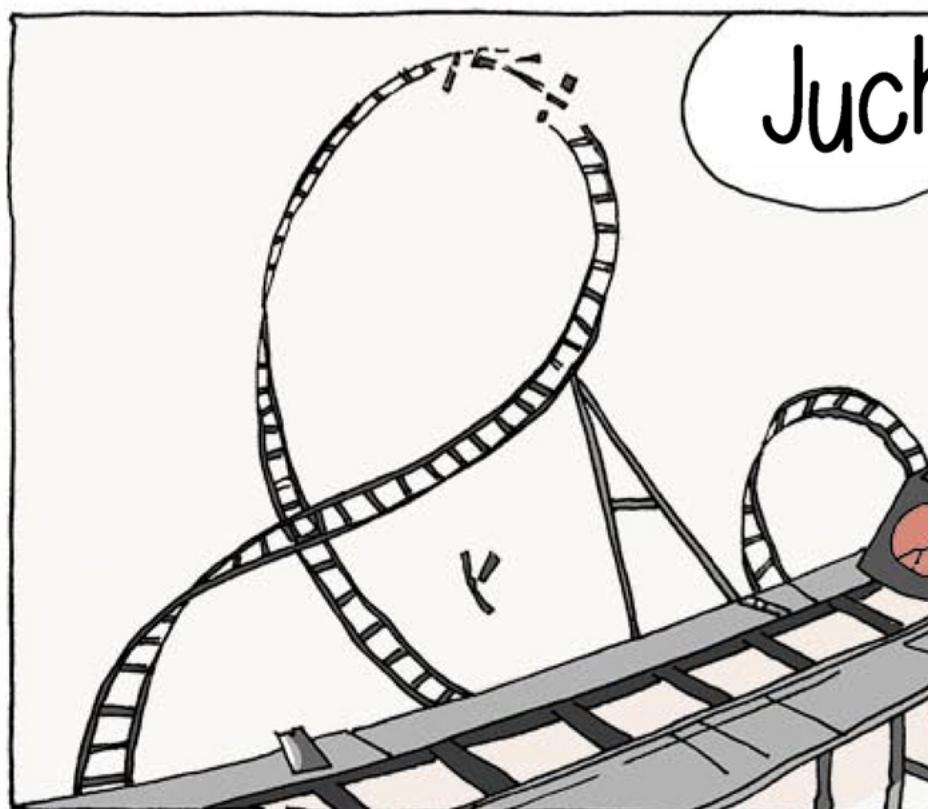
BLAKE

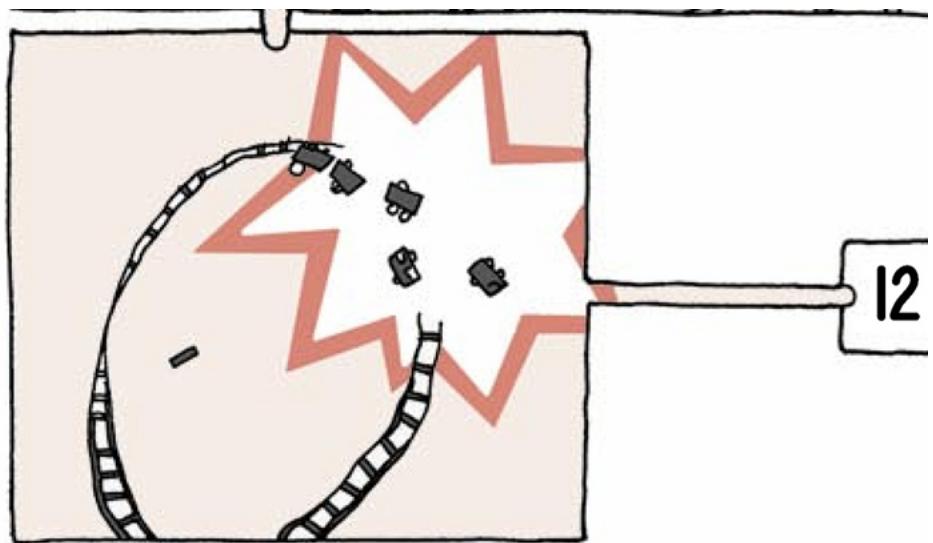
EARL

4

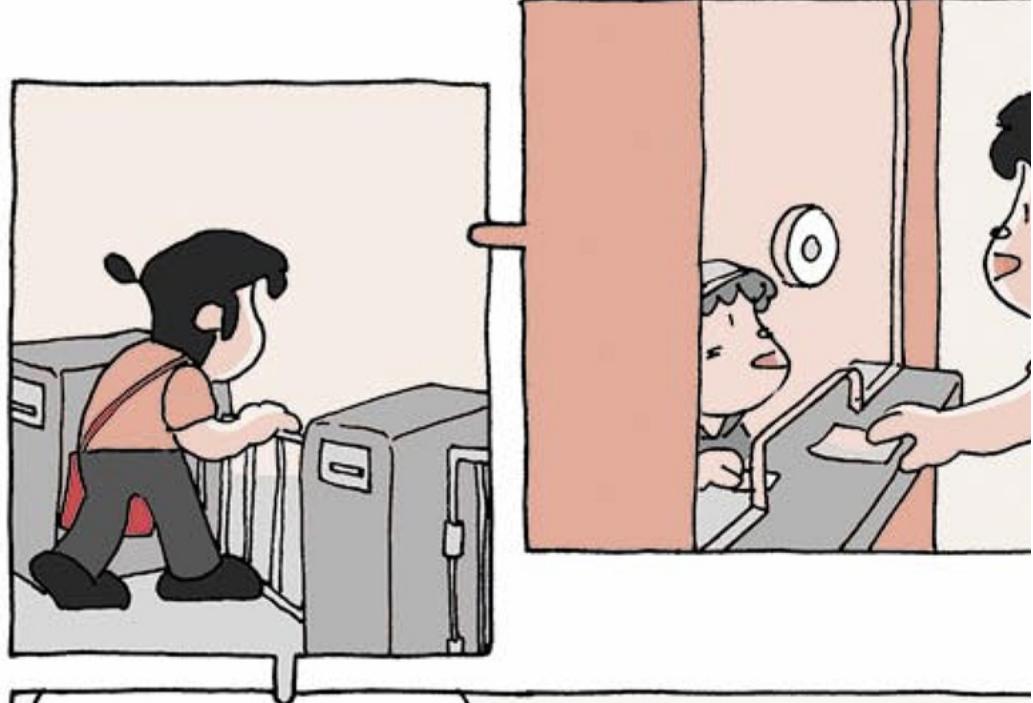


Juck





6





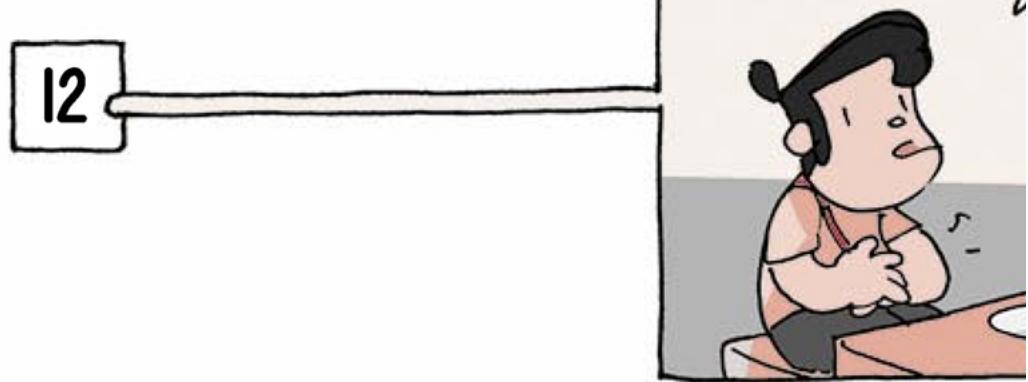




8



Mir gehts n



8



Danke.



Auf nach Hause.





10 MATTEO EA

10

Temescal, bitte.

Wohin?

Geht klar.

II

He, achte
die Klippe

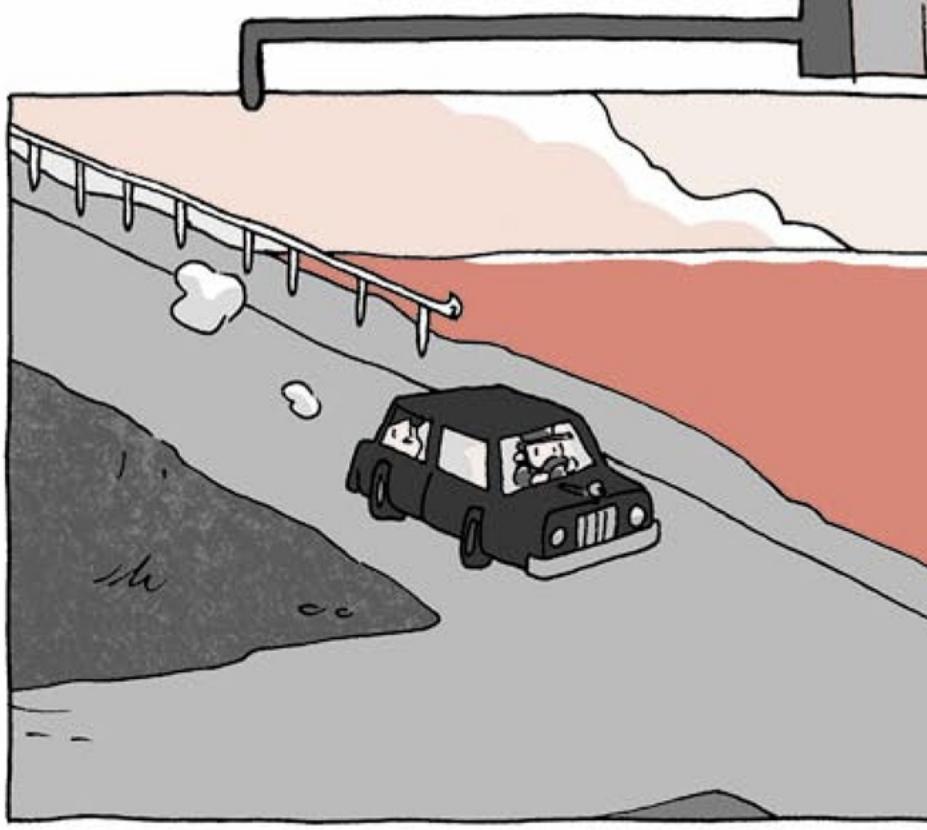
VROOO



10



Ten



scher deiner Feinde sind dir bereits dicht auf den Fersen. Auf dem Weg nach Cas'Ashar musst du dich zahllosen Gefahrer stellen. Fügst du über die Gabe der Magie, die dich dein Meister verleiht, *sei auf der Hut, denn das Böse hat viele Gesichter ...*

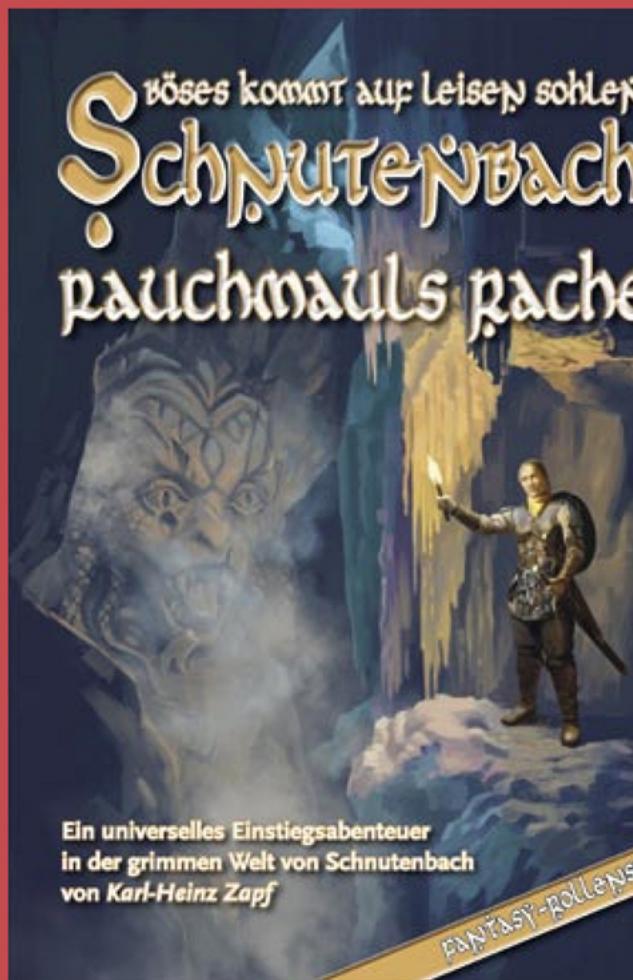
Mit diesem old school-Spielbuch entführt Karl-Heinz die Kinder in eine Welt voller Abenteuer und Fantasy-Geschichten. Keine unnötig komplexen Regeln, sondern eine einfache Spielidee, die jedem Kind Spaß macht.

Erhältlich im Buchhandel oder direkt auf www.kidsplay.de

Karl-Heinz Zapf

RAUCHMAULS RA

– ABENTEUER IN DER WELT VON SCHNUTENBACH



Das Ende kommt mit einem Feuer

Allerlei bizarre Gerüchte ranken sich um den vermeintlichen Rauchmaul und die lebensfeindliche Ebene namens Atrum, in der er sich befindet. Es heißt, der weithin sichtbare,