Game Over – wenn die Zeit abläuft




A

Game Over – wenn die Zeit abläuft

Texte schreibender Kinder und Jugendlicher für den
Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.
im Rahmen des Programms
„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

herausgegeben vom
Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e.V.
unter Mitwirkung von
Björn Berenz *(Mitherausgeber)*

mitteldeutscher verlag

Herausgeber: Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.

Im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

Umschlag: Lena Mühlemann
Gestaltung / Redaktion: Mitteldeutscher Verlag GmbH, Halle (Saale)

Weitere Informationen zu den „Autorenpatenschaften“ über:
www.boedecker-buendnisse.de

Alle Altersangaben beziehen sich auf die Entstehungszeit der jeweiligen Texte.

© 2026 mdv Mitteldeutscher Verlag GmbH, Halle (Saale)
www.mitteldeutscherverlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Printed in the EU

Am Anfang war das Wort … oder doch nicht?

Vor dem Wort kommt erst noch der Gedanke. Manchmal kommt vor dem Wort auch ein Blick, eine App, ein Geräusch, ein Traum oder leider auch ein Faustschlag.

In Zeiten von *Künstlicher Intelligenz* stellen wir uns den Härten des Selberdenkens und Selbermachens und bringen selbstverfasste Geschichten mit Worten aufs Papier. Auf einem Blatt Papier gibt es kein *copy/paste* und keine *Swipe*-Geste. Wenn man über die Buchseite streicht, bleibt der Text einfach derselbe. Wieso soll man überhaupt schreiben, wenn man es genauso gut auch lassen kann? Wenn man stattdessen träumen kann oder sich von den Algorithmen der digitalen Welt *beträumen* lassen kann. Das Wort *beträumen* gibt es gar nicht, sagt die Rechtschreibkorrektur. Dieser Text ist damit ungültig. Er kann nicht sein – genau wie die Gedanken dahinter. Oder doch?

Die Teilnehmenden der Autorenpatenschaften machen sich in Schreibwerkstätten regelmäßig an die Arbeit, ihre eigenen Gedanken in Lyrik und Prosa zu formulieren. In den Projekten wird die Welt der Worte betreten. Mit verschiedenen literarischen Methoden und Ansätzen verwandeln sich die ungeschriebenen Geschichten in reale Bücher.

Möglich ist dies durch die Förderung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“. Mit den Landesverbänden der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V. haben sich kompetente Bündnispartner herauskristallisiert, die das Projekt „Wörterwelten. Lesen und schreiben mit AutorInnen“ umsetzen. So werden jedes Jahr im fünfjährigen Programmzeitraum rund vierzig Bücher veröffentlicht.

In den Workshops werden Kinder und Jugendliche oft genreübergreifend zum Schreiben motiviert. Macherinnen und Macher aus

den Bereichen Musik, Fotografie, Rap-Text, Tanz, Theater oder Hörbuch flankieren nicht selten die Arbeit mit den AutorenpatInnen. So entstehen Poetry-Slam-Texte, Comics, Drehbücher oder Dialogsequenzen für darstellendes Spiel. Kinder und Jugendliche begeben sich auf Fantasiereisen in ein Land der unbegrenzten Möglichkeiten, der tausend tanzenden Worte, der wilden Assoziationen, die eingefangen und zu einem Schreiberlebnis zusammengefügt werden.

„Game over – wenn die Zeit abläuft" war ein Projekt des Bundesverbands der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V. in Kooperation mit dem Friedrich-Bödecker-Kreis im Land Rheinland-Pfalz und Luxemburg e. V. sowie dem Seraphischen Liebeswerk Koblenz e. V. und dem Literaturwerk-Rheinland-Pfalz-Saar e. V. im Rahmen der Initiative „Wörterwelten".

Dabei begleiteten Eva Pfitzner und Björn Berenz von Januar bis Juni 2026 die Maßnahme. Das Projekt wurde durch Mittel des Bundesministeriums für Bildung und Forschung im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung" finanziert. Unsere besondere Anerkennung gilt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Werkstätten, die sich mit großem Engagement auf die Autorenpatenschaften einlassen, die uns immer wieder überraschen und überzeugen und deren Persönlichkeiten uns vielfach beeindrucken. Vielen Dank dafür!

Bundesvorstand
der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.

Ein Vorwort der Autor*innen dieses Buches

Liebe Leser*innen,
wie bringt man junge Menschen unterschiedlichen Alters dazu, gemeinsam eine Geschichte zu entwickeln? Schließlich müssen Figuren erfunden, spannende Szenen geschaffen und überraschende Wendungen eingebaut werden. Das klappt an besten, wenn sich alle auf Augenhöhe begegnen und jede Meinung den gleichen Stellenwert hat.

Statt uns für nur eine Idee zu entscheiden, sammelten wir alle Vorschläge, diskutierten, kombinierten und entwickelten daraus Schritt für Schritt unsere gemeinsame Geschichte. Jede Figur, jeder Ort und jedes Abenteuer trägt dabei die Handschrift der Teilnehmerinnen und Teilnehmer dieses Workshops.

Mit unglaublicher Fantasie, Kreativität und Begeisterung wurde gemeinschaftlich eine vollständige Geschichte erschaffen, die wir nun mit Stolz präsentieren dürfen. Jede und jeder hat einen eigenen Beitrag geleistet. Manche hatten besonders verrückte Einfälle, andere fanden clevere Lösungen für knifflige Situationen. Wieder andere sorgten dafür, dass der rote Faden erhalten blieb und die Leserinnen und Leser bis zur letzten Seite mitfiebern können.

Besonders beeindruckend war dabei, wie sich diese altersgruppenübergreifende Zusammenarbeit gestaltete. Aus vielen einzelnen Ideen wurde schließlich eine gemeinsame Geschichte voller Geheimnisse und überraschender Wendungen, mit der sich alle identifizieren können.

Und weil gute Geschichten manchmal mehr als einen Weg kennen, erwartet euch nicht nur ein Schluss, sondern gleich mehrere verschiedene Enden.

Viel Freude beim Lesen wünschen:

Die Autorinnen und Autoren dieses Projekts

Game Over – Wenn die Zeit abläuft

Level 1 – Die Ankunft

Der warme Sand war das Erste, was sie spürte.

Er klebte an ihrer Haut, in ihren Haaren, zwischen ihren Fingern. Als hätte jemand sie einfach hierher geworfen. Ihr Kopf pochte, als würde irgendwo tief in ihr ein Motor laufen.

Lena blinzelte. Die Sonne hing direkt über ihr. Sie war unfassbar hell. Angestrengt kniff sie die Augen zusammen, drehte den Kopf zur Seite – und erstarrte.

Ein Stück entfernt lag ein Flugzeug. Oder vielmehr das, was davon übrig war. Der Rumpf war aufgerissen wie eine Konservendose. Metallteile standen verbogen in alle Richtungen. Ein Flügel ragte aus dem Sand.

Dazu lag ein scharfer Geruch in der Luft. Rauch. Plastik, und etwas, das sie nicht einordnen konnte.

„… Hallo?"

Ihre eigene Stimme klang fremd in ihren Ohren. Sie erhielt keine Antwort, hörte nur das Rauschen der Wellen.

Lena stemmte sich hoch. Ihr Körper protestierte sofort, jeder Muskel schmerzte. Für einen Moment wurde ihr schwarz vor Augen. Langsam drehte sie sich im Kreis. Das Meer war endlos blau. Nein, türkis. Wie in der Karibik. Und dahinter—

Sie blinzelte. In der Ferne ragten Formen in den Himmel. Spitz und goldfarben. Pyramiden.

Sie sahen nicht alt aus, sondern so, als wären sie gerade erst gebaut worden.

„Das … ist doch nicht …"

Ein Stöhnen ließ sie herumfahren. Nur wenige Meter von ihr entfernt lag ein Junge im Sand und kam gerade zu sich. Er hatte dunkle Haare, zerkratzte Arme und er trug einen Rucksack.

„Hey!“ Lena stolperte zu ihm, ließ sich neben ihn in den Sand fallen. „Kannst du mich hören?“

Er bewegte sich, einer seiner Mundwinkel zuckte leicht. Dann fluchte er leise.

„Aua, mein Kopf …“

„Gut. Du lebst!“ Sie atmete erleichtert auf.

Er öffnete die Augen, blinzelte in die Sonne. „Wo … sind wir?“

Lena konnte ihm keine Antwort darauf geben.

Sie wusste es nicht.

Nichts ergab einen Sinn.

Da vernahm sie ein weiteres Geräusch. Diesmal kam es von weiter hinten.

Sie und der Junge drehten sich gleichzeitig um, und da entdeckte Lena weitere Gestalten im Sand. Überall waren Bewegungen, Stimmen. Erst leise, dann lauter. Sie klangen verwirrt und panisch.

„Ist das … ein Strand?“

„Wo ist die Crew?“

„Was ist mit dem Flugzeug passiert?!“

Lena schluckte.

Ihr Blick glitt zurück zum Wrack. Irgendetwas daran störte sie. Etwas, das sie nicht greifen konnte. Da war kein Trümmerfeld, das sich über den ganzen Strand zog. Alles lag seltsam konzentriert an einem Punkt, als hätte jemand das Wrack einfach dort platziert.

Sie spürte, wie sich ein eisiges Gefühl in ihr ausbreitete.

„Das ergibt keinen Sinn“, murmelte sie.

Der Junge neben ihr richtete sich mühsam auf. „Was meinst du?“

Sie zeigte nicht auf das Flugzeug, sondern auf den Horizont. Hinter den Pyramiden begann ein dichter, dunkler Dschungel. Obendrein war es absolut windstill.

Nichts bewegte sich, und kein Vogel war zu sehen.

Und diese Sonne … sie stand hoch über ihnen. Aber sie war …

Lena wusste es nicht besser zu beschreiben. Sie war … falsch.

„Siehst du das auch?“, fragte sie den Jungen mit dem Rucksack.

„Was denn?“

„Na, die Sonne.“

Der Junge verzog das Gesicht. „Ja, die ist … hell. Sonnig halt.“ Er blinzelte sie an. „Warum?“

„Schau richtig hin“, forderte sie ihn auf.

Mühsam kniff er die Augen zusammen und blickte nach oben.

Sekunden vergingen. Doch dann veränderte sich sein Ausdruck.

„…Oha!“

Jetzt sah er es auch.

Ein kaltes, flirrendes blaues Schimmern ging von der Sonne aus, als hätte sich eine zweite Farbe darübergelegt. Es war kein klares Blau, eher ein metallischer Schimmer, der sich ständig veränderte, waberte. Lenas Nackenhaare stellten sich auf.

„D-d-das ist nicht möglich“, stammelte sie.

Doch es war nicht nur die Sonne. Jetzt, wo sie genauer hinsah, fiel es ihr überall auf.

Die Luft selbst wirkte … gefärbt. Ein hauchdünner, bläulicher Schleier lag über allem. Über dem Sand, dem Meer, sogar über den Gesichtern der anderen. Als hätte jemand die Welt durch einen Filter gezogen.

Sie streckte die Hand aus, bewegte sie langsam vor sich hin und her. Selbst ihre Haut wirkte fremd – kühler. Blasser.

„Warum ist hier alles so … blau?“, fragte der Junge mit dem Rucksack.

Hinter ihnen richteten sich weitere Jugendliche auf, sahen sich um, riefen durcheinander. Ihre Stimmen klangen, als würden sie durch Watte dringen.

Wo auch immer sie gelandeten waren: Etwas stimmte hier ganz und gar nicht. Lena bekam immer mehr das seltsame Gefühl, dass

das nicht *ihre* Welt war. Ebenso wenig erinnerte sie sich an den Flugzeugabsturz. Überhaupt war alles weg, wie ausgelöscht. Sie horchte tief in sich hinein, versuchte, sich zu erinnern. An irgendwas. Doch da war nichts mehr. Sie wusste, dass sie ein Mensch war, wie sie hieß. Und dass die Sonne gelb sein musste. Doch darüber hinaus? Keine einzelne Erinnerung bekam sie zu fassen, als würde sie durch einen Schleier sehen, der immer dichter und undurchdringbarer wurde, je mehr sie versuchte, einen dieser Erinnerungen festzuhalten. Als würden die Gedanken in Milch schwimmen und untertauchen, wenn man versuchte, sie zu fassen zu bekommen.

Weitere Stimmen ertönten hinter ihnen. Menschen kamen zu sich.

Ein älterer Mann mit Glatze stemmte sich ächzend aus dem Sand. Selbst im Sitzen wirkte er riesig. Seine Arme waren voller Muskeln, als hätte er sein ganzes Leben Gewichte gehoben. Verwirrt blickte er sich um.

„Was zum Teufel …?"

Er stand auf, und das erstaunlich schnell für sein Alter. Er klopfte sich den Sand von seinen Klamotten.

„Hat jemand mein Handy gesehen?"

Niemand antwortete.

Ein paar Meter weiter kroch ein Mädchen hektisch durch den Sand.

„Meine Brille", murmelte sie panisch. „Wo ist meine Brille? Ich sehe nichts … ich sehe wirklich gar nichts … Nothing!"

Sie sprach schnell.

„Please … meine Brille … dov`è … wo …?"

Die Sprachen wechselten mitten im Satz.

Lena runzelte die Stirn.

Das Mädchen bemerkte es selbst offenbar gar nicht. Es tastete blind über den Boden, bis schließlich jemand eine leicht verbogene Brille im Sand fand.

„Hier!“

„Oh, thank God … danke … arrigato … merci!“

Mit zitternden Händen setzte sie sich die Brille auf und blinzelte mehrmals.

„Okay“, sagte Luna leise. „Okay. Das ist nicht normal.“

„Ach was“, murmelte der Junge mit dem Rucksack neben ihr.

Sie sah ein Mädchen in der Nähe des Flugzeugwracks sitzen. Es hatte die Hände in den Sand gestemmt und schien etwas zu beobachteten. Die anderen schenkten ihr keine Beachtung. Alle waren zu sehr mit sich selbst beschäftigt.

Doch irgendetwas an der teilnahmslosen Art des Mädchens zog Lena in den Bann. Sie näherte sich und sah, dass das Mädchen einen Seestern in der Hand hielt. Gerade strich es dem Stern über eine Zacke. Sie gluckste dabei. „Ja, da hat es dich gekitzelt?“, fragte sie den Stern. „Das gefällt dir?“

Als sie Lena bemerkte, setzte sie den Stern wieder in den Sand.

„Hey, ich bin Lara“, stellte sie sich vor. „Und ich glaube …“ Sie schloss kurz die Augen, kicherte leise. „Ich glaube, ich kann mit Tieren sprechen. Der Seestern hat mir gerade gesagt, dass ihm seine Zacke juckt. Ist das nicht verrückt?“

Lena war sprachlos.

„Ich habe ihn gefragt, warum wir hier sind“, sprach das Mädchen mit dem Namen Lara weiter. „Aber er wollte es mir nicht verraten. Er meinte nur, dass wir das selbst herausfinden müssen.“

Immer wieder schaute sie beim Sprechen auf den Seestern, als könnte sie selbst nicht glauben, was sie da gerade von sich gab.

Ein schmerzerfülltes Keuchen ließ alle herumfahren.

Ein etwa sechzehnjähriger dunkelhäutiger Junge saß am Boden und presste beide Hände auf sein Bein. Blut lief zwischen seinen Fingern hervor.

„Ich … ich glaube … ich bin verletzt. Aber ich weiß nicht woher!“

Seine Stimme überschlug sich fast. „Ich erinnere mich an gar nichts!“

Die Wunde zog sich quer über seine Wade. Sie war tief und blutete stark.

Lena bemerkte sofort die Blicke der anderen.

Vermutlich dachten sie alle dasselbe.

Dass es überhaupt keinen Sinn ergab, dass niemand sich an etwas erinnern konnte.

Als hätte der Absturz sämtliche Erinnerungen ausgelöscht.

Doch das war unmöglich. Oder?

Sie machte einen Schritt rückwärts, weg vom Wrack, weg von den Stimmen.

Und da bemerkte sie eine weitere Person

Etwas abseits saß sie allein im Sand.

Es war ein Mädchen und vielleicht vierzehn Jahre alt.

Sie hatte die Beine angezogen und den Kopf leicht gesenkt.

Als wäre das alles um sie herum völlig unwichtig.

Neben ihr ragten verbogene Metallteile des Flugzeugs aus dem Boden wie die Rippen eines verendeten Tieres.

Sie war gerade dabei, etwas auf einen Skizzenblock zu zeichnen.

Einfach so.

Mitten im Chaos.

Lena zögerte kurz, ging dann langsam zu ihr hinüber und ließ sich neben sie in den Sand sinken.

„Hey“, sagte sie leise.

Keine Reaktion.

Das Mädchen zeichnete weiter.

„Was malst du da?“

Jetzt hob das Mädchen langsam den Blick und drehte den Block ein wenig.

Lena runzelte die Stirn, als sie die Zeichnung eines seltsamen Geschöpfs sah.

Das Wesen auf dem weißen Blatt sah aus wie eine Mischung aus Hase und Echse. Es hatte einen langen Körper und dünne Beine. Und viel zu große Stilaugen, die aus dem Kopf herausragten.

„Was ist das denn?“

„Eine Langnase“, antwortete das Mädchen ruhig.

„Eine was?“

„Eine Langnase. So nenne ich es – wegen der langen Nase.“

Das Mädchen sagte es, als wäre das die normalste Sache der Welt.

„Ich habe es aus dem Gedächtnis heraus gemalt, und dann war es da. Einfach so. Doch es taucht immer nur dann auf, wenn es sich unbeobachtet fühlt.“ Sie zeichnete weiter. „Dann hoppelt es kurz vorbei und verschwindet wieder.“

Lena starrte sie an.

„Woher weißt du das?“

Das Mädchen hielt mitten in der Bewegung inne. Zum ersten Mal wirkte sie irritiert.

„… Keine Ahnung. Ich weiß es einfach. Ich bin übrigens Lynn, und du?“

„Lena.“ Sie strich sich eine Strähne aus dem Gesicht, fixierte das Mädchen lange. „Nochmal“, verlangte sie. „Wie kommst du auf dieses Wesen, diese Langnase, wie du es nennst.“

„Weil ich es sehe, das sagte ich doch.“ Sie presste sich einen Finger auf die Lippen, begann zu flüstern. „Wenn du leise bist und keine ruckartigen Bewegungen machst, kannst du es auch sehen. Schau!“ Sie streckte die Hand aus und deutete nach vorn.

Ein Windstoß strich über den Strand.

Der erste überhaupt.

Lena blickte automatisch nach vorn, dort, wo der Sand ins Meer verlief.

Und da sah sie es, dieses Wesen.

Es stand am Strand, beobachtete alles. Lena hatte so etwas noch nie

gesehen. Vielleicht hatte das Mädchen recht, es war eine Mischung aus Hase und Echse. Und auch wieder nicht. Es war etwas vollkommen Fremdartiges, wie sie es noch nie im Zoo oder in einer Fernsehdokumentation gesehen hatte.

Seltsam …

Es bewegte sich kaum. Das Wesen stand einfach nur da und beobachtete sie mit seinen riesigen Stilaugen. Der lange, schmale Körper schimmerte im blauen Licht der Sonne. Dünne Beine steckten tief im Sand, als würde es jeden Moment umkippen.

Es wirkte aufmerksam, fast neugierig.

Unwillkürlich hielt Lena den Atem an. Niemand sonst schien die Kreatur bemerkt zu haben. Das Tier neigte langsam den Kopf zur Seite. Dann machte es plötzlich einen kleinen Hüpfer nach vorne.

Und noch einen.

Sein langer Körper wackelte dabei seltsam hinterher. Und dann verschwand es im Sand. Als wäre es nie dagewesen.

Level 2 – Der Countdown

Lena schloss die Augen, versuchte all die merkwürdigen Eindrücke auszublenden, damit sie einen klaren Gedanken fassen konnte.

Nur für einen Moment, einfach, um ihren pochenden Kopf zu beruhigen.

Doch kaum wurde es dunkel, schoss ein stechender Schmerz durch ihren Schädel.

„Ah!“

Sie riss die Augen auf, erstarrte.

Direkt vor ihr schwebten Zahlen.

Sie leuchteten in einem intensiven, pulsierenden Blau.

22:59:58

Die letzten beiden Zahlen sprangen sofort weiter.

22:59:57

22:59:56

Lena schnappte nach Luft, riss den Kopf herum.

Die Zahlen blieben mitten in ihrem Sichtfeld hängen, egal wohin sie schaute.

„Nein …“

Sie rieb sich hektisch die Augen, aber die Zahlen verschwanden nicht.

22:59:51

22:59:50

Panisch sprang sie auf, schüttelte heftig den Kopf.

„Was … was ist das?!“

Sie drehte sich nach links.

Nach rechts.

Die Zahlen schwebten weiter vor ihr herum – immer exakt mittig.

Die Zahlen liefen weiter herunter:

22:59:44

22:59:43

Ihr Herz raste.

„Nein. Nein, nein, nein …“

Panisch blickte sie zu dem Mädchen im Sand.

„Siehst du das auch?!“

Lynn nickte nur leicht, blieb aber noch immer ganz ruhig.

Als wäre überhaupt nichts daran ungewöhnlich. Sie zeichnete weiter an ihrer Langnase.

„Die Zahlen“, sagte Lena hektisch. „Was bedeutet das?!“

„Keine Ahnung“, antwortete Lynn leise. Kurz wirkte sie unschlüssig, dann hob sie die Hand und deutete mit dem Stift auf einen Punkt hinter Lena.

„Aber die anderen sehen sie jetzt auch."

Lena fuhr herum. Gleichzeitig hallten Rufe über den Strand. Es waren erschrockene und panikvolle Rufe.

„Was ZUR HÖLLE ist das?!"

„Warum sind da Zahlen?!"

„Macht das weg!"

Der Junge mit der Beinverletzung stolperte rückwärts durch den Sand und schlug sich mit beiden Händen gegen den Kopf.

„Ich sehe sie auch! Ich … ich will das nicht!"

Die Brillenträgerin drehte sich hektisch im Kreis.

„Es folgt mir! Die Zahlen folgen mir! That`s not right."

Der glatzköpfige Muskelmann fluchte laut.

„Ist das irgendein Militärding?!"

Überall auf dem Strand starrten alle ins Leere.

Oder besser gesagt:

Auf genau denselben Punkt vor ihren Augen.

22:58:59

22:58:58

Die Zeit lief weiter herunter.

Sekunde für Sekunde.

Und plötzlich begriff Lena:

Es war ein Countdown …

Level 3 – Der Spielmacher

Lena traute ihren Augen nicht.

„Der Himmel …"

Panisch drehte sie sich zu den anderen und hoffte, dass sie sich das nur einbildete. Auch die anderen schauten verwundert in den

Himmel und versuchten, zu begreifen, was dort passierte. Direkt über ihnen bildete sich ein Riss. Er klaffte immer weiter auseinander, platzte wortwörtlich auf. Grelles, helles Licht drückte sich daraus hervor, spaltete die davor schwebenden Wolken. Ein Flugzeug erschien. Es war ein alter blutroter Doppeldecker mit einem dröhnend lauten Propeller. Hoch über ihnen umkreiste er den Strand und plötzlich fiel etwas aus dem Flugzeug. Obwohl sich all dies weit oben abspielte, glaubte Lena, eine menschliche Gestalt zu erkennen, die da gerade aus dem Flugzeug gefallen war. Vor Schreck presste sie sich die Hand auf den Mund. Um sie herum schrien einige erschrocken auf. Doch dann entfaltete sich ein riesiger rechteckiger Fallschirm in schillernd bunten Farben. Wie eine Löwenzahnpolle glitt der Fallschirm nach unten und landete im Wasser. Aber er tauchte dort nicht ein, er landete wirklich dort, auf dem Wasser. Der Mann, der am Fallschirm hing, löste die Schnüre und lief über das Wasser auf den Strand zu. Alle starrten ihn staunend bis ungläubig an.

„D-d-as … das kann nicht sein", stammelte der Junge mit dem Rucksack. „Der läuft über das Wasser."

Die Gestalt rannte weiter über den Strand, bis sie unmittelbar vor ihnen zum Stehen kam. Dort schüttelte der Mann sich den Sand von seinem perfekt sitzenden Anzug und strahlte sich durch die Gesichter der Anwesenden. „Hallo Ankömmlinge, schön, dass ihr da seid", sagte er freundlich. „Ich bin euer Spielführer."

Niemand erwiderte darauf etwas zurück.

Lena musterte den Mann. Er war älter, vielleicht vierzig Jahre alt. Er hatte graugesträhnte Haare, die zu einem akkuraten Seitenscheitel gekämmt waren. In seinem Outfit sah er aus, als wäre er gerade aus einem Büro gekommen – nicht aus einem Flugzeug – aus dem er mit einem Fallschirm gesprungen war.

Er musterte sie nacheinander eingehend. „Ich nehme an, ihr habt mittlerweile den Countdown bemerkt", sagte er und rieb sich die

Hände. „Nun, damit hat das Spiel offiziell begonnen. Ab sofort müsst ihr euch den Rätseln stellen und die Aufgaben lösen, auf die ihr auf eurer Reise durch die Spielewelt treffen werdet. Und das bevor die Zeit um ist." Mahnend hob er einen Zeigefinger. „Ich sage es euch gleich, damit ihr euch keinen falschen Illusionen hingebt: Solltet ihr das Spielende nicht erreicht haben, bevor die Zeit abgelaufen ist, bedeutet das eure Niederlage in diesem Spiel."

„Niederlage?" Lena machte einen Schritt auf ihn zu. „Welche Niederlage? Was hat das zu bedeuten?"

Der Mann, der sich ihnen als Spielführer vorgestellt hatte, grinste breit. „Wie gesagt, es ist ein Spiel. Es geht um Gewinnen und Verlieren."

„Was passiert denn, wenn wir verlieren?", fragte das Mädchen trotzig, dass sich ihnen als Lynn vorgestellt hatte.

Das Grinsen des Mannes wurde ein wenig verschmitzter. „Glaubt mir, das möchtet ihr nicht herausfinden."

Auf einmal herrschte Totenstille. Niemand traute sich, auch nur einen Ton von sich zu geben.

In diese Stille drang ein Rascheln an Lenas Ohr. Aus dem Augenwinkel sah sie, wie dieses seltsame Wesen, diese Langnase, wie aus dem Nichts auftauchte.

Und ebenso schnell war es wieder verschwunden.

Lena blinzelte angestrengt, hielt weiter Ausschau nach diesem Wesen, wurde dann aber von den erschrockenen Rufen der anderen aus ihren Gedanken gerissen.

„Wo ist er hin?!", fragte der Junge mit dem verletzten Bein, Lukas.

Der muskelbepackte Mann schien sich so sehr erschreckt zu haben, dass er nach hinten stolperte. „Er ist weg", rief er ungläubig. „Hat sich einfach in Luft aufgelöst."

Nun verstand Lena noch weniger. Der Mann im Anzug, der Spielführer. Er war wirklich weg. Dort, wo er eben noch im Sand gestan-

den hatte, waren nur noch die Abdrücke seiner feinen Lederschuhe zu sehen.

Sie schaute sich um. Im Wasser machte sie noch den Fallschirm aus, der langsam, aber sicher in den Wellen untertauchte. Aber wo war der Mann?

„Ich habe es genau gesehen", sagte der Junge mit dem Rucksack. „Eben stand er noch hier, und dann – von jetzt auf gleich – war er fort." Er rieb sich ungläubig die Augen.

„Aber …", sagte Jürgen, der alte muskelbepackte Mann leise. „Das geht doch gar nicht. Das ist unmöglich."

„Der Riss im Himmel!" Lynn zeigte nach oben. „Er ist auch weg."

Tatsächlich. Lena hob den Kopf und sah nichts anderes mehr als einen strahlenden Himmel, der vielleicht ein wenig zu blau war.

„He, seht mal!" Der Junge mit dem Rucksack, den Lena unbedingt mal nach seinem Namen fragen sollte, ging auf die Knie und schien etwas im Sand entdeckt zu haben. Die anderen versammelten sich im Kreis um ihn herum, und da sah auch Lena es. Ein in den Sand gezeichneter Pfeil, direkt neben den Fußabdrücken des Spielführers war zu sehen. Schweigend hoben alle den Kopf und schauten in die Richtung des Pfeils.

„Der Dschungel", hauchte Lynn ehrfurchtsvoll – und zum ersten Mal klang sie ängstlich. „Er will, dass wir in den Dschungel gehen."

Level 4 – Die Stille des Dschungels

Jürgen pirschte sich voran durch das Dickicht, schlug mit seinen kräftigen Armen die dicksten Pflanzen weg. Dicht hinter ihm folgte Michael mit seiner Machete, um die Schlingpflanzen kurz und klein zu schlagen.

„Ich kann kaum etwas sehen." Lio wischte sich mit dem Ärmel ihres Pullis über die Brillengläser, die immer wieder beschlugen, weil die Luftfeuchtigkeit sehr hoch war. „Everything is blurred!"

Sie stöhnte schwer und wischte noch mehr über die Gläser.

„Wusstet ihr", sagte sie, „Ameisen können im Dschungel manchmal gefährlicher sein als Raubtiere. Blattschneiderameisen zum Beispiel tragen pro Jahr mehr Pflanzenmaterial weg als manche Kühe fressen." *(Fachwissen-Input mit KI erstellt)*

Lena schüttelte sich: „Vielen Dank für diese Information." Sie grinste ironisch. „So habe ich gleich keine Angst mehr."

Plötzlich hielt Jürgen inne, blieb starr stehen, neigte den Kopf zur Seite. Sofort lief Michael in ihn hinein.

„He, was soll das?!"

„Pst!" Jürgen presste sich seinen dicken Zeigefinger auf die Lippen. „Seid leise", flüsterte er.

Lena gehorchte sofort, vergaß sogar das Atmen. Gebannt lauschte sie in die Stille des Dschungels.

Da! Tatsächlich. Sie hörte etwas.

Es war ein Rascheln zwischen den Büschen und gar nicht weit weg.

Das Rascheln wurde lauter.

Etwas schien auf sie zuzukommen.

Zu dem Rascheln gesellte sich noch ein unschönes Schmatzen.

Und dann: Mit einem Satz sprang etwas aus dem Dickicht – direkt auf Jürgen zu!

Es war eine riesige Pflanze. Sie hatte einen langen Stil und war höher als ein ausgewachsener Mensch. Der Blütenkelch entpuppte sich als riesiges Maul, das in alle Richtungen aufging und spitze Dornen zum Vorschein brachte. Dazu war das Pflanzending überall mit blutroten Blütenblättern versehen, die faulig stanken. Ein grünlicher Nebel umgab die Pflanze.

„Himmel, das Ding sieht ja aus wie ein Demogorgon", schrie Michael. „Ihr wisst schon, diese merkwürdigen Wesen aus Stranger Things."

Jürgen wirkte völlig überrascht, als die Pflanze auf ihn zukam. Er wollte ausweichen, doch dabei atmete er etwas von dem grünlich-stinkenden Pflanzennebel ein. Direkt darauf verdrehte er die Augen und ging wie ein nasser Sack zu Boden, wo er bewusstlos liegen blieb.

Lynn und Lena schrien panisch.

Doch es wurde noch schlimmer: Die Pflanze gab mit ihrem klaffenden Maul widerliche Schnappbewegungen von sich und robbte auf Jürgen zu. Klarer Fall: Sie wollte ihn auffressen.

Die Gruppe drängte nach vorn, um die Pflanze abzuwehren, der Nebel war so intensiv, dass ihnen alle schwindelig wurde, sobald sie näherkamen. Außerdem war Jürgen der stärkste von ihnen. Und wenn er schon keine Chance gegen die Pflanze hatte, dann doch wohl niemand von ihnen.

„Wir müssen helfen", schrie Lukas. „Wir können doch nicht tatenlos zusehen, wie einer von uns von einer Pflanze verspeist wird!"

Lara riss verzweifelt die Arme in die Höhe. „Was sollen wir denn tun?"

Ohne ein Wort setzte Lynn sich auf den Boden, zog ihren Block hervor und begann zu malen.

Lena linste über ihre Schulter und erkannte einen Mini-Tornado auf dem weißen Blatt. Sie konnte wirklich unfassbar gut malen.

Da kam Bewegung in die Pflanze. Sie konzentrierte sich nun auf Lynn, als würde sie von ihr angezogen.

Blitzschnell schoss eine ihrer Ranken nach vorne und versuchte, Lynn den Stift und den Malblock aus der Hand zu schlagen. Lynn schaffte es gerade noch auszuweichen, doch dabei glitt ihr der Stift aus den Fingern. Er flog durch die Luft und landete ausgerechnet auf dem ohnmächtigen Jürgen.

„Hier, fang!“, rief Fireprex, der blitzschnell nach vorn gepresch war.

Er warf den Stift Lynn zu.

Diese fing ihn geschickt auf und zeichnete hastig weiter. Gleichzeitig versuchte Lio, die Pflanze abzulenken. Tatsächlich gelang es ihr, die Aufmerksamkeit des gruseligen Gewächses auf sich zu ziehen, in dem sie in dutzenden unterschiedlichen Sprachen auf das Ding einredete. Das schien die Pflanze zu verwirren.

Mit dem letzten Linienzug umfasste Lynn den Stift, schloss die Augen, und in der nächsten Sekunde schoss der gezeichnete Tornado mit Lichtgeschwindigkeit aus dem Malblock heraus und raste direkt auf die Pflanze zu.

Der Mini-Tornado zerschoss den Nebel, sodass Michael sich mit seinen Doppel-Katanas, die er über Kreuz hinter seinem Rücken hervorzog, auf die Pflanze stürzen und aus ihr Ratatouille machen konnte.

„Ha, aus dir wird jetzt Geschnetzeltes“, brüllte er. „Nimm das! Und das. Und auch das!“ Er setzte zum letzten Schlag an. „Und vor allem: DAS!“

Der Jubel wurde groß, Michael hatte das gefährliche Pflanzenwesending im Alleingang besiegt und sie damit gerettet.

Auch Lena freute sich und war erleichtert.

Doch die Erleichterung hielt nicht lange an. Aus dem Augenwinkel bemerkte, sie, wie Lynn zusammensackte. Sie ging auf die Knie und verbarg ihr Gesicht in den Händen. Lena hörte sie leise wimmern.

„Was ist los?“ Lena näherte sich ihr, legte ihr den Arm um die Schulter. „Alles in Ordnung?“

„Nein!“ Lynn jauchzte. „Überhaupt nichts ist in Ordnung! Ich … die Zeit … der Countdown!“

Sie riss die Augen auf und starrte Lena entsetzt an. „Er … die Zeit

… sie ist gesprungen. Es–“

Sie schluckte angestrengt. „Es fehlen fünf Minuten. Wie kann das sein?“

Lena hatte Mühe, ihr zu folgen. „Moment“, begann sie langsam. „Willst du damit sagen, dass dein Countdown geringer geworden ist?“

Lynn nickte. Eine Träne kullerte aus ihren Augenlidern.

„Fünf Minuten“, sagte sie wieder. „Fünf Minuten.“

Sie senkte den Blick, hob dann den Kopf und sah Lena verzweifelt an. „Was hat das zu bedeuten? Ist meine Lebenszeit damit verkürzt worden?“

Lena wusste es nicht. Aber sie hatte eine Ahnung, was geschehen war. Ihr Blick verlor sich auf die Zeichnung, auf den wirbelnden Tornado. Und da glaubte sie, es zu verstehen.

„Deine Zeichnung“, sagte sie. „Damit hast du uns im Kampf gegen die Pflanze geholfen. Und damit wurde dir Zeit vom Countdown abgezogen.“

Lynn sah sie wieder an. „Du meinst, jede meiner lebendig gewordenen Zeichnungen bezahle ich mit … Lebenszeit?“

„Ich bin mir nicht sicher, aber es sieht danach aus. Zumindest mit Countdownzeit – was auch immer passiert, wenn wir bei null angelangt sind.“

Sie wusste es nicht, aber es konnte nichts Gutes sein.

Das zeigte ihr die Gefährlichkeit dieser Welt.

Level 5 – Die Steinsymbole

Als sie durch den Dschungel wanderten, entdeckte Fireprex, der sich bislang die ganze Zeit über außerordentlich ruhig verhalten hatte,

etwas Glitzerndes auf dem Boden. Er war sich unsicher, ob er es aufheben sollte. Ein Gefühl sagte ihm, dass alles in dieser Welt gefährlich sein konnte. Doch die Neugierde siegte und er tat es trotzdem. Es war ein Stein. Und auch wieder nicht. Als er danach griff, fühlte er sich seltsam in seinen Händen an. Er war warm, beinahe heiß. Auf der Oberfläche war ein Symbol graviert, eine Frucht, vielleicht eine Zitrone. So genau konnte er es nicht erkennen. Und dann war es, als würde sich etwas aus dem Stein lösen und in seine Haut eindringen. Es vibrierte in ihm, zog sich bis ins Herz – und plötzlich hatte er einen enormen Energieschub. Er wusste überhaupt, nicht was mit ihm geschah. Mit einem Mal fühlte er sich unglaublich stark, als hätte er in seinem Inneren eine Kraft gefunden, die er nie zuvor verspürt hatte. Das gefiel ihm. Er beschloss, diese Entdeckung für sich zu behalten.

Trotz allem war der Marsch durch den dichten Dschungel immer noch sehr anstrengend.

Fireprex sah, wie jemand vor ihm ebenfalls einen Stein aufhob und ihn über das Wasser eines Baches flitschen ließ, der sie schon auf dem gesamten Weg begleitete.

Der Junge hob den nächsten Stein auf und wollte ihn ebenfalls flitschen lassen. Aus dem Augenwinkel sah Fireprex, dass auf diesem ebenfalls ein Symbol eingraviert war. Und dann ging alles furchtbar schnell.

Der Junge begann zu zittern, schüttelte sämtliche Gliedmaßen, und dann brach er zusammen. Sofort stürmten alle auf ihn zu. Fireprex kannte den Jungen nicht, hatte bislang noch nie ein Wort mit ihm geredet. Und so, wie dieser Junge aussah, würde er wohl auch nie wieder dazu in der Lage sein.

Denn der Junge war tot.

Mit offenem Mund und aufgerissenen Augen lag er auf dem Boden und gab keinen Atemzug mehr von sich. Um Fireprex herum

hallten hysterische Schreie auf.

Ein Mädchen begann zu wimmern. Der alte Mann, der mehr Muskeln hatte als Markus Rühl, stürzte sich auf die Knie und versuchte sich an einer Mund-zu-Mund-Beatmung. Doch ehe seine Lippen auf die des Jungen trafen, löste dieser sich vor den Augen aller auf. Als hätte er nie existiert.

Alle waren sich unschlüssig. Niemand konnte sich das erklären. Lukas, der Junge mit dem verletzten Bein, lachte tonlos auf und verdrehte dabei seltsam die Augen, sodass Fireprex befürchtete, auch er würde zusammensacken.

„Der Stein", hörte Fireprex sich selbst sagen. Er deutete auf den Boden, dorthin, wo eben noch die Leiche lag. „Er hat ihn aufgehoben und wollte ihn über das Wasser flitschen lassen. Das habe ich genau gesehen. Und dann ist er zusammengebrochen, einfach so." Er sah sich um und bemerkte, dass ihm alle zuhörten. Sämtliche Blicke waren auf ihn gerichtet, was ihm ein wenig unangenehm war. Aber er sprach weiter.

„Dort!" Er zeigte wieder auf den Boden. Dieses Mal ein Stück zur Seite. „Dieser Stein war es."

Da wurde ihm klar, dass er sich nicht getäuscht hatte. Auch dies war ein merkwürdiger Stein. Wie der, den er eben aufgehoben hatte und sich danach so stark gefühlt hatte. Aber das eingravierte Symbol auf diesem Stein war anders. Es sah aus, wie der Schädel eines Skeletts.

„Was ist das für ein merkwürdiger Stein?", fragte Lena.

Jürgen, der noch immer kniete, wollte ihn anfassen, doch Fireprex hielt ihn davon ab.

„Nicht", schrie er.

„Ein Stein mit einem Totenschädel", gab Lynn leise von sich. „Seltsam."

„Hier liegt noch einer rum", hörte Fireprex es von weiter hinten aus der Gruppe.

„Hier auch!“, hörte er ein Mädchen, ganz in seiner Nähe.

„Bloß nicht anfassen!“, ermahnte er sie.

„Er hat recht“, stimmte Lena zu. „Diese Steine bewirken bestimmt nichts Gutes.“

Sie schaute Fireprex unsicher an. „Bringen wir uns nicht unnötig in Gefahr, okay?“

Fireprex nickte.

„Ein Stein mit einem Totenschädel.“ Lynn stieß einen ungläubigen Pfiff aus. „Ein Totenstein.“

Es hat bestimmt etwas mit diesem verdammten Spiel zu tun, von dem der Spielführer uns erzählt hat“, sagte Michael, der eben noch die Führung der Gruppe übernommen hatte. „Rätsel und Aufgaben … machen wir auch nur einen einzigen Fehler, dann sind wir tot.“

Alle verfielen in ein brütendes Schweigen. Nur die Geräusche des Dschungels waren zu hören. Zwitschernde Vögel, das laute Quaken von Fröschen, und überall raschelte es im Dickicht.

„Lasst uns weitergehen“, forderte Lena. „Damit wir schnellstmöglich aus diesem Spiel herauskommen.“

So folgten sie weiter dem schmalen Pfad, der sie durch den Dschungel führte.

Bis sich weiter hinten jemand zu Wort meldete und sagte, dass er Hunger habe. Damit löste er eine ganze Lawine an Hungernden aus. Auch Fireprex' Magen knurrte. Er konnte sich gar nicht mehr daran erinnern, wann er zuletzt etwas gegessen hatte. Als sie einen riesigen Baum am Rande des Weges sahen, konnten sie ihr Glück kaum fassen, denn der hing voller Bananen. Ohne darüber nachzudenken, holte sich jemand eine Banane und bis hinein. Doch kaum, dass er den ersten Bissen heruntergeschluckt hatte, begann er zu röcheln und zu würgen. Lukas humpelte mit seinem verletzten Bein auf ihn zu klopfte ihm fest auf die Schulter. „Alter, was ist mit dir?! Atme, und verdammt!“

Er klopfte noch einmal so fest, dass das Stück Banane im hohen Bogen aus seinem Mund flog. Noch immer röchelnd, sank der Junge auf die Knie und hielt sich den Hals.

„Das war krass, Leute." Er stöhnte bei jedem Wort. „Kaum war das Stück Banane in meinem Hals, wurde sie klebrig, als hätte ich ein Tube Uhu in mich hineingeschüttet."

Immer wieder spuckte er aus und sah dabei die angebissene Banane an, die vor ihm lag, als wäre sie eine giftige Schlange.

„Na, spitze", murmelte Fireprex vor sich hin. Der Appetit auf Bananen war ihm gründlich vergangen.

Und so gingen sie hungrig weiter und ignorierten jeden früchtetragenden Baum, der ihren Weg kreuzte. Sie dachten auch nicht mehr im Traum daran, eine von diesen schillernd roten Beeren zu essen, die an den dicken Büschen hängen, die weit über den Weg reichten. Ihnen war klar, dass dies eine gefährliche Gegend war und dass jedes Fehlverhalten ihren sicheren Tod bedeuten konnte. Aber sie verstanden noch mehr, nämlich dass sie aufeinander aufpassen mussten. Auf sich allein gestellt wäre jeder von ihnen verloren.

Level 6 – Das besondere Sofa

Nachdem die Gruppe stundenlang durch den dichten Dschungel marschiert war, lichtete sich das Blätterdach plötzlich. Lena trat zwischen zwei riesigen Farnen hindurch und blieb wie angewurzelt stehen.

Vor ihnen erhob sich eine gewaltige Pyramide.

Sie ragte hunderte Meter in den Himmel und wirkte vollkommen fehl am Platz. Nicht einmal die kleinste Spur von Verwitterung war zu erkennen. Die Pyramide sah aus, als wäre sie erst gestern errichtet worden.

„Das gibt's doch nicht", murmelte Lynn.

Auch die anderen starrten das Bauwerk sprachlos an.

Vor der Pyramide steckte ein Pfeil im Boden. Jemand hatte ihn aus groben Holzplanken gezimmert. Auf dem standen zwei Worte:

HIER ENTLANG

„Natürlich." Fireprex seufzte. „Als hätten wir eine Wahl."

Lena hatte ein ungutes Gefühl. Erst die Pyramiden am Horizont des Strandes, jetzt diese hier. Alles an diesem Ort schrie förmlich nach einer Falle. Doch als sie sich umsah, erkannte sie schnell, dass es keinen anderen Weg gab. Der Dschungel hinter ihnen war dicht und undurchdringlich, während der Pfeil eindeutig auf den freiliegenden Eingang der Pyramide zeigte.

Also atmete sie tief ein und setzte sich entschlossen in Bewegung. Die anderen folgten ihr zögernd.

Je näher sie kamen, desto größer wirkte das Bauwerk. Der Eingang bestand aus einem riesigen Torbogen.

„Passt auf Fallgruben auf", warnte Michael.

„Und auf Giftpfeile", ergänzte Lara nervös.

„Oder auf rollende Steinkugeln", fügte Kaya grinsend hinzu.

Niemand lachte.

Vorsichtig setzten sie einen Fuß vor den anderen. Lena rechnete bei jedem Schritt damit, dass plötzlich der Boden unter ihnen nachgeben oder irgendwo eine versteckte Falle ausgelöst werden würde.

Doch nichts geschah.

Im Inneren der Pyramide war es überraschend hell. Die Wände bestanden aus sandfarbenem Stein, und an der Decke schwebten leuchtende Kristalle, die den gesamten Raum in glitzerndes Licht tauchten.

Vor ihnen erstreckte sich ein riesiger Saal. Und von dort führten überall Türen in verschiedene Richtungen. Es waren dutzende, vielleicht sogar Hunderte.

„Welche nehmen wir denn jetzt?“, fragte Lynn ratlos.

Noch bevor jemand antworten konnte, bemerkte Lena etwas Merkwürdiges.

In der Mitte des Saals bewegte sich eine Plattform langsam über den Boden. Lautlos glitt sie von einer Wand zur anderen und wieder zurück.

„Das ist echt unheimlich“, murmelte Lara.

Plötzlich krachte es hinter ihnen und alle fuhren erschrocken herum.

Das Eingangstor hatte sich geschlossen.

Mit einem dumpfen Donnern verriegelten gewaltige Steinplatten den Ausgang.

„Oh nein“, stöhnte Kaya.

Doch das war noch nicht alles.

Die vordere Wand setzte sich in Bewegung.

Langsam begann sie, sich auf Schienen durch den Saal zu bewegen.

Direkt auf die Gruppe zu.

„Lauft!“, schrie Michael.

Sofort setzten sie sich in Bewegung.

Die riesige Steinwand kam immer näher. Unaufhaltsam schob sie sich vorwärts und drängte die Gruppe tiefer in die Pyramide hinein.

Lena rannte, bis ihr die Lungen brannten.

Sie stürzten durch einen Gang, bogen um mehrere Ecken und gelangten schließlich in einen weiteren Raum.

Hier blieb die seltsame Steinwand plötzlich stehen.

Keuchend blickten sich die Freunde um und fixierten schließlich alle denselben Punkt.

Denn mitten im vollkommen leeren Raum stand ein riesiges Sofa.

Es war mit rotem Samt bezogen und sah erstaunlich gemütlich aus.

„Warum steht das hier?“, fragte Lynn ungläubig.

Lena wusste es nicht.

Doch es war wirklich seltsam.

Sie trat näher heran und bemerkte die unzähligen Knöpfe, Hebel und Schalter, die an den Armlehnen befestigt waren. Die Knöpfe blinkten in allen möglichen Farben.

„Fasst bloß nichts an“, warnte Michael sie.

In diesem Moment erklang hinter ihnen ein langsames Klatschen.

Allemsamt wirbelten sie herum.

Ein Mann trat aus einem Schattenbereich des Raumes.

Er war etwa vierzig Jahre alt, geschniegelt und gestriegelt. Er trug einen makellosen Businessanzug und eine elegante Krawatte. Sein Lächeln wirkte gleichermaßen freundlich wie gefährlich.

Lena erkannte ihn sofort. Es war der Spielführer vom Strand.

„Herzlichen Glückwunsch!“ Er lächelte noch breiter. „Ihr habt die nächste Etappe erreicht.“

Niemand antwortete.

„Ihr fragt euch sicher, was es mit diesem Sofa auf sich hat.“

Er deutete auf das Möbelstück.

„Nun, dieses Sofa hat im Laufe der Jahre ein Eigenleben entwickelt. Es gehorcht niemandem mehr. Zumindest fast niemandem.“

Sein Lächeln wurde fieser.

„Aber genau deshalb ist es für eure Aufgabe unverzichtbar. Dieses Sofa“, fuhr der Spielführer fort, „ist ein Teleportationsgerät. Es kann euch an einen ganz besonderen Ort bringen. Einen Ort, den ihr erreichen müsst, wenn ihr dieses Spiel gewinnen wollt.“

Er machte eine kurze Pause.

„Die Frage ist nur: Habt ihr den Mut, euch daraufzusetzen?“

„Ich will von diesem verdammten Spiel nichts mehr hören“, schrie ein Junge, und im nächsten Atemzug stürmte er aus der Menge auf den Anzugträger zu, holte mit der Faust aus, und – der Schlag ging

ins Leere. Oder vielmehr ging er durch den Spielführer hindurch, als hätte er ihn gar nicht getroffen. Aber es war ein gezielter Schlag gewesen. Und er war wuchtvoll. Ganz sicher hätte es den Spielführer ausknocken müssen.

Davon scheinbar völlig unbeeindruckt, humpelte Lukas auf das Sofa zu.

„Ich mach das", sagte er eisern. Sein Bein sah wirklich schlimm aus. Es wollte einfach nicht verheilen und irgendwie sah es auch so aus, als würde die Wunde sich ausbreiten.

„He, warte!"

Lukas wollte sich gerade auf das Sofa setzen, als ihm jemand zuvorkam und seinen Platz einnahm.

„Mit dem Sofa werde ich schon fertig." Lachend klickte er auf allen Knöpfen herum, doch nichts tat sich.

„Das Zaubersofa ist wohl kaputt." Er lachte noch mehr und schaute dabei herausfordernd zum Spielführer rüber. In der nächsten Sekunde schoss eine Stichflamme aus dem Polster und verwandelte den Jungen in einen Haufen Asche. Alles ging so unfassbar schnell, dass niemand reagieren konnte.

„NEIN!"

Mehrere Jugendliche schrien gleichzeitig auf und taumelten zurück. Einer stolperte und fiel der Länge nach hin. Der scharfe Geruch von verbranntem Stoff und etwas anderem breitete sich im Raum aus. Dort, wo eben noch der Junge gesessen hatte, rieselte graue Asche zu Boden.

Niemand bewegte sich.

Niemand wagte zu atmen.

Lena taumelte vor Schreck zurück. Lukas stand wie eingefroren da. Sein Blick hing an dem schwarzen Fleck im Sofa, als könnte sein Gehirn nicht begreifen, was gerade passiert war.

Dann begann der Spielführer zu lachen.

Leise zuerst, nicht mehr als ein kehliges Kichern.

Doch es wurde immer lauter. Bedrohlicher. Wahnsinniger.

„Oh, das war knapp", sagte er grinsend. „Wirklich knapp."

„Du bist krank!", schrie jemand.

Der Spielführer breitete langsam die Arme aus. Sein Jackett raschelte dabei wie trockenes Papier.

„Ihr habt die Regeln noch immer nicht verstanden." Mit eiskalter Stimme sprach er weiter: „Es gibt nur einen einzigen richtigen Knopf."

Er deutete auf die Armlehne des Sofas.

Die verschiedenen Symbole leuchteten nun schwach im Halbdunkel auf.

Ein Kleeblatt.

Ein Blitz.

Eine Welle.

Ein Dolch.

Ein Herz.

„Drückt ihr den falschen", sagte er ruhig, „löst ihr eine Falle aus."

Er blickte hinunter auf den Aschehaufen.

„Und manche Fallen sind eben tödlich."

Lara begann leise zu wimmern.

Der Spielführer griff in seine Manteltasche und zog eine silberne Stoppuhr hervor. Mit einem kalten Lächeln hielt er sie hoch.

Sie zeigte exakt sechzig Sekunden an.

„Beeilt euch", sagte er. „Ihr habt eine Minute."

Dann drückte er auf den oberen Knopf der Stoppuhr und sie sprang an.

59 …

58 …

57 …

Das hallende Ticken durchschnitt die Stille des Raums wie Hammerschläge.

„Wir müssen hier raus!“, rief einer der Jungen panisch und rannte zur Tür. Er riss am Griff, doch sie bewegte sich keinen Millimeter.

„Abgeschlossen!“

„Natürlich ist sie abgeschlossen“, sagte der Spielführer amüsiert.

52 …

51 …

„Vielleicht das Kleeblatt! Als Glückssymbol!“, rief ein Junge.

„Nein, das ist zu offensichtlich!“, entgegnete Lena.

„Der Blitz vielleicht! Für Energie – von wegen Teleportation!“

„Oder die Welle!“

Die Stimmen überschlugen sich.

„Hört auf, durcheinanderzureden!“

Leana zwang sich, genauer hinzusehen. Die Symbole waren leicht abgegriffen, als wären manche häufiger benutzt worden als andere. Doch das konnte genauso gut Absicht sein.

45 …

44 …

„Vielleicht ist das Ganze ein Rätsel“, murmelte Lukas hektisch. „Irgendein Hinweis!“

„Wir haben keine Zeit für Rätsel!“

Ein Mädchen zeigte mit zitterndem Finger auf den Dolch. „Vielleicht steht der für Opfer oder Mut oder so!“

„Oder für Tod! Bist du bescheuert?!“

39 …

38 …

Die Sekunden rasten dahin.

Der Spielführer stand regungslos daneben und beobachtete sie mit einem Ausdruck, als würde er ein interessantes Experiment verfolgen.

Lenas Herz schlug so heftig, dass es schmerzte.

Denk nach.

Denk nach!

Warum diese Symbole?

Warum überhaupt ein Herz?

33 …

32 …

Lukas trat näher ans Sofa heran. Schweiß lief ihm über die Stirn.

„Vielleicht sollen wir logisch denken", sagte er atemlos. „Die anderen Symbole stehen für Gefahr oder Zufall. Aber das Herz …"

„… steht für Leben", flüsterte Leana plötzlich.

Alle sahen sie an.

28 …

37 …

„Oder Liebe", sagte jemand unsicher.

„Nein." Lena schüttelte den Kopf. „Nicht Liebe. Es steht für Menschlichkeit."

Der Spielführer lächelte.

Und genau dieses Lächeln machte ihr angst.

24 …

23 …

„Das kann auch eine Falle sein!", rief ein Junge. „Er will doch bestimmt, dass wir das denken!"

„Dann sag du was Besseres!"

„Vielleicht gibt es gar keinen richtigen Knopf!"

Das Ticken wurde unerträglich laut.

15 …

14 …

Lena spürte, wie Panik in ihr hochstieg. Ihre Hände zitterten.

Dieser eine Junge war direkt vor ihren Augen verbrannt, weil er den falschen Knopf gedrückt hatte.

Wenn sie falsch lag …

10 …

„Wir müssen uns entscheiden!“, schrie Lukas panisch.

8 …

7 …

Alle wichen unbewusst einen Schritt zurück, denn niemand wollte derjenige sein, der den Knopf drückte.

5 …

4 …

Lena holte tief Luft.

Dann trat sie vor.

„Lena, warte-!“

Doch sie hörte nicht mehr hin.

Ihr Blick lag nur noch auf dem Herzsymbol.

3 …

2 …

Sie streckte die Hand aus.

1 …

Und drückte das Herz.

Level 7 – Im Auge des Spiels

Als die zwölf Freunde mit dem Sofa auf die schneebedeckte Spitze eines Berges teleportierten, entdeckten sie dort eine große, düstere Anlage, die direkt in den Berg hineingebaut worden war.

„Seht ihr die Überwachungskameras überall?“, fragte Jürgen und schluckte hörbar. „Das kann nichts Gutes bedeuten. Werden wir etwa beobachtet?“

„Vielleicht werden wir das tatsächlich“, sagte Lara erschrocken.

Fireprex musterte das im Berg eingelassene Gebilde. „Wir müssen wohl dort hinein. Vermutlich erwartet uns dort die nächste Aufgabe,

ein Rätsel oder …“

„… etwas, dass uns töten wird“, fiel Lynn ihm ins Wort. „Du bist doch verrückt, wir können da nicht rein. Das sieht viel zu gefährlich aus. Und so … dunkel … und …“

Sie zuckte zusammen, als ihr Blick auf die schwarzen Fenster der Anlage fiel.

„Bist du echt solch ein Angsthase?“, fragte Kaya.

„Nein, ich habe keine Angst. Ich … ich mag Dunkelheit einfach nicht.“

Ihre Stimme zitterte leicht.

„Also fürchtest du dich im Dunkeln“, stellte Fireprex fest.

Lynn seufzte. „Ja, irgendwie schon. Ich will da wirklich nicht rein. Ich kann draußen warten.“

Sie standen nun direkt vor dem Eingang der Berganlage.

„Nein“, sagte Fireprex warmherzig. „Du kommst mit. Ich passe auf dich auf.“

„Ja, ihm würde das bestimmt gefallen, wenn du dich ein bisschen an ihn klammerst“, scherzte Lukas.

„Haha, sehr witzig“, erwiderte Fireprex genervt.

Insgeheim musste er allerdings zugeben, dass Lukas vielleicht gar nicht so unrecht hatte.

„Worauf warten wir noch?“, rief Max. „Rein da!“

Er stand bereits halb im Tor und winkte die anderen zu sich.

Lynn holte tief Luft und folgte den anderen mit zitternden Beinen. Fireprex blieb dicht an ihrer Seite. Als er bemerkte, wie nervös sie war, nahm er vorsichtig ihre Hand.

„Uuuh, wie romantisch“, neckte Lara die beiden.

„Halt die Klappe“, flüsterte Fireprex. „Wenn hier jemand auf uns wartet, hat er uns jetzt definitiv gehört. So laut, wie du herumbrüllst!“

Lynn sah ihn an.

Man, ist er süß, wenn er sauer ist, dachte sie.

„Liebesgeschichte hin oder her“, unterbrach Jürgen die Szene. „Schaut euch das hier mal an!“

Die Freunde blickten sich um. Die gesamte Anlage wirkte uralt. Rost bedeckte die Wände und Metallstreben an den Decken. Bei jedem Schritt knarzte der Boden unter ihren Füßen.

„Seht mal! Da ist eine Tür!“

Jürgen deutete nach vorn, auf eine eiserne Tür in einer Ecke des Raumes.

Michael ging voraus. Vorsichtig griff er nach dem verrosteten Türgriff und drückte ihn herunter.

Quietschend schwang die Tür auf.

„Ein Kontrollraum!“, rief Lio überrascht.

Überall standen Bildschirme, Schalter und alte Computer.

Lynn riss die Augen auf.

„Da ist das Flugzeug! Dort sind wir aufgewacht!“

Tatsächlich zeigte einer der Monitore das Wrack des Flugzeugs am Strand.

„Und der Seestern, mit dem ich geredet habe, ist auch noch da!“, bemerkte Lara.

Gebannt starrten die zwölf Freunde auf die Bildschirme. Einer nach dem anderen zeigte Orte, die sie auf ihrer Reise bereits besucht hatten.

Jemand hatte sie die ganze Zeit beobachtet.

Ganz klar, sie befanden sich in einer Art Kommandozentrale, in der die gesamte Insel bewacht wurde.

Lena machte diese Entdeckung schwindelig. „Was hat das zu bedeuten?“

„Schaut mal!“ Jürgen deutete wieder nach vorn, an den Bildschirmen vorbei. „Ein weiterer Pfeil. Hier geht es dann wohl für uns weiter …“

Und so ließen sie den Kontrollraum hinter sich und drangen tiefer

in diese seltsame Anlage ein, bis sie einen großen, fast vollkommen kahlen Raum erreicht hatten.

„Leute … ich kann nicht mehr!“ Lara schnaufte und drückte sich die Hände auf die Knie. „Meine Beine bringen mich um, ich brauche eine Pause.

„Ich auch“, stimmte Lynn zu. „Ich bin ebenfalls völlig erschöpft.“

Alle sahen sich forschend an und dann richteten sich alle Blicke auf Lena, als wäre sie zur Anführerin dieser Gruppe auserkoren worden. Auch sie seufzte. „Also schön, eine kurze Pause kann sicherlich nicht schaden, wer weiß, was noch alles auf uns zukommen wird.“

„Ich habe solch einen Hunger.“ Lukas rieb sich stöhnend das wehe Bein. „Hat wirklich niemand von euch etwas zu essen dabei?“

Alle durchsuchten ihre Taschen, brachten die Gegenstände hervor, die sie bei sich trugen. Merkwürdigerweise hatte jeder jeweils einen Stein bei sich, der mit Symbolen versehen war. Auch Lena, und das war wirklich seltsam, weil sie sich nicht erinnern konnte, einen Stein eingepackt zu haben. Sie legten die Steine aneinander und betrachteten sich die Symbole.

Die Symbole selbst sagten ihnen nichts, sie bestanden aus Kreisen, Formen und Linien, aber sie hatten allesamt unterschiedliche Farben: Blau und Rot, Grün, Weiß, Lila und Orange.

„Na, super.“ Michael brummte. „Davon werden wir ganz bestimmt nicht satt.“

„Das ist jetzt nicht zu ändern“, sagte Lena. „Ruhen wir uns aus und suchen anschließend etwas zu essen.“

Level 8 – Nichts ist wie es scheint

Michael streckte die Beine von sich und schaute sich um. Der Raum war gewaltig. Die Decke verlor sich irgendwo in der Dunkelheit weit über ihren Köpfen. Die Wände bestanden aus grauem Metall. Es gab keine Fenster, keine Möbel und keine Unebenheiten. Nur glatte Flächen, nackter Boden und eine bedrückende Leere.

Lena ließ sich erschöpft auf den Boden sinken.

„Was für ein trostloser Ort", murmelte Lynn.

„Immer noch besser als von Monstern gefressen zu werden", meinte Michael, der die Arme hinter dem Kopf verschränkte und es sich gemütlich machte.

Lynn war inzwischen aufgestanden und schlenderte neugierig durch die Halle. Dabei entdeckte sie etwas Merkwürdiges.

An der Wand vor ihr befand sich ein einzelner Knopf.

Er war rund, rot und wirkte vollkommen fehl am Platz.

„Ähm … Leute?"

Sofort blickten alle zu ihr.

„Was denn?", fragte Kaya.

Lynn zeigte auf den Knopf.

„Meint ihr, ich sollte den mal drücken?"

„Nein!", antworteten alle gleichzeitig.

Lynn grinste – und drückte ihn trotzdem.

Einen Moment lang geschah gar nichts.

„Dein Glück!", fauchte Michael sie an. „War bestimmt außer Betrieb."

Doch kaum hatte er den Satz beendet, begann die gesamte Halle zu vibrieren.

Ein tiefes Grollen erfüllte den Raum.

„Oh-oh", murmelte Fireprex.

Plötzlich erwachten die Wände zum Leben.

Metallplatten glitten zur Seite. Der Boden begann sich zu bewegen. Aus verborgenen Öffnungen schossen Pflanzen hervor.

Vor den Augen der Freunde verwandelte sich die kahle Halle.

Innerhalb weniger Sekunden wuchsen meterhohe Farne aus dem Boden. Dicke Lianen schlängelten sich von der Decke herab. Riesige Bäume schossen in die Höhe, als wären Jahrzehnte in wenigen Augenblicken vergangen.

Dazu wurde die Luft warm und feucht. Überall erklangen Vogelrufe. Ein leichter Wind bewegte die Blätter.

Lena konnte ihren Augen kaum trauen.

Wo eben noch eine sterile Metallhalle gewesen war, erstreckte sich nun eine tiefgrüne Dschungellandschaft.

„Das ist unmöglich", flüsterte Amy.

„Das ist komplett verrückt!", ergänzte Kaya.

Michael hob einen Farnwedel an.

„Der fühlt sich auf jeden Fall sehr echt an."

Forschend sah er sich um. „Wo sind wir hier nur hingeraten?"

Doch viel Zeit zum Staunen blieb ihm nicht. Irgendwo zwischen den Bäumen ertönte ein unschönes schrilles Kreischen.

Dann noch eines.

Und noch eines.

Lena fuhr zusammen.

„Bitte nicht schon wieder …"

Das Kreischen kam näher.

Direkt darauf brachen mehrere seltsame Kreaturen mit wildem Geschrei aus dem Dickicht und stürmten auf die Gruppe zu.

„Lauft!", schrie Michael. „Das sind Gagalos!"

Sofort rannten die Freunde los.

Sie schlugen sich durch den künstlichen Dschungel. Äste peitschten ihnen ins Gesicht. Lianen hingen quer über dem Weg. Hinter ihnen wurden die Kreischlaute der Gagalos, wie Michael sie nannte,

immer bedrohlicher.

Doch schon bald wurde klar, dass die Flucht aussichtslos war.

Die Verfolger holten auf.

„Sie sind viel zu schnell!“, rief Lynn

Michael warf einen Blick zurück.

Entschlossen blieb er stehen.

„Wir müssen kämpfen!“

Mit einer fließenden Bewegung zog er seine beiden Katanas. Die Klingen blitzten zwischen den Blättern auf.

Dann stürmte er den Angreifern entgegen.

Was nun folgte, erinnerte Lena eher an einen Tanz als an einen Kampf. Michael bewegte sich mit unglaublicher Geschwindigkeit zwischen den Gagalos hindurch. Seine Schwerter zischten durch die Luft. Immer wieder wirbelte er herum, sprang zur Seite oder duckte sich unter Angriffen hinweg.

Einer nach dem anderen gingen die Angreifer zu Boden. Die anderen halfen zwar mit, doch Michael erledigte den Großteil der Horde beinahe im Alleingang.

Wenig später war alles vorbei.

Die letzten Gagalos verschwanden kreischend zwischen den Bäumen. Keuchend blieben die Freunde stehen.

Doch kaum war die Gefahr gebannt, meldete sich ein anderes Problem. Sie hatten noch immer gewaltigen Hunger. Ihre Mägen knurrten mittlerweile so laut, dass es beinahe durch den ganzen künstlichen Dschungel hallte.

„Ich könnte einen ganzen Kühlschrank leer essen“, stöhnte Fireprex.

Da blieb Lynn plötzlich stehen.

„Seht mal, da vorne!“

Zwischen den Bäumen ragten mehrere hohe Palmen empor. In ihren Kronen hingen große Kokosnüsse.

Sofort schöpften die Freunde neue Hoffnung.

„Lasst mich mal machen", sagte Michael.

Er zog eines seiner Schwerter und schleuderte es nach oben. Die Klinge verschwand zwischen den Palmwedeln.

Einen Augenblick lang geschah nichts.

Dann löste sich eine Kokosnuss und fiel zu Boden. Mit einem lauten Krachen schlug sie vor den Füßen der Freunde auf und zerplatzte.

Milchige Flüssigkeit lief über den grasigen Dschungelboden. Zwischen den Schalenstücken kam schneeweißes Fruchtfleisch zum Vorschein.

Alle starrten die Kokosnuss an.

Damit war jede Vorsicht vergessen. Mit begeisterten Rufen stürzten sie sich darauf.

Auch Michael kostete. Das Fruchtfleisch war süß und saftig. Die Kokosmilch schmeckte besser als alles, was er jemals getrunken hatte.

„Noch eine!", rief Kaya.

Michael grinste und warf erneut sein Schwert. Kurz darauf fiel die nächste Kokosnuss.

Dann noch eine.

Und noch eine.

Sie aßen und tranken sich satt. Erst danach setzten sie ihren Weg fort.

Doch die Ruhe hielt nicht lange an.

Nach einigen Minuten blieb Michael plötzlich stehen.

„Wartet."

Sofort verstummten die anderen. Michael lauschte und hörte ein leises Rascheln. Fast war es überhörbar, aber Michael hatte geschulte Ohren.

Irgendwo hinter ihnen war etwas.

Er drehte sich langsam um. Doch er sah nichts. Da waren nur Bäume und Büsche und Schatten.

„Habt ihr das gehört?“, fragte er.

Die anderen nickten.

Für einen Moment wurde es vollkommen still. Dann knackte irgendwo ein Ast. Alle fuhren zusammen. Jemand folgte ihnen.

Oder etwas …

Level 9 – In der Dunkelheit

Sie erreichten das Ende der Anlage mitten in der Dunkelheit. Hinter einer verborgenen Tür endete der Dschungel und machte wieder Platz für Metall und Nüchternheit. Alles um sie herum war voller Technik. Bunte Lichter flackerten an Geräten und Instrumenten. Es sah alles hochmodern aus.

Bislang hatten sie nur das Gefühl gehabt, aber nun waren sie sicher, dass sie beobachtet wurden. Etwas verfolgte sie – und das schon die ganze Zeit. „Das muss die Hauptbasis sein“, sagte Michael. „Auf jeden Fall wollte der Spielführer, dass wir hierhingehen.“

„Aber warum?“, fragte Lena.

„Die Aufgaben.“ Jürgen kratzte sich über die Bartstoppel an seinem Kinn. „Die letzte Aufgabe, die wir bestehen müssen, um dieses Spiel zu gewinnen.“

„Dort ist eine Sicherheitstür!“, rief Lukas.

Er humpelte quer durch den Raum auf die gegenüberliegende Wand zu. Seine Beinverletzung machte ihm noch immer zu schaffen, doch er biss die Zähne zusammen. Mit beiden Händen stemmte er sich gegen die massive Metalltür.

Nichts.

Nicht einmal einen Millimeter bewegte sie sich.

„Vergiss es", keuchte er schließlich. „Die geht nicht auf."

Lynn trat neben ihn und betrachtete die Tür genauer.

„Moment mal …"

Sie strich mit den Fingern über die Oberfläche.

„Das ist ein Schloss! Seht nur!"

Sofort versammelten sich die anderen um sie.

Tatsächlich befand sich in der Mitte der Tür eine Vertiefung. Allerdings sah sie nicht aus wie ein normales Schlüsselloch.

Es schimmerte.

Es pulsierte.

Bläuliche Lichtadern liefen darin hin und her wie flüssige Energie.

„Das ist ja seltsam", murmelte Fireprex.

Er beugte sich näher heran.

„Es leuchtet."

„Und es verändert ständig seine Form", stellte Lynn fest.

„Was soll denn da überhaupt hineinpassen?", fragte Kaya.

Niemand hatte eine Antwort.

Plötzlich flackerte die Beleuchtung über ihnen. Einmal, zweimal – immer heftiger.

Dann erlosch sie vollständig und damit versank der Raum schlagartig in absoluter Dunkelheit.

Lena hörte mehrere erschrockene Atemzüge.

„Nicht bewegen!", rief Michael.

Doch da war es bereits zu spät. Irgendetwas bewegte sich.

Sie vernahmen ein flüsterndes Geräusch, gefolgt von einem Schaben. Es kam aus allen Richtungen gleichzeitig. Lena spürte, wie sich ihr Magen zusammenzog.

Dann geschah es.

Mitten in der Dunkelheit entstand eine Bewegung. Zunächst war es nur ein Schatten, der sich von der Wand löste und auf sie zukam.

Lena konnte kaum glauben, was sie da sah.

Es war kein Mensch und auch kein Tier.

Es war nicht einmal ein richtiges Wesen.

Es bestand aus Licht und Schatten zugleich.

Der Konturen schienen sich ständig zu verändern. Arme entstanden und verschwanden wieder. Dunkle Nebelschwaden lösten sich und verbanden sich erneut mit seinem Körper. Helle Lichtblitze flackerten unter seiner Oberfläche.

Es hatte keine festen Konturen, und auch kein Gesicht und keine Augen.

Und doch spürte Lena, dass es sie ansah.

Unvermittelt griff es an.

Mit unglaublicher Geschwindigkeit schoss die Gestalt auf die Gruppe zu.

„Vorsicht!“, brüllte Michael.

Im letzten Moment sprang er zur Seite. Dort, wo er eben noch gestanden hatte, krachte das Wesen in den Boden. Schatten breiteten sich explosionsartig aus.

Mehrere der Gruppe wurden zurückgeschleudert.

„WAS IST DAS?“, schrie Kaya hysterisch.

Michael zog seine Schwerter und stürmte vor. Seine Klingen durchtrennten die Gestalt.

Zumindest schien es so.

Doch statt eine Wunde zu hinterlassen, löste sich der Schatten einfach auf und setzte sich einen Augenblick später wieder zusammen.

„Das funktioniert nicht!“, rief Michael.

Fireprex schleuderte einen Stein.

Der Stein flog mitten durch den Gegner hindurch und zerschellte an der Wand.

Jürgen versuchte es mit purer Muskelkraft, konnte aber nichts ausrichten.

Das Wesen griff wieder an.

Mal bestand es aus purem Schatten, dann wieder aus blendendem Licht.

Es tauchte plötzlich neben ihnen auf, verschwand wieder und erschien an einer völlig anderen Stelle.

Die Gruppe wurde immer weiter zurückgedrängt.

Lena spürte Panik in sich aufsteigen. Wie sollte man gegen etwas kämpfen, das man nicht einmal richtig treffen konnte?

Da fiel Lara etwas auf.

Immer wenn das Wesen in die Nähe einer der kleinen Notleuchten an der Wand geriet, wich der dunkle Teil seines Körpers zurück.

„Moment!"

Sie zeigte auf die Kreatur.

„Wir brauchen Licht!"

Sie zeigte erneut auf den Gegner.

„Denn dort, wo es hell ist, kann kein Schatten sein!"

Plötzlich verstand Lena.

„Sie hat recht!"

Michael, Jürgen und Fireprex warfen sich sofort wieder dem Wesen entgegen. Sie konnten es zwar nicht besiegen, aber es immerhin für einige Sekunden aufhalten.

„Sucht einen Schalter!", rief Michael keuchend. „Irgendwo muss einer sein!"

Sofort schwärmten die anderen aus, tasteten mit den Händen die Wände ab.

Hinter ihnen tobte der Kampf.

Immer wieder hörte Lena Michaels Schwerter durch die Luft sausen. Immer wieder ertönten die unheimlichen Geräusche des Schattenwesens. Die Lage wurde zunehmend kritischer.

Dann spürte Lena plötzlich etwas, eine kleine Erhebung in der Wand.

„Hier!“

Ihr Herz begann schneller zu schlagen.

„Ich glaub … ich hab’ ihn!“

„Drück drauf!“, schrie Lara.

Lena schlug die Handfläche auf den Schalter.

Im selben Augenblick flammten überall im Raum grelle Scheinwerfer auf. Blendend helles Licht erfüllte jeden Winkel.

Ein schmerzerfülltes Kreischen hallte durch die Halle und das Wesen erstarrte. Der konturenlose Körper begann zu flackern. Die dunklen Teile lösten sich auf.

Und dann verschwanden auch die hellen.

Sekunde für Sekunde wurde die Gestalt kleiner, bis schließlich nichts mehr von ihr übrig war.

Nur ein einzelner Gegenstand schwebte noch dort, wo eben der Gegner gestanden hatte. Es war ein leuchtendes Schlüsselfragment.

Es strahlte in demselben bläulichen Licht wie das seltsame Schloss an der Tür.

Lena trat vorsichtig näher, nahm das Fragment in die Hand. Es pulsierte in ihrer Handfläche.

Sie grinste, weil sie ganz genau wusste, was sie in den Händen hielt: Sie hatten den ersten Teil des Schlüssels gefunden.

Level 10 – Die Zeit läuft ab!

00:09:55
00:09:54
00:09:53 (Der Countdown beginnt schneller zu laufen …)

Der Countdown war fast abgelaufen. Nur noch wenige Minuten verblieben. Panik ergriff Besitz von Lena und den anderen.

„Der letzte Hinweis", schrie Lynn. „Wo ist dieser verdammte letzte Hinweis zum anderen Schlüsselteil! Wir müssen ihn finden!"

„Los", rief Jürgen. Wir müssen danach suchen."

„Ja … aber wo!?" Lena ruderte hilflos mit den Armen. „Und vor allem: wonach genau?!"

„Irgendetwas", murmelte Lara. „Irgendetwas muss hier sein."

Also schauten sie überall nach. Fremdartig war alles in diesem Raum. Doch nichts deutete auf einen weiteren Hinweis hin, den letzten Hinweis, der sie aus diesem Alptraum befreien würde.

„Moment mal …" Jürgen näherte sich der hinteren Wand. „Was ist denn das?"

Die anderen eilten zu ihm.

In die Metallwand waren mehrere farbige Vertiefungen eingelassen. Jede hatte die Form von den Steinsymbolen, die sie in ihren Taschen gefunden hatten.

„Das ist es!", rief Lena.

Sofort zog sie ihren Stein hervor und fand das aufgeprägte Symbol in der Wand. Auch die anderen nahmen nun ihre Steine aus den Taschen und suchten ihre Symbole an der Wand. Mit zitternden Händen setzten sie die Symbole in die passenden Aussparungen.

Klick …
Klick …

Klick-Klick-Klick!

Einer nach dem anderen rasteten die Steine ein.

Mit einem Mal begann der Boden zu beben.

„Äh … war das geplant?“, fragte Lara nervös.

Mit einem lauten Knirschen schob sich ein Teil der Wand zur Seite. Dahinter kam eine kleine Kammer zum Vorschein. In ihrer Mitte schwebte ein goldenes Objekt.

„Da!“, rief Amy.

Fireprex sprang vor und griff danach.

Es war ein weiteres Schlüsselteil.

„Wir haben ihn!“

Doch kaum hatte er die Worte ausgesprochen, begann das Teil zu leuchten. Auch das Schlüsselstück in Lenas Hand strahlte plötzlich hell auf, dann schwebte es davon.

Die beiden Teile wurden förmlich voneinander angezogen. Vor ihren Augen verbanden sie sich zu einem einzigen Element.

„Der komplette Schlüssel!“, flüsterte Lena.

Doch in diesem Moment erklang ein lautes Rattern.

„Was war das jetzt wieder?“, fragte Michael unheilvoll.

Ein weiterer Mechanismus setzte sich in Bewegung. Die Wand gegenüber fuhr langsam nach oben. Dahinter erschien eine gewaltige Stahltür.

Mitten auf der Tür befand sich ein Schloss. Genau die richtige Größe für ihren Schlüssel.

„Wir haben es geschafft!“, jubelte Rax.

00:03:12

00:03:11

00:03:10

Der Countdown raste weiter.

„Los!“, schrie Lena. „Beeilt euch!“

Sie rannte mit dem Schlüssel auf die Tür zu.

Doch da erschien aus dem Nichts heraus und mitten in der Luft ein Gesicht. Es war die grinsende Fratze des Spielführers. Seine roten Augen funkelten vor Wut.

„NEIN!“

Seine Stimme donnerte durch den Raum.

„Ihr dürft das Schloss nicht öffnen!“

Der Boden bebte noch stärker – wie bei einem Erdbeben der Stärke fünf!

Überall schossen Lichtstrahlen aus den Wänden.

Mit einem Mal materialisierte sich der Avatar des Spielführers mitten im Raum. Doch nun war er doppelt so groß wie zuvor.

Sein Körper bestand aus flimmernden Datenströmen und schwarzen Schatten.

„Ich habe euch hierhergebracht!“, brüllte er. „Dieses Spiel gehört mir! Niemand verlässt es!“

Eine Energiewelle schoss durch den Raum. Alle wurden zurückgeschleudert.

Lena verlor beinahe den Schlüssel.

„Aufstehen!“, rief Fireprex.

Die Freunde rappelten sich wieder hoch.

„Kämpfen wir gemeinsam gegen ihn!“, schrie Jürgen.

Der Spielführer griff erneut an. Blitze zuckten aus seinen Händen. Doch diesmal wichen sie nicht zurück.

Sie kämpften.

Gemeinsam.

Immer wieder.

Jeder half dem anderen.

Lynn überwand ihre Angst.

Rax stürmte vor.

Lara lenkte den Gegner ab.

Michael und Jürgen suchten seine Schwachstellen.

Die ganze Zeit hielt Lena den Schlüssel fest umklammert.

„JETZT!“, brüllte Fireprex.

Alle griffen gleichzeitig an.

Der Avatar des Spielführers begann zu flackern, tiefleuchtende Risse durchzogen seinen Körper.

„Nein!“, schrie er verwundert und verzweifelt zugleich. „Das ist unmöglich!“

Die Risse wurden größer. Sein Körper zerfiel in tausende leuchtende Pixel.

„IHR GEHÖRT DOCH MIR!“

Dann explodierte der Avatar in einem grellen Lichtblitz.

Absolute Stille und undurchdringliche Dunkelheit erfüllte den Raum. Nur noch der Countdown war zu sehen.

00:00:24

00:00:23

00:00:22

„Lena!“, rief Fireprex.

Sie verstand sofort. Mit dem Schlüssel rannte sie zur Tür. Ihre Hände zitterten. Sie steckte den Schlüssel ins Schloss.

Er passte.

Langsam drehte sie ihn um.

KLICK.

Für einen Augenblick geschah nichts. Dann begann die gesamte Anlage zu leuchten. Die Wände verschwanden. Der Boden löste sich auf. Alles zerfiel zu Licht.

„Was passiert jetzt?“, fragte Lynn ängstlich.

Niemand wusste es.

Aber das Licht wurde zunehmend heller und heller. Schließlich so hell, dass Lena die Augen schließen musste.

Sie hörte noch die Stimmen ihrer Freunde. Dann wurden auch diese leiser. Und leiser.

Bis schließlich alles verschwand.

Das Licht.

Die Stimmen.

Die Insel.

Das Spiel.

Einfach alles!

Level XI – Zurück zum Anfang

Langsam öffnete Lena die Augen. Erst das linke, dann das rechte. Blinzelnd nahm sie ihre Umgebung wahr. Zunächst erkannte sie nur verschwommene Umrisse. Alles war hell. Viel zu hell.

Sie blinzelte mehrmals, erkannte weiße Wände, eine Deckenlampe.

Dann vernahm sie das regelmäßige Piepen eines Monitors.

Sie war in einem Krankenhaus.

Ihr Herz machte einen Sprung.

Ich bin im Krankenhaus!

Ruckartig richtete sie sich auf und blickte sich um.

Keine Insel.

Keine dunklen Gänge.

Keine Rätsel.

Keine Monster.

Keine Überwachungskameras.

Nur ein gewöhnliches Krankenzimmer.

Durch das geöffnete Fenster drang warme Sommerluft herein. Draußen zwitscherten Vögel.

Für einen Moment lag Lena einfach nur da und atmete. Direkt neben sich hörte sie eine vertraute Stimme.

„Lena?“

Sie drehte den Kopf.

Ihre Mutter saß an ihrem Bett. Ihre Augen waren gerötet, als hätte sie geweint.

Daneben stand ihr Vater. Und zwischen ihnen entdeckte sie ihren kleinen Bruder Tim.

„Mama!“

Lena richtete sich auf und fiel ihrer Mutter um den Hals. Diese drückte sie fest an sich.

„Du bist wach“, flüsterte sie. „Du bist endlich wach.“

Auch ihr Vater lächelte erleichtert.

Und sogar ihr Bruder grinste.

„Du hast ganz schön lange geschlafen.“

Lena lachte.

Zum ersten Mal seit langer Zeit fühlte sich alles wieder normal an.

„Wie lange war ich weg?“

„Drei Tage“, antwortete ihr Vater. „Du hattest einen Unfall, einen Sturz mit dem Fahrrad.“

„Drei Tage?!“, durchfuhr es sie. Sie war geschockt.

Ganz langsam kehrten die Erinnerungen zurück.

Und mit ihnen die Insel. All die Prüfungen und Gefahren.

Sie dachte an die Gruppe, ihre Freunde, an Fireprex, Lynn, Jürgen, Lara, Rax Michael, Lukas und all die anderen.

Doch je länger sie darüber nachdachte, desto unwirklicher erschien ihr alles.

Vielleicht war es tatsächlich nur ein Traum gewesen. Ein seltsamer, schrecklicher Traum, ausgelöst durch diesen Unfall, an den sie sich überhaupt nicht erinnern konnte.

Doch nun spürte sie, wie sich eine unendliche Erleichterung in ihr ausbreitete.

Es war vorbei. Endlich war der Albtraum vorbei.

Genau in diesem Moment klingelte das Telefon neben ihrem Bett. Sie zuckte zusammen.

„Wer ruft denn im Krankenhaus an?“, fragte Tim.

Ihre Mutter zuckte mit den Schultern.

„Keine Ahnung.“

Das Telefon klingelte weiter.

Lena richtete sich noch ein Stück mehr auf, griff nach dem Hörer.

„Hallo?“

Zunächst hörte sie nur ein leises Rauschen.

Dann erklang eine Stimme.

Es war eine Stimme, die sie sofort wiedererkannte – und sie erstarren ließ.

„Hallo … Lena.“

Ihr Herz setzte einen Schlag aus.

Nein!

Das konnte einfach nicht wahr sein.

Am anderen Ende der Leitung erklang ein leises Lachen.

„Ich hoffe, du hast dich gut erholt.“

Lenas Finger begannen zu zittern.

„Das ist nicht möglich.“

„Wirklich nicht?“

Die Stimme klang amüsiert.

„Das Spiel ist vorbei“, sagte Lena. „Wir haben gewonnen! Wir haben dich besiegt!“

„Glaubst du das wirklich?“

Eiskalte Angst kroch ihren Rücken hinauf.

„Du irrst, Lena. Das war erst der Anfang.“

„Nein“, flüsterte sie.

„Wir sehen uns bald wieder, Lena.“

„Nein!“

„Das nächste Level wartet bereits auf dich.“

Klick.

Die Verbindung war unterbrochen. Lena starrte den Hörer an.

„Hallo?“

Keine Antwort.

„Wer war das?“, fragte ihre Mutter besorgt.

Lena wollte antworten, doch in diesem Augenblick erschien etwas vor ihren Augen. Es war leuchtend rot und stand in der Luft.

Ihr Atem stockte.

30:00:00

Die Zahlen schienen direkt vor ihr zu schweben.

Unmöglich!

Und doch waren sie da.

29:59:59

29:59:58

29:59:57

„Nein …“, hauchte Lena.

„Mein Kind“, fragte ihre Mutter erschrocken. „Was ist los?“

Lena hörte sie kaum. Ihr Blick hing an den roten Ziffern.

29:59:52

29:59:51

29:59:50

Der Countdown war zurück.

Und diesmal begann er bei dreißig Stunden.

Sie spürte, wie ihr das Blut in den Adern gefror.

Denn plötzlich erkannte sie die schreckliche Wahrheit.

Das Spiel war noch nicht vorbei gewesen.

Es hatte gerade erst begonnen.

ENDE

Das Ende …

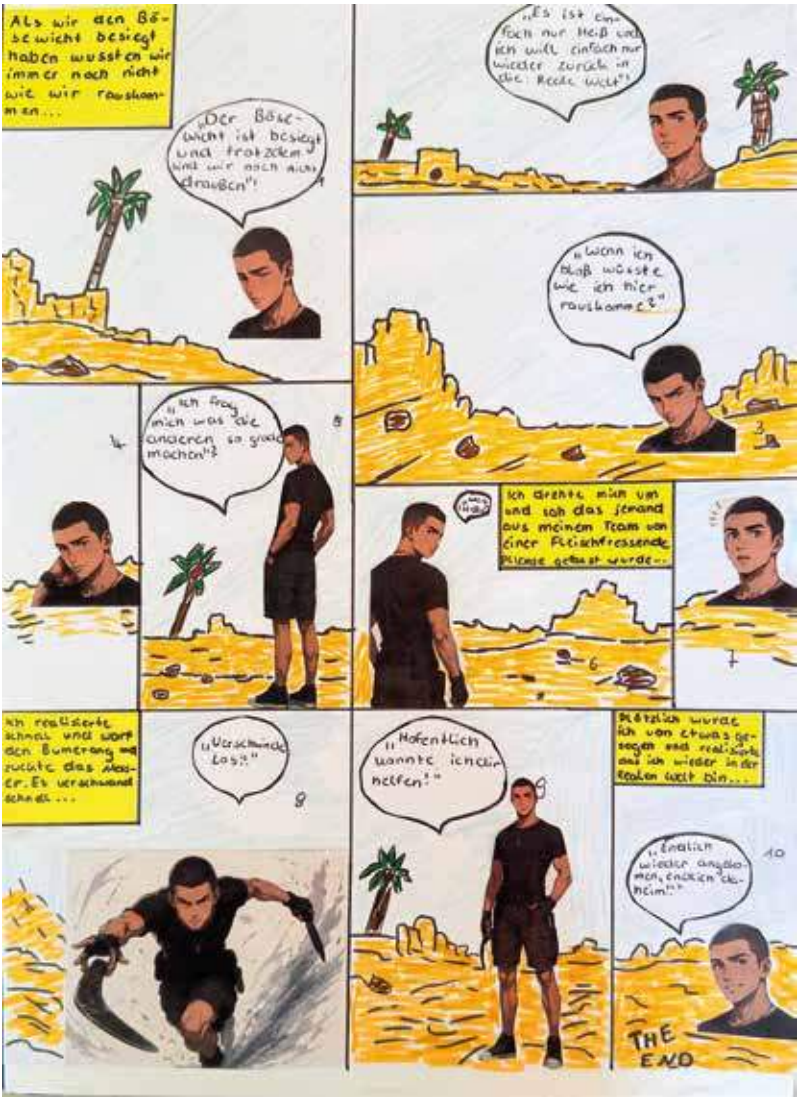
Wenn viele Köpfe gemeinsam an einer Geschichte arbeiten, entstehen ganz unterschiedliche Vorstellungen davon, wie sie enden sollte. Schließlich hatten alle Teilnehmenden eine eigene Figur erschaffen, sie auf ihrem Abenteuer begleitet und sie dabei ins Herz geschlossen. Warum also nur ein einziges Ende erzählen?

Vielleicht gefällt euch ein klassisches Happy End. Vielleicht findet ihr ein überraschendes oder nachdenkliches Ende spannender. Oder ihr mögt Geschichten, die mit einem offenen Ausgang Raum für eigene Gedanken lassen. Und vielleicht steckt in einem Ende sogar der Anfang eines neuen Abenteuers.

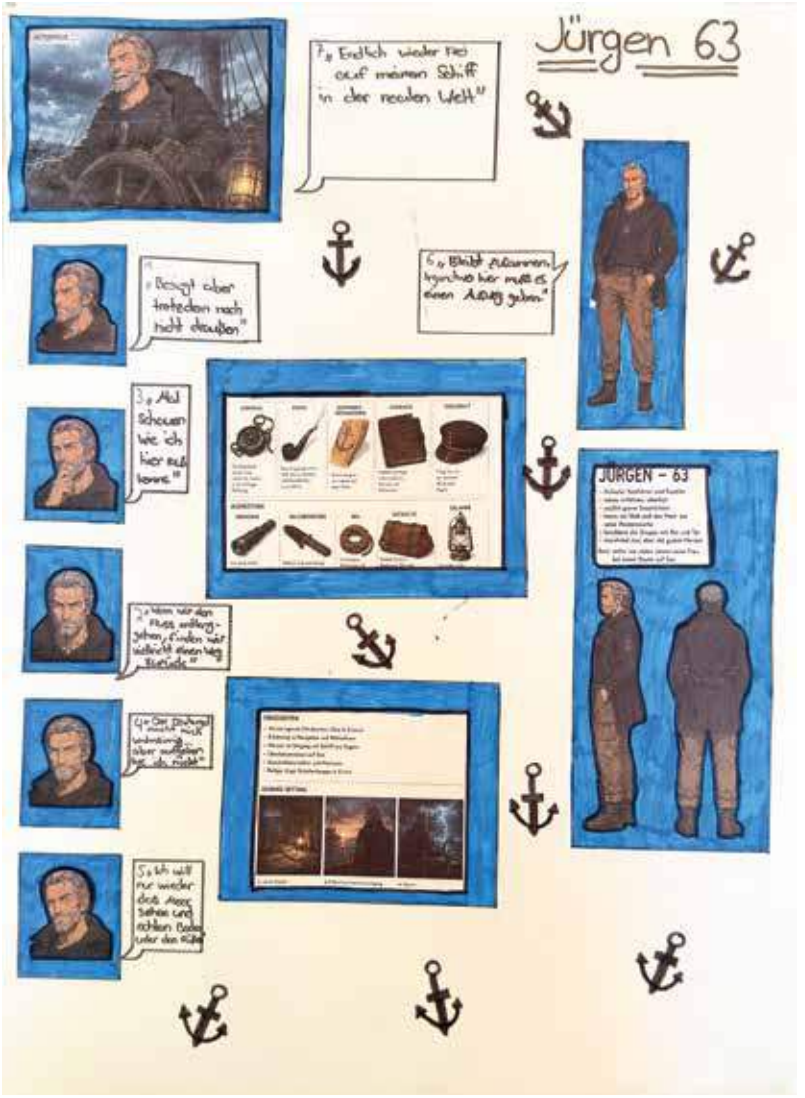
Deshalb präsentieren wir euch nachfolgend mehrere alternative Enden. Welches davon das richtige ist, entscheidet ihr selbst:

Wollt ihr ein Ende auf der Insel? Lest weiter auf **Seite 74.**
Soll Jürgen zurück auf sein Schiff? Lest weiter auf **Seite 75.**
Kehrt Luisa zurück zu ihrem Pferd? Lest weiter auf **Seite 76.**
Möchtet ihr ein Happy End für Lara? Lest weiter auf **Seite 77.**
Wollt ihr ein weiteres Abenteuer mit Michael? Lest weiter auf **Seite 78.**
Soll Kaya die große Liebe finden? Lest weiter auf **Seite 79.**
Wartet nach dem Abenteuer ein Bürojob? Lest weiter auf **Seite 80.**

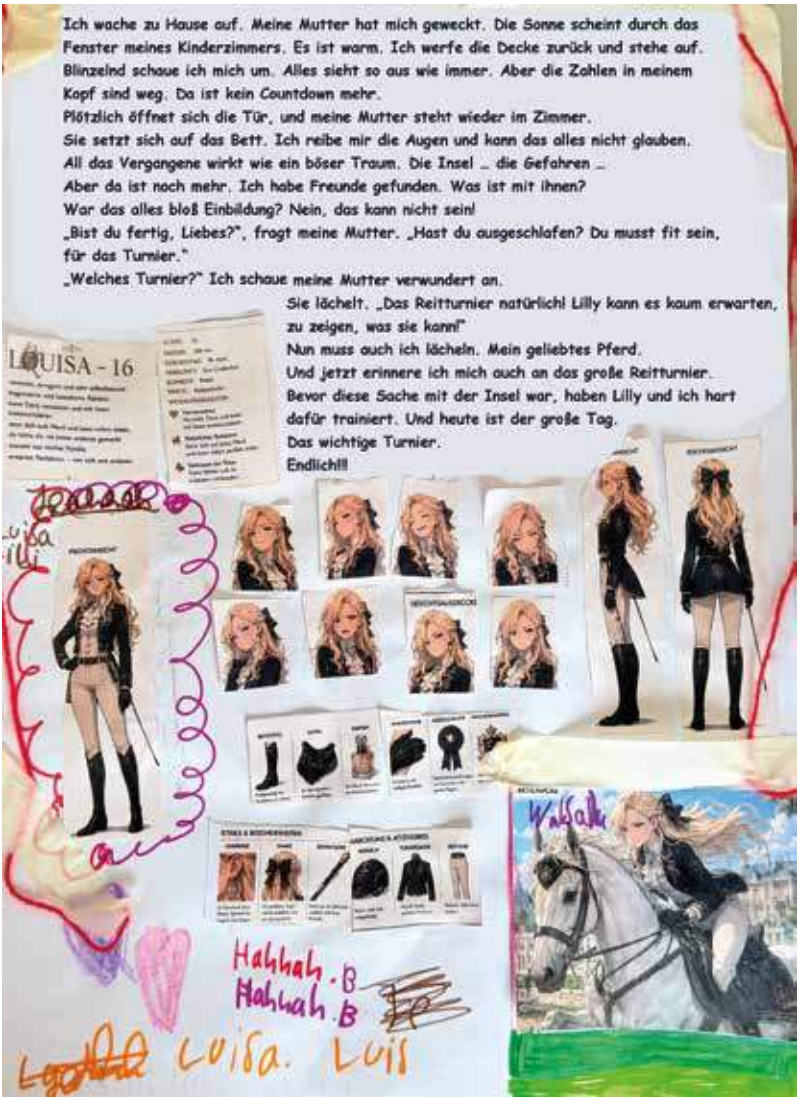
Zurück in die reale Welt



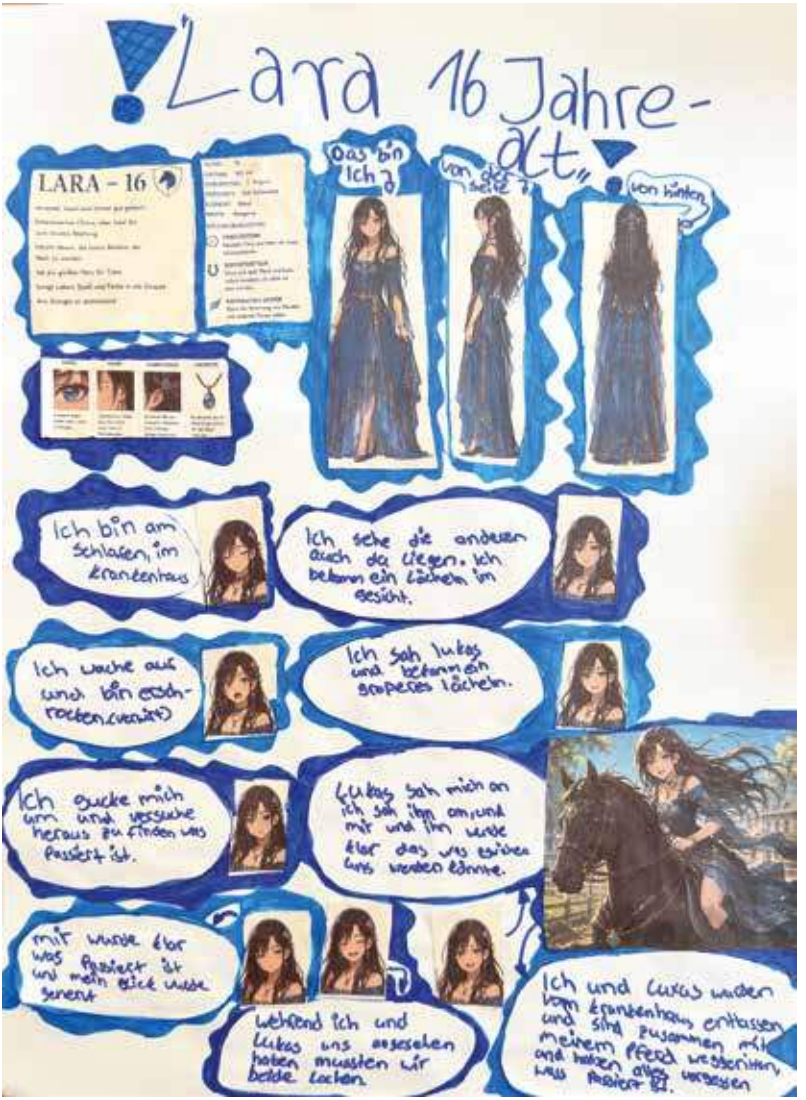
Das Abenteuer geht weiter



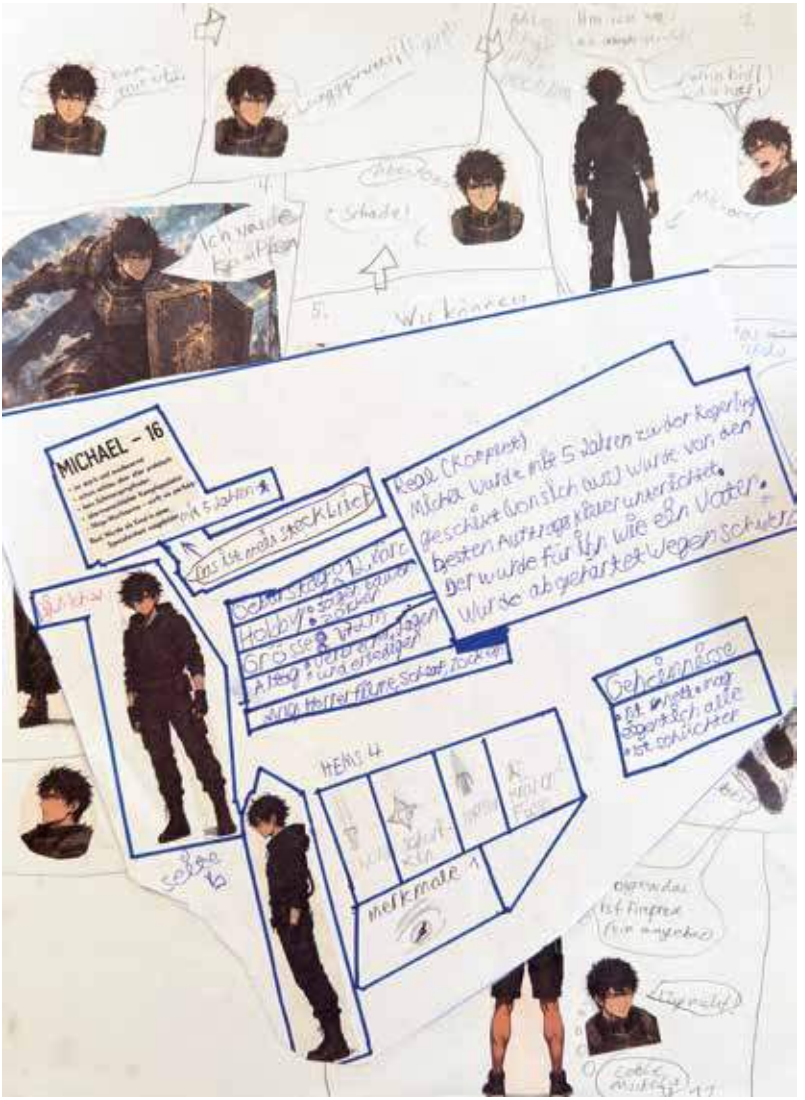
Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Pferde



Einfach vergessen



Vater und Sohn, die Topagenten



Freundin gesucht!



Alles egal! Meine Zukunft gehört mir!


Ich werde nochmal neu anfangen. Ich werde ein Bürotyp
Ich gehe jetzt nach Hause schlafen
denken geht weiter
denken geht zu ende
denken
denken geht weiter

Inhaltsverzeichnis

Am Anfang war das Wort … oder doch nicht? xx
Ein Vorwort der Autoren dieses Buches xx
Level 1 – Die Ankunft xx
Level 2 – Der Countdown xx
Level 3 – Der Spielmacher xx
Level 4 – Die Stille des Dschungels xx
Level 5 – Die Steinsymbole xx
Level 6 – Das besondere Sofa xx
Level 7 – Im Auge des Spiels xx
Level 8 – Nichts ist wie es scheint xx
Level 9 – In der Dunkelheit xx
Level 10 – Die Zeit läuft ab! xx
Level XI – Zurück zum Anfang xx
Das Ende … xx